

PROYECTO DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA: UN VIAJE POR EL MUNDO

DIDACTIC INTERVENTION PROJECT: A TRIP FOR THE WORLD

Autor:

Castro-Sánchez, M.⁽¹⁾; Goiria, E.⁽²⁾; Padial-Ruz, R.⁽¹⁾; Martínez-Martínez, A.⁽¹⁾; San Román-Mata, S.⁽¹⁾

Institución:

⁽¹⁾Universidad de Granada. manuel_cs87@hotmail.com

⁽²⁾ Universidad Internacional de La Rioja.

Resumen:

En el trabajo que se presenta a continuación se ha realizado un proyecto interdisciplinar con el objetivo de fomentar la interculturalidad entre los estudiantes de educación primaria. Dicho proyecto se ha llevado a cabo en las asignaturas de Educación Artística, Ciencias Sociales y Educación Física, siendo esta última la materia principal donde se ha llevado a cabo el mismo. El objetivo del proyecto es conocer diferentes culturas a través de juegos que se practican en distintas zonas del planeta. Con este proyecto se pretende poner de manifiesto las posibilidades que tiene el juego para mejorar las relaciones sociales y el conocimiento de diversos aspectos culturales.

Palabras clave:

Interculturalidad; interdisciplinariedad; cultura; juego.

Abstract:

In the work presented below, an interdisciplinary project has been carried out with the aim of promoting interculturality among students of primary education. This project has been carried out in the subjects of Artistic Education, Social Sciences and Physical Education, the latter being the main subject where it has been carried out. The objective of the project is to know different cultures through games that are practiced in different areas of the planet. This project aims to highlight the possibilities that the game has to improve social relations and knowledge of various cultural aspects.

Key Words:

Interculturality, Interdisciplinarity, culture, game.

1. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad han sido numerosas las personalidades que desde distintos campos del saber han abordado y reflexionado sobre el concepto de juego como parte fundamental del lenguaje universal y fuente de transmisión de conocimientos y valores socio-culturales (Bantulá y Mora, 2002; Lavega, Planas y Ruiz, 2016; Aza, 2017).

Para Parlebas (2001) los juegos son un medio de expresión cultural debido al espacio del que disponen, la temporalidad que imponen y las comunicaciones que proponen. Por todo ello, los juegos son el espejo de una civilización, ya que el “yo” de cada cultura se manifiesta en los juegos. Al hilo de lo que entiende Parlebas (2001) como juego, Garoz y Linaza (2006) indican que no se puede entender la evolución de este sin analizar el contexto cultural donde se practica, ya que todo juego posee un significado cultural que marcará las reglas y sus acciones.

Huizinga (1972) va más allá y el juego lo considera cultura, permitiendo que se exterioricen otras facetas de la cultura: el ritual, el derecho, la salud, la política, el amor, el arte o el lenguaje. El juego se considera como una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias pero libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría, gozo o de conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (Pascual, Guiu y Burgués, 2017). Entendiendo que la vida social y cultural consiste en establecer encuentros a nivel profundo con realidades valiosas del entorno (Sánchez, García y Huerta, 2016).

Otros autores como Valdés (2002) explican que por medio del juego, el niño/a puede descubrir y actuar sobre los diferentes elementos del mundo externo, comunicarse con los demás, satisfaciendo su necesidad de movimiento y relación con los otros y el medio, para ir aprendiendo progresivamente los elementos sociales y culturales (Ramírez y Samaniego, 2016).

Para Panikkar (2006) la interculturalidad se encuentra a mitad de camino entre la absolutización de una cultura y la incomunicación absoluta entre ellas. Donde la interculturalidad describe la situación dinámica del ser humano que, consciente de la existencia de otras personas, valores y culturas, sabe que no puede aislarse en sí mismo. El diálogo intercultural es un imperativo de la sociedad actual, siendo necesario que las culturas se abran a un diálogo intercultural que pueda llevar al reconocimiento de algunos valores que hagan posible una convivencia humana libre y digna (Blanco, 2016; López y Wilson, 2016).

En la globalidad existe la diferencia, por ello llama la atención la negación de la capacidad de adaptación, de evolución y de incorporación de nuevos elementos culturales que a menudo se atribuye a las culturas (Gómez, 2017). Y es que, con bastante frecuencia, el mestizaje ha sido visto como negación de la «pureza» cultural, sin tener en cuenta que todas las culturas se construyen a través de préstamos y contactos diversos (López y López, 2016).

El tratamiento de la diversidad cultural en los tratados de la Unión Europea ha sido bastante difuso, en un principio se refirieron a las diferencias entre los países miembros y al consiguiente fomento de la movilidad de trabajadores y estudiantes entre ellos (García-Leiva, 2016). El conocimiento de la lengua del país de acogida y la posibilidad de aprender en la lengua materna siempre ha sido una de las preocupaciones centrales. En los países miembros de la Unión Europea, la legislación ha sido el punto de partida de numerosas propuestas organizativas y didácticas. La realidad de la diversidad se impone y puede que ahora sea más explícita que nunca. El aumento de la inmigración ha hecho que se presente en la escuela una diversidad cultural mayor cuantitativa y cualitativamente (Calero y Escardíbul, 2016).

La acelerada y masiva llegada de jóvenes emigrantes a los colegios ha acarreado no pocos problemas, como quejas por falta de recursos para atenderlos, su desigual distribución con la consiguiente creación de peligrosos guetos escolares, etc (Goenechea, 2016). En este sentido, la presencia de inmigrantes de origen extranjero en la sociedad que los acoge, y en las

escuelas, van a aumentar su pluralidad étnica (Fernández, 2005). Este hecho puede provocar lo que Fernández (1998) denomina “guetización de los centros”. Es decir, escuelas que acogen a sectores de la población desfavorecida y que lentamente motiva la “fuga” de gran número de estudiantes a otros centros., siendo el caso de colegios que acogen a población gitana o con un creciente número de población multicultural de origen inmigrante.

Por todo ello se considera imprescindible que desde las políticas sociales se enfoque el tema de la interculturalidad como algo prioritario para avanzar como sociedad en aras de construir un mundo mejor, en donde las diferencias raciales y culturales no sean un impedimento para conseguir dicho fin.

Para Fernández y Aguilar (2016) uno de los objetivos principales de la asignatura de Educación Física es proponer al estudiante un buen número de actividades que faciliten la integración de las minorías culturales en el aula, así como el reconocimiento y valoración positiva de las distintas culturas, fomentando el desarrollo de actitudes de tolerancia y respeto, considerando esta asignatura idónea para trabajar aspectos que ayuden a la integración escolar de los niños y niñas inmigrantes o pertenecientes a alguna minoría étnica (Garrido, Olmos, García y Arjona, 2017).

La Educación Física como materia curricular tiene un papel importante en la transmisión de valores, puesto que a través de los diferentes bloques de contenido los estudiantes inician de forma lúdica diversos aprendizajes, favoreciendo el rechazo de actitudes discriminatorias, en un contexto de igualdad y de respeto a la diferencia. Por lo tanto, en las clases de Educación Física el juego está siempre presente, tanto en el currículum como en la práctica. En torno a éste se organizan gran parte de los contenidos que queremos trabajar y así los alumnos desarrollan ciertas capacidades y habilidades. Muchos de estos contenidos podrían ser desarrollados dejando el modo lúdico de lado, pero de esta forma no serían tan atractivos para los niños.

La Educación Física reúne una serie de características que pueden ayudar a fomentar la interculturalidad (Aguilar, 2016), ya que es una asignatura motivante caracterizada por el desarrollo de actividades motrices que fomentan la autonomía personal, aumenta los niveles de socialización de los miembros del grupo, mejorando la comunicación entre ellos (Vélez y Ayala, 2016; Aguilar, Grau y Prat, 2017).

2. PROYECTO DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

El presente proyecto, dirigido a alumnado de 2º curso de Primer ciclo de Educación Primaria se ha titulado “Un viaje por el mundo”, debido a que se va a basar en el conocimiento de las diferentes culturas mediante la exploración de los juegos característicos de cada zona.

El proyecto tiene como finalidad fomentar la interculturalidad y el respeto hacia otras culturas, pretendiendo inculcar una serie de valores para que la convivencia entre personas de distintas partes del mundo sea enriquecedora para la sociedad. El objetivo principal de este proyecto es que los conocimientos adquiridos se transfieran al día a día de los estudiantes y las personas que conviven con ellos.

Se trata de un proyecto interdisciplinar donde participan las asignaturas de Educación Física, Educación Artística y Ciencias Sociales. Además, se utilizarán la hora del recreo y las tutorías para realizar diferentes actividades, así como la actividad extraescolar de cocina.

2.1. METODOLOGÍA

En el proyecto se utilizará una metodología operativa-participativa y cooperativa, en la que el alumnado será el verdadero protagonista de su aprendizaje y el profesor será el encargado de dirigir el proceso. Estos métodos activos y participativos crean un refuerzo inmediato y continuo en el proceso de aprendizaje de los alumnos y las alumnas.

Los efectos que se producen cuando se utiliza una metodología operativa y cooperativa son las siguientes según Tausch y Tausch (1981):

- Libertad de acción, experiencia de sí mismo, autodeterminación e independencia.
- Puede comportarse espontáneamente, muestra iniciativa propia.
- Uso responsable de la autonomía y libertad.
- Es responsable de sí mismo.
- Aprendizaje independiente pero en colaboración con los demás, y autónomo.
- Es auto disciplinado.
- Es creativo y original.
- Asume valores personales basados en la experiencia
- Menos tensión con sus educadores.
- Tiende a ser condescendiente con los demás y les deja una amplia determinación.

La actividad del alumno en este tipo de metodología es considerada bidireccional: de fuera a dentro (asimilación), momento en el que el alumno recibe algo y es capaz de interiorizarlo; y de dentro afuera (acomodación), cuando el alumno produce o crea algo según su propio estilo. No domina un proceso sobre otro porque los dos son necesarios; no existe el segundo sin el primero, porque ambos constituyen el proceso de adaptación (Piaget, 1978).

El presente proyecto se llevará a cabo durante el horario de las clases de Educación Física y aprovechando parte de los recreos para hacer sesiones cortas.

Durante los recreos se realizarán sesiones de 20 minutos de duración realizando diversas actividades de corta duración; sin embargo, cuando la sesión se desarrolle en la clase de Educación Física, se dedicará la clase

completa, dividiendo la sesión en calentamiento (5-10 minutos), parte principal (35 minutos) y vuelta a la calma (5 minutos).

2.2. COMPETENCIAS

Las competencias básicas disciplinares que se van a trabajar en el siguiente proyecto son:

- **Competencia motriz:**

Se abordarán situaciones relacionadas con el impacto de estilos de vida poco saludables y sedentarios, con el valor inclusivo de la actividad física y el deporte. Además se presentarán situaciones que reflejen la interculturalidad y la intraculturalidad que nos rodea y el valor de la misma, sin olvidar situaciones que propicien el conocimiento de las actividades innovadoras, de investigación y eventos de actualidad globales en el campo de la actividad física y el deporte.

- **Competencia social y cívica:**

Situaciones relacionadas con la comunidad local, las instituciones y organizaciones y todas aquellas situaciones que incluyen problemas que afectan como miembros de una sociedad global y respetuosa con otras culturas. Situaciones en las que se plantea el valor enriquecedor que tienen las diferencias en la construcción de los valores y de la identidad personal.

2.3. CONTENIDOS

Los contenidos marcados por el currículo que se van a trabajar en el proyecto son:

- **Ciencias Sociales. Bloque 3. Vivir en sociedad:**

- Acercamiento, reconocimiento y respeto hacia las manifestaciones de las culturas presentes en el entorno, como muestra de diversidad y riqueza.

- **Valores sociales y cívicos. Bloque 2. La identidad y la dignidad de la persona.**
 - Identidad personal: características físicas, culturales, sociales.
- **Valores sociales y cívicos. Bloque 3. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.**
 - Aprecio expreso de las personas, los valores y culturas diferentes.
- **Educación artística. Bloque 2. Apreciación auditiva y comprensión musical.**
 - Audición activa de breves composiciones musicales de distintos estilos y culturas, tanto del País Vasco como de otros lugares.
 - Interés por la audición de obras musicales de distintos estilos y culturas, del País Vasco y de otros pueblos.
- **Educación artística. Bloque 3. Expresión, interpretación y creación musical.**

Adquisición de un repertorio de canciones y danzas del patrimonio cultural vasco y de otras culturas.

- **Educación física. Bloque 5. Cultura motriz: Ocio y Educación para el tiempo libre**
 - El juego, danzas y deportes como actividad común a todas las culturas y de forma específica de la cultura vasca.
 - Participación en juegos e iniciación a la práctica de actividades deportivas.
 - Descubrimiento de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
 - Respeto hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales.

- Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas.
- Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo de ocio y del esfuerzo en los juegos y actividades deportivas.
- Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda de información sobre juegos y tradiciones populares vascas y de otras culturas.

2.4. OBJETIVOS

Los objetivos planteados para el desarrollo del presente proyecto son:

- Reconocer y apreciar la pertenencia a grupos sociales y culturales con características propias, valorando los rasgos culturales propios y las diferencias con otros grupos, manteniendo actitudes de respeto hacia las demás identidades, culturas y pueblos y la necesidad del respeto a los Derechos Humanos con el fin de fomentar la dimensión intercultural de la educación.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, cooperativo, solidario y constructivo, aplicando los principios básicos del funcionamiento democrático, desarrollando la responsabilidad hacia el trabajo común, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de los objetivos acordados, para contribuir solidariamente a la comunidad sin discriminaciones de ningún tipo (género, razas, culturas, religión...).
- Conocer distintas funciones sociales y usos de las artes y los productos de la cultura visual y musical, reconociéndolos en las experiencias propias y ajenas, para comprender el papel que pueden cumplir y han cumplido a lo largo de los diferentes contextos temporales y culturales.

- Conocer y valorar diversas manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de diversas poblaciones para colaborar en la conservación y renovación de sus formas de expresión, siendo conscientes del enriquecimiento que supone el intercambio con otras culturas y las experiencias artísticas compartidas.
- Conocer las tradiciones lúdicas, físico-deportivas y expresivas de diversas culturas, para respetar y apreciar sus valores, mediante la práctica de juegos y expresiones tradicionales y populares.
- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos que fomenten las relaciones grupales construyendo las bases para una cultura del ocio enriquecedora.

2.5. TEMPORALIZACIÓN

El proyecto tendrá lugar durante los meses de octubre y diciembre y su duración es de 9 semanas. La semana del 5 al 9 de diciembre al haber 3 días no lectivos se hará un paréntesis en el proyecto.

Para gestionar el momento en el que se va a celebrar cada actividad se ha elaborado un calendario en el que se indican las sesiones que se van a realizar en cada semana.

Tabla1. *Cronograma sesiones de octubre.*

<u>Octubre</u>	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Explicación	17	18	1 19 Explicación proyecto	20	2 21 Mapa mudo
Europa	3 24 Juegos	4 25 Deportes	5 / 6 26 Juegos / Comida	7 / 8 / 9 27 Canciones /Países/ Deportes	10 / 11 28 Canciones / Países
África	12 / 13 31 Juegos /Deportes				

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. *Cronograma sesiones de noviembre.*

Noviembre	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
África		1	14 / 15 Juegos / Comida	16 / 17 / 18 Canciones / Países / Deportes	19 / 20 Canciones / Países
Oceanía	21 Juegos	22 Deportes	23 / 24 Juegos / Comida	25 / 26 / 27 Canciones / Países / Deportes	28 / 29 Canciones / Países
Asia	30 Juegos	31 Deportes	32 / 33 Juegos / Comida	34 / 35 / 36 Canciones / Países / Deportes	37 / 38 Canciones / Países
Norteamérica	39 Juegos	40 Deportes	41 / 42 Juegos / Comida	43 / 44 / 45 Canciones / Países / Deportes	46 / 47 Canciones / Países
Sudamérica	48 Juegos	49 Deportes	50 / 51 Juegos / Comida		

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. *Cronograma sesiones de diciembre.*

Diciembre	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Sudamérica				52 / 53 / 54 Canciones / Países / Deportes	55 / 56 Canciones / Países
Preparación Mercadillo	5	6	7	8	9
Mercadillo	57 Mercadillo	58 Mercadillo	59 Mercadillo	60 Mercadillo	61 Mercadillo

Fuente: Elaboración propia.

2.6. SESIONES

A continuación se detallan las sesiones que componen el proyecto:

Tabla 4. *Sesión 1. Presentación Proyecto.*

Nº sesión: 1	Desarrollo: Tutoría	Duración: 55'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Informar y explicar el desarrollo del proyecto a los estudiantes.		
Contenidos:	1- Información sobre el proyecto.		
Actividades:	Se aprovechará esta clase para informarles a los estudiantes lo que se va a hacer, es decir, cómo se va a llevar a cabo el proyecto, en que asignaturas y con qué fin. También se aclararán las dudas o preguntas que tengan al respecto.		

Tabla 5. *Sesión 2. Preparativos proyecto.*

Nº sesión: 2	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 55'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Tener un mapa donde poder situar los continentes y países trabajados.		
Contenidos:	1- Realización de un mapa mudo.		
Actividades:	Realizarán un mapa mudo donde puedan ir situando los continentes y países que vayan apareciendo durante el proyecto. Cada discente realizará el suyo propio con la ayuda y los materiales que el profesor o la profesora de la materia crea convenientes.		

Tabla 6. *Sesión 3. Europa Juegos.*

Nº sesión: 3	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de Europa. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos europeos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	<u>Inicio (4')</u> : Explicación de la sesión por parte del profesor. <u>Parte principal (36')</u> : "Chenille-assis" (Bélgica) (9') "A bas le roi" (Francia) (9') "The ocean is stormy" (Dinamarca) (9') "Kukla" (Grecia) (9') <u>Vuelta a la calma (5')</u> : Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 7. *Sesión 4. Europa Deportes.*

Nº sesión: 4	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de Europa. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes europeos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Europa. En esta ocasión jugarán a vóleybol.		

Tabla 8. *Sesión 5. Europa Juegos.*

Nº sesión: 5	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de Europa. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos europeos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	<u>Inicio (4')</u> : Explicación de la sesión por parte del profesor. <u>Parte principal (36')</u> : "Queenie-I-O" (Irlanda) (9') "Jogo da pedra" (Portugal) (9') "Ringlet turns" (Rumania) (9') "Czar and peasants" (Rusia) (9') <u>"Vuelta a la calma (5)'</u> : Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 9. *Sesión 6. Europa Plato Típico.*

Nº sesión: 6	Desarrollo: Tutoría	Duración: 25'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer una comida típica de Europa.		
Contenidos:	1- Degustación de un plato típico europeo.		
Actividades:	Aprovechando que la hora de tutoría es a la tarde se utilizarán los últimos 25' de clase para degustar el plato que han realizado al mediodía los discentes de extraescolar de cocina. En este caso una pizza.		

Tabla 10. *Sesión 7. Europa Canciones Infantiles.*

Nº sesión: 7	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países europeos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países europeos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "A hunting we will go" (Inglaterra) y "Alphabet des scouts" (Francia).		

Tabla 11. *Sesión 8. Europa Países.*

Nº sesión: 8	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro del continente europeo. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países europeos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países europeos (Bélgica, Francia, Inglaterra, Dinamarca y Grecia) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 12. *Sesión 9. Europa Deportes.*

Nº sesión: 9	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de Europa. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes europeos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Europa. En esta ocasión jugarán a baloncesto.		

Tabla 13. *Sesión 10. Europa Canciones Infantiles.*

Nº sesión: 10	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países europeos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países europeos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "A, a, a der Winter der ist da" (Alemania) y "La multi ani cu sanatate" (Rumania).		

Tabla 14. *Sesión 11. Europa Países.*

Nº sesión: 11	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro del continente europeo. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países europeos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países europeos (Irlanda, Portugal, Alemania, Rumanía y Rusia) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 15. *Sesión 12. África Juegos.*

Nº sesión: 12	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de África. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos africanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	<p>Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor.</p> <p>Parte principal (36'): "Txila, La" (Argelia) (9') "Gadide" (Benin) (9') "Lançamento de pedras" (Cabo Verde) (9') "Beynié" (Guinea) (9')</p> <p>Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.</p>		

Tabla 16. *Sesión 13. África Deportes.*

Nº sesión: 13	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de África. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes africanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de África. En esta ocasión se celebrará un cross.		

Tabla 17. *Sesión 14. África Juegos.*

Nº sesión: 14	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de África. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos africanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Fus ifsús" (Marruecos) (9') "Cheia" (Mozambique) (9') "Garcétanbolilaye" (Senegal) (9') "El pez" (Zimbabwe) (9') (Vuelta a la calma (5')): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 18. *Sesión 15. África Plato Típico.*

Nº sesión: 15	Desarrollo: Tutoría	Duración: 25'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer una comida típica de África.		
Contenidos:	1- Degustación de un plato típico africano.		
Actividades:	Aprovechando que la hora de tutoría es a la tarde se utilizarán los últimos 25' de clase para degustar el plato que han realizado al mediodía los discentes de extraescolar de cocina. En este caso cuscús.		

Tabla 19. *Sesión 16. África Canciones Infantiles.*

Nº sesión: 16	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países africanos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países africanos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Ewah wah James eh" (Camerún) y "A ram sam sam" (Marruecos).		

Tabla 20. *Sesión 17. África Países.*

Nº sesión: 17	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde está cada país trabajado dentro del continente africano. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países africanos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países europeos (Marruecos, Mozambique, Senegal, Zimbabwe y Camerún) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 21. *Sesión 18. África Deportes.*

Nº sesión: 18	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de África. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes africanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Europa. En esta ocasión realizarán relevos.		

Tabla 22. Sesión 19. África Canciones Infantiles.

Nº sesión: 19	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países africanos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países africanos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "L'abe igi orombo" (Nigeria) y "Bobbejaan" (Sudáfrica).		

Tabla 23. Sesión 20. África Países.

Nº sesión: 20	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro del continente africano. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países africanos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países europeos (Argelia, Benín, Cabo Verde, Guinea, Nigeria y Sudáfrica) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 24. Sesión 21. Oceanía Juegos.

Nº sesión: 21	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de Oceanía. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos de Oceanía. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Kotau, mina mieta" (Australia) (9') "Tunnel race" (Australia) (9') "Paper, Scissors, Rock Tag" (Australia) (9') "Poi rakau" (Nueva Zelanda) (9') (Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 25. Sesión 22. Oceanía Deportes.

Nº sesión: 22	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de Oceanía. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes de Oceanía. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Oceanía. En esta ocasión jugaran a rugby.		

Tabla 26. Sesión 23. Oceanía Juegos.

Nº sesión: 23	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de Oceanía. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos de Oceanía. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Folding arms" (Nueva Zelanda) (9') "Ver ver aras lama" (Papúa Nueva Guinea) (9') "Wok tali wok" (Papúa Nueva Guinea) (9') "Ihigna Pohopna" (Papúa Nueva Guinea) (9') Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 27. Sesión 24. Oceanía Plato Típico.

Nº sesión: 24	Desarrollo: Tutoría	Duración: 25'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer una comida típica de Oceanía.		
Contenidos:	1- Degustación de un plato típico de Oceanía.		
Actividades:	Aprovechando que la hora de tutoría es a la tarde se utilizarán los últimos 25' de clase para degustar el plato que han realizado al mediodía los discentes de extraescolar de cocina. En este caso una tarta pavlova.		

Tabla 28. Sesión 25. Oceanía Canciones Infantiles.

Nº sesión: 25	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países de Oceanía.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países de Oceanía.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Aiken Drum" (Australia) y "E papa Waiori" (Nueva Zelanda).		

Tabla 29. Sesión 26. Oceanía Países.

Nº sesión: 26	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro del continente oceánico. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países oceánicos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países de Oceanía (Australia y Nueva Zelanda) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 30. Sesión 27. Oceanía Deportes.

Nº sesión: 27	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de Oceanía. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes de Oceanía. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Oceanía. En esta ocasión jugarán al críquet.		

Tabla 31. Sesión 28. Oceanía Canciones Infantiles.

Nº sesión: 28	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países de Oceanía.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países de Oceanía.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Moe Moe pepe" (Samoa) y "Isa Lei" (Fiyi).		

Tabla 32. Sesión 29. Oceanía Países.

Nº sesión: 29	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro del continente oceánico. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países oceánicos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países de Oceanía (Papua Nueva Guinea, Samoa y Fiyi) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 33. Sesión 30. Asia Juegos.

Nº sesión: 30	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de Asia. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos asiáticos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	<p><u>Inicio (4')</u>: Explicación de la sesión por parte del profesor.</p> <p><u>Parte principal (36')</u>: "Phelhle" (Bangladesh) (9') "Hong-Lui-Ten" (China) (9') "Patentero" (Filipinas) (9') "Cheetal, cheetah" (India) (9')</p> <p><u>Vuelta a la calma (5')</u>: Comentar con los estudiantes la sesión.</p>		

Tabla 34. *Sesión 31. Asia Deportes. 32.*

Nº sesión: 31	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de Asia. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes asiáticos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Asia. En esta ocasión jugarán a ping-pong.		

Tabla 35. *Sesión 32. Asia Juegos.*

Nº sesión: 32	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de Asia. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos asiáticos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Gundasi" (Indonesia) (9') "El diablo y la rana" (Japón) (9') "Tarik tangan" (Malaysia) (9') "Kingdom" (Pakistan) (9') Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 36. *Sesión 33. Asia Plato Típico.*

Nº sesión: 33	Desarrollo: Tutoría	Duración: 25'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer una comida típica de Asia.		
Contenidos:	1- Degustación de un plato típico asiático.		
Actividades:	Aprovechando que la hora de tutoría es a la tarde se utilizarán los últimos 25' de clase para degustar el plato que han realizado al mediodía los discentes de extraescolar de cocina. En este caso sushi.		

Tabla 37. *Sesión 34. Asia Canciones Infantiles.*

Nº sesión: 34	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países asiáticos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países asiáticos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Ge shing yu wei xiao" (China) y "Kaeru no uta ga" (Japón).		

Tabla 38. *Sesión 35. Asia Países.*

Nº sesión: 35	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde está cada país trabajado dentro del continente asiático. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países asiáticos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países asiáticos (Bangladesh, China, Filipinas e India) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 39. *Sesión 36. Asia Deportes.*

Nº sesión: 36	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de Asia. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes asiáticos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos de Asia. En esta ocasión jugarán a bádminton.		

Tabla 40. Sesión 37. Asia Canciones Infantiles.

Nº sesión: 37	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países asiáticos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países asiáticos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Tick tick tick" (India) y "Pom na tu ri" (Corea del Sur).		

Tabla 41. Sesión 38. Asia Países.

Nº sesión: 38	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde está cada país trabajado dentro del continente asiático. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países asiáticos en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países asiáticos (Indonesia, Japón, Malaysia, Pakistán y Corea) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 42. Sesión 39. América del Norte Juegos.

Nº sesión: 39	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de América del N. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos de norteamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Mocasin game" (EEUU) (9') "Uhl-ta" (EEUU) (9') "Vaciar el campo" (EEUU) (9') "Ven aquí" (EEUU) (9') Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 43. Sesión 40. América del Norte Deportes.

Nº sesión: 40	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de América del N. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes norteamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos norteamericanos. En esta ocasión jugarán a frisbie.		

Tabla 44. Sesión 41. América del Norte Juegos.

Nº sesión: 41	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de América del N. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos norteamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Transportar el Aguila" (Canadá) (9') "Blankey" (EEUU) (9') "Categories" (EEUU) (9') "Head of the class" (EEUU) (9') Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 45. Sesión 42. América del Norte Plato Típico.

Nº sesión: 42	Desarrollo: Tutoría	Duración: 25'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer una comida típica de norteamericana.		
Contenidos:	1- Degustación de un plato típico norteamericano.		
Actividades:	Aprovechando que la hora de tutoría es a la tarde se utilizarán los últimos 25' de clase para degustar el plato que han realizado al mediodía los discentes de extraescolar de cocina. En este caso "hot dogs".		

Tabla 46. Sesión 43. América del Norte Canciones Infantiles.

Nº sesión: 43	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países norteamericanos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países norteamericanos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Animal Fair" (Estados Unidos) y "BINGO" (Estados Unidos).		

Tabla 47. Sesión 44. América del Norte Países.

Nº sesión: 44	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde está cada país trabajado dentro de América del N. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países norteamericanos (EEUU) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 48. Sesión 45. América del Norte Deportes.

Nº sesión: 45	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de América del N. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes norteamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos del lugar. En esta ocasión jugarán a lacrosse.		

Tabla 49. Sesión 46. América del Norte Canciones Infantiles.

Nº sesión: 46	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países norteamericanos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países norteamericanos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Donkey riding" (Canadá) y "La neige tombe" (Canadá).		

Tabla 50. Sesión 47. América del Norte Países.

Nº sesión: 47	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde está cada país trabajado dentro de América del Norte. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países norteamericanos (Canadá) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 51. Sesión 48. América del Sur Juegos.

Nº sesión: 48	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de América del Sur. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos sudamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	<p><u>Inicio (4')</u>: Explicación de la sesión por parte del profesor.</p> <p><u>Parte principal (36')</u>: "La caza" (Argentina) (9') "¿Gosta dos seus vizinhos?" (Brasil) (9') "El vendado" (Colombia) (9') "Pasando el aro" (El Salvador) (9')</p> <p><u>Vuelta a la calma (5')</u>: Comentar con los estudiantes la sesión.</p>		

Tabla 52. Sesión 49. América del Sur Deportes.

Nº sesión: 49	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de América del S. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes sudamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos sudamericanos. En esta ocasión jugarán a fútbol.		

Tabla 53. Sesión 50. América del Sur Juegos.

Nº sesión: 50	Desarrollo: Educación Física	Duración: 45'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar juegos que practican en diferentes países de América del Sur. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes juegos sudamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Inicio (4'): Explicación de la sesión por parte del profesor. Parte principal (36'): "Pescadito pescadito" (Paraguay) (9') "Callcu" (Peru) (9') "Lobito" (Uruguay) (9') "Las siete piedras" (Venezuela) (9') (Vuelta a la calma (5'): Comentar con los estudiantes la sesión.		

Tabla 54. Sesión 51. América del Sur Plato Típico.

Nº sesión: 51	Desarrollo: Tutoría	Duración: 25'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer una comida típica de sudamericana.		
Contenidos:	1- Degustación de un plato típico sudamericano.		
Actividades:	Aprovechando que la hora de tutoría es a la tarde se utilizarán los últimos 25' de clase para degustar el plato que han realizado al mediodía los discentes de extraescolar de cocina. En este caso una macedonia de frutas con papaya, maracuyá y piña.		

Tabla 55. Sesión 52. América del Sur Canciones Infantiles.

Nº sesión: 52	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países sudamericanos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países sudamericanos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Te dije, mama te dije" (Argentina) y "A barata diz que tem" (Brasil).		

Tabla 56. Sesión 53. América del Sur Países.

Nº sesión: 53	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro de América del Sur. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países sudamericanos (Argentina, Brasil, Colombia y el Salvador) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 57. Sesión 54. América del Sur Deportes.

Nº sesión: 54	Desarrollo: Hora del patio	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer y experimentar deportes que practican en diferentes países de América del S. 2- Fomentar el respeto hacia las normas del juego y sus participantes.		
Contenidos:	1- Conocimiento y experimentación de diferentes deportes sudamericanos. 2- Respeto hacia las normas y sus participantes.		
Actividades:	Se practicarán deportes originarios o típicos del lugar. En esta ocasión jugarán a hockey hierba (en una campa que hay al lado del centro).		

Tabla 58. Sesión 55. América del Sur Canciones Infantiles.

Nº sesión: 55	Desarrollo: Educación Artística	Duración: 10' (5'+5')	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer canciones típicas infantiles de distintos países sudamericanos.		
Contenidos:	1- Audición de canciones típicas infantiles de distintos países sudamericanos.		
Actividades:	Los y las estudiantes escucharán dos canciones típicas infantiles, una al principio de clase y la otra al final de la clase. Cada canción la escucharán 2 veces: "Caballito blanco" (Chile) y "El puente está quebrado" (Colombia).		

Tabla 59. Sesión 56. América del Sur Países.

Nº sesión: 56	Desarrollo: Ciencias Sociales	Duración: 20'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Conocer donde esta cada país trabajado dentro de América del Sur. 2- Saber lo más característico de cada país.		
Contenidos:	1- Conocimiento del lugar donde se ubican los diferentes países en el mapa. 2- Conocimiento de lo más característico de cada lugar.		
Actividades:	La última parte de la sesión se utilizará para que en el mapa que han realizado previamente sitúen los países sudamericanos (Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela y Chile) trabajados en las sesiones anteriores. Para entonces los estudiantes habrán tenido que buscar información sobre estos estados para poder realizar en clase un brainstorming.		

Tabla 60. Sesiones 57-61. Mercadillo Benéfico de Navidad.

Nº sesión: 57-61	Desarrollo: Aula habilitada	Duración: 75'	Nº estudiantes: mínimo 4 por día
Objetivos:	1- Aportar solidariamente en apoyo a los inmigrantes.		
Contenidos:	1- Solidaridad y apoyo a los inmigrantes.		
Actividades:	El alumnado de 2º curso creará un mercadillo de navidad donde se venderán juguetes, productos, material, etc. que tenga cada estudiante o trabajador del centro en su casa, que no utilice y que se encuentre en buen estado.		

Tabla 61. Sesión 62. Valoración y evaluación del proyecto.

Nº sesión: 62	Desarrollo: Tutoría	Duración: 55'	Nº estudiantes: 20
Objetivos:	1- Valorar y evaluar cómo ha ido el proyecto.		
Contenidos:	1- Valoración del proyecto.		
Actividades:	Se hará una valoración y evaluación del proyecto por parte de los estudiantes y los/as docentes que han tomado parte en el proyecto.		

3. CONCLUSIONES

El presente proyecto se basa en la idea de que el ser humano no nace siendo racista o xenófobo, sino que es el entorno, la educación o el ámbito más cercano al alumnado lo que lleva a las personas a adoptar una serie de pensamientos o ideologías. Por ello, desde el ámbito educativo, se puede colaborar para el desarrollo de la interculturalidad y la convivencia entre diversas culturas, entendiéndolo como algo positivo.

El hecho de consolidar un proyecto que recopila juegos de diferentes partes del mundo ayuda a que el alumnado sea consciente de la gran cantidad de culturas que conviven en la sociedad actual, teniendo cada una de ellas unas particularidades que las distinguen del resto.

Es imprescindible que en un proyecto como este se involucren otras asignaturas aparte de la educación física, para abordar la interculturalidad desde distintos ámbitos.

Como conclusión final tras la realización del presente proyecto se extrae que la asignatura de Educación Física posee las herramientas necesarias para hacer frente a los retos de la enseñanza del siglo XXI, pudiendo desarrollar la creatividad y autonomía de los estudiantes, con el fin de que puedan convivir en una sociedad en la que existe una diversidad cultural.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguilar, G. F. (2016). El profesorado de educación física ante la realidad multicultural: percepción sobre el alumnado, intervención pedagógica y trayectoria profesional. Un estudio de casos en educación primaria. *Apunts. Educación física y deportes*, 2(124), 122.
2. Aguilar, G. F., Grau, M. P., y Prat, S. S. (2017). La visión del profesorado de Educación Física sobre la presencia del alumnado de origen extranjero en la escuela: ¿oportunidad o problema? *Retos*, 31, 64-68.
3. Aza, E. T. (2017). Juego y creatividad: el re-descubrimiento de lo lúdico. Aportes prácticos a la fundamentación de algunos de los pilares de la ciencia de la motricidad humana. *Revista Sentidos da Cultura*, 3(3), 04-12.
4. Bantulá, J., y Mora, J.M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 Juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
5. Blanco, J. (2016). Cultura: punto de partida del diálogo intercultural. *Revista de investigación y proyección*, 1(1), 3-24.
6. Calero, J., y Escardíbul, J. O. (2016). Proceso educativo y resultados del alumnado nativo y de origen inmigrante en España. Un análisis basado en PISA-2012. *Estudios de Economía Aplicada*, 34(2), 1-12.

7. Fernández, I. (1998). *Prevención de la violencia y resolución de conflictos. El clima escolar como factor de calidad*. Madrid: NARCEA.
8. Fernández, J. M. (2005). Inmigración y educación en el contexto español: un desafío educativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36 (11), 1-12.
9. Fernández, J. M., y Aguilar, J. M. (2016). Competencias docentes interculturales del profesorado de educación física de Andalucía, España. *Movimiento*, 22(3), 753-766.
10. García-Leiva, M. (2016). Política audiovisual europea y diversidad cultural en la era digital. *Comunicación y sociedad*, 27(1), 221-241.
11. Garoz, I., y Linaza, J.L. (2006). Juego, Cultura y Desarrollo en la Infancia: El caso del Palín Mapuche y el Hockey. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 2(2), 33-48.
12. Garrido, Á. A., Olmos, J. C., García, R. P., y Arjona, N. G. (2017). Educación física y deporte: ¿Instrumentos de integración de inmigrantes?. *Revista de Ciencias Sociales*, 22(3), 1-12.
13. Goenechea, C. (2016). La escuela pública de la España Multicultural: de privilegios y muros invisibles. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(1), 111-119.
14. Gómez, D. (2017). Antropología de las ciencias y la sociedad multicultural: ¿sociedad globalizada o culturas híbridas?. *Dialógica*, 13(2), 159-189.
15. Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
16. Lavega, P., Planas, A., y Ruiz, P. (2016). Juegos cooperativos e inclusión en educación física/Cooperative games and inclusion in physical education. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 53(1), 1-12.
17. López, A. G., y López, M. P. (2016). La sensibilidad intercultural en relación con las actitudes de aculturación y prejuicio en inmigrantes y sociedad de acogida. Un estudio de caso. *Revista Internacional de Sociología*, 74(2), 34-46.

18. López, A., y Wilson, B. (2016). La construcción argumentativa de la universalidad de los derechos humanos: el diálogo entre culturas. *Revista IUS*, 10(37), 153-169.
19. Panikkar, R. (2006). Decálogo: cultura e interculturalidad. *Cuadernos Interculturales*, 4(6), 129-130.
20. Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
21. Pascual, R. M., Guiu, G. F., y Burgués, P. L. (2017). Educación física emocional a través del juego en educación primaria. Ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Retos*, 31, 88-93.
22. Ramírez, P. O., & Samaniego, A. G. (2016). Los juegos tradicionales se han perdido en la memoria cultural actual de los niños y niñas de la provincia de Santa Elena. *Yachana Revista Científica*, 2(1), 1-12.
23. Sánchez, B. T., García, B. A., y Huerta, M. J. D. (2016). ¿Jugamos a los cuentos? Una propuesta práctica de animación a la lectura a través de la Educación Física. *Retos*, 29, 216-222.
24. Valdés, M. (2002). Importancia del juego en la clase de psicomotricidad. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5, 47-56.
25. Vélez, A. P., y Ayala, E. S. (2016). Objetivos y contenidos sobre interculturalidad en la formación inicial de educadores y educadoras. *Estudios sobre Educación*, 18, 37-57.