

# **Juegos culturales cooperativos como medio inclusivo en la enseñanza secundaria**

**Cultural Cooperatives Games like an Inclusive Way in High School**

**Jogos culturais cooperativos como meio inclusivo no ensino médio**

**Javier Antonio Tamayo Fajardo\***

tamayo@uhu.es

**Fernando Durán Correa\*\***

fernandodurancorrea@gmail.com

\*Profesor Titular de la Facultad de Educación, Psicología  
y Ciencias del Deporte de la Universidad de Huelva

Doctor en Educación Física por la Universidad de Granada  
Licenciado en Educación Física por la Universidad de Granada

\*\*Lic. en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Máster de Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato  
y Formación Profesional especialidad de Educación Física

Máster Oficial de Investigación en Educación Física y Ciencias del Deporte

Universidad de Huelva

(España)

Recepción: 26/04/2019 - Aceptación: 28/01/2020

1ª Revisión: 23/08/2019 - 2ª Revisión: 25/01/2020



Esta obra está bajo licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND  
4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

## **Resumen**

La escasez de valores existentes actualmente en la sociedad es una de las principales preocupaciones que como docentes debemos afrontar. Por otra parte, el gran auge de la inmigración que hoy acontece, provoca aún más discrepancias para la relación con nuestros iguales, provocando dentro de la materia de Educación Física el aislamiento y la falta de adaptación por parte del alumnado de otras culturas que día a día crece con más fuerza en los centros escolares, influyendo negativamente dentro y fuera del marco educativo. El principal objetivo de esta experiencia didáctica es conocer mediante juegos las culturas de los cinco continentes, incidiendo en las características y necesidades de nuestro alumnado, dando autonomía para la adquisición de responsabilidades y fomentando la cooperación como

elemento fundamental para la consecución de valores sociales. Para ello, se desarrolló una Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos, donde el alumnado mediante el trabajo por grupos diseñó una sesión y la presentó al resto de sus compañeros sobre un continente específico. Las conclusiones a destacar, una vez finalizada la puesta en práctica de esta Unidad, son la mejora en las relaciones interpersonales del alumnado y el beneficio físico y social que estas actividades llevan consigo.

**Palabras clave:** Educación Física. Juegos. Culturas. Valores sociales.

### **Abstract**

The lack of values in our society nowadays is one of the most important concerns that teachers must face. On the other hand, the immigration boom that we are experiencing induces more and more disagreements in students relationships, and in Physical Education class this provokes the isolation and the not assimilation of these students from others culture that day after day are growing more numerous at Schools, with a negative influence inside and outside of educational framework. The main goal of this didactic experience is to know through games the culture in our five continents, influencing in peculiarities and needs of our students, providing them autonomy to acquire responsibilities and encouraging cooperation as the main element of social values. To this end, a Didactic Unit about cultural and cooperatives games was developed, where through a group project students design and show to others students a presentation about a specific continent. Upon completing the Didactic Unit, the notable conclusions were that the relationship between students has been improved and there was a physical and social gain from these activities as well.

**Keywords:** Physical Education. Games. Cultures. Social values.

### **Resumo**

A escassez de valores atualmente existentes na sociedade é uma das principais preocupações que nós, como professores, devemos enfrentar. Por outro lado, o grande boom de imigração que está ocorrendo hoje causa ainda mais discrepâncias no relacionamento com nossos pares, causando no âmbito da Educação Física o isolamento e à falta de adaptação por parte dos alunos de outras culturas naquele dia a dia cresce mais fortemente nas escolas, influenciando negativamente dentro e fora da estrutura educacional. O principal objetivo dessa experiência didática é aprender por meio de jogos as culturas dos cinco continentes, enfatizando as características e necessidades de nossos alunos, dando autonomia para a aquisição de responsabilidades e promovendo a cooperação como elemento fundamental para a conquista de valores sociais. Para isso, foi desenvolvida uma Unidade de Ensino de Jogos Culturais Cooperativos, onde os alunos, através do trabalho em grupo, projetaram uma sessão e a apresentaram aos demais colegas de classe em um continente específico. As conclusões a serem destacadas, uma vez concluída a implementação desta Unidade, são a melhoria do

relacionamento interpessoal dos alunos e o benefício físico e social que essas atividades trazem consigo.

**Unitermos:** Educação Física. Jogos. Culturas. Valores sociais.

*Lecturas: Educación Física y Deportes, Vol. 24, Núm. 262, Mar. (2020)*

---

## Introducción

La sociedad en la que hoy vivimos ha dado un cambio radical en avance y disgregación de conocimientos, fundamentada en gran medida en una nueva forma de ver el mundo y alcanzar nuevos horizontes. Las tecnologías acaparan esa nueva forma de vivir, en la que desafortunadamente los individuos de esta, nuestra sociedad, cada día se encuentran más aislados del mundo social y real. Otro de los datos más destacables es el aumento de inmigración en nuestro país y por tanto en nuestro sistema educativo, donde familias en busca de nuevas oportunidades se embarcan en un camino complejo y en ocasiones desagradado. Sumando a todo ello la pérdida de valores sociales y el aumento de culturas que conviven en un mismo lugar, dando con ello a un aislamiento absoluto de todos estos individuos.

Por ello, consideramos que la escuela es el lugar idóneo para hacer ver a cada uno de sus miembros que la componen la importancia de mantener y trabajar aquellos valores, tales como el compañerismo, la empatía, la inclusión entre otros, siendo estos fundamentales para que el alumno conozca e integre a todos sus compañeros independientemente de su raza, sexo o discapacidad, influyendo estas actitudes notablemente fuera del horario lectivo y hacer convivir e integrar a todos los miembros pertenecientes a un lugar determinado. Dentro de este hecho, la Educación Física y fundamentado en un elemento estructurado y organizado como la programación, nos permitirá poder mejorar no solo los elementos motrices de nuestro alumnado, sino aquellos tan olvidados que hoy en día carecen de sentido, llamados valores sociales. Para ello, esta programación irá destinada a mejorar todos esos elementos de una forma lúdica y atractiva, donde el alumno sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez lo expuesto, se presenta el conjunto de objetivos en el que este proyecto pretende incidir:

- Desarrollar la cooperación como elemento fundamental para la adquisición de valores.
- Fomentar la autonomía para la búsqueda del crecimiento del alumnado.
- Integrar mediante la actividad física las diferentes culturas.

## Justificación

Tradicionalmente, la Educación Física ha sido tratada como un área de un rango inferior a las demás, considerándose los contenidos impartidos de menor importancia en el aprendizaje de una sociedad centrada en otros ámbitos “más relevantes”.

Con el paso del tiempo hasta la actualidad, esa serie de opiniones han ido derivando en otras más productivas y ambiciosas, considerando a día de hoy el papel que esta materia desempeña como incuestionable en el desarrollo integral del ser humano mediante el movimiento, integrando todas las dimensiones que en él acontecen: físico (cuerpo), mental (inteligencia), espiritual y social (Calzada, 1996).

De este modo, podemos destacar que la Educación Física posee una gran gama de conocimientos en los que el valor de los mismos radica en establecer medios más juiciosos, personalizados y adaptados al alumnado, permitiendo con ello una enseñanza más significativa; dependiendo esta última más de competencias que de conocimientos (Pieron, 1988, citado por Delgado y Cuellar, 2000). Por todo ello, es necesario que se utilicen todos los recursos que esta materia nos ofrece para realizar un enfoque organizado y con miras hacia nuevas cotas y expectativas.

En este sentido, según la Real Academia Española (RAE), citada por Zamorano (2012), programar significa “idear y ordenar las acciones necesarias para realizar un proyecto”. Vertiendo esa información al ámbito educativo, nos referiríamos a la forma de organizar la actividad docente, dándole una estructura coherente con las características de la enseñanza y de las circunstancias en que se produce (tipo de centro, zona, características y alumnado, entre otros). Por tanto, la unificación de ese proceso se realiza mediante la programación, regulada según el Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria Obligatoria, en Andalucía.

Dentro de todo lo expuesto, el profesor de Educación Física será el encargado de gestionar este proceso teniendo en cuenta todos los elementos que le rodean, para de esta forma inducir en el alumnado un correcto aprendizaje. Conociendo, que este último elemento se conseguirá de una forma más significativa si se lleva a cabo una educación inclusiva de calidad y equitativa en todo el alumnado (Arnaiz, de Haro y Maldonado, 2019). Para ello, según Lavega (2000), una forma ideal para vincular al alumnado mediante prácticas lúdicas al contexto sociocultural que los acoge es mediante la puesta en práctica de juegos populares (arraigados en una determinada zona y practicados habitualmente por una población concreta) y juegos tradicionales (conocidos desde siempre y transmitidos de generación en generación). Si

unificamos ambos conceptos, teniendo en cuenta la tradición y transmisión junto con la localización y alta práctica, obtenemos los **juegos culturales**.

Conocemos que actualmente el niño cada día se encuentra más solo, abstraído con las nuevas tecnologías, y en un mundo donde lo individual y el propio yo están a la orden del día, llevando consigo una desmotivación con la propia sociedad y más aún con los que provienen de diferentes culturas. Por ello, según afirman en su estudio Eime, Young, Harvey, Charity y Payne (2013), los beneficios físicos y psicológicos que aporta la actividad física grupal, conllevan y proyectan unas tasas de incremento en las habilidades sociales, comunicativas y de toma de decisiones de aquellos que las realizan. Por tanto, el juego como elemento de patrimonio intangible de la humanidad nos acerca hacia el conocimiento de culturas desde la antigüedad, grabados prehistóricos en cuevas y esculturas (Plath, 1998), hasta la promoción de valores específicos como la solidaridad, resolución de conflictos, diversidad, inclusión, respeto y reconocimiento cultural, tan necesarios en esta, nuestra sociedad actual.

Por ello, para Carter-Thuillier, Pastor y Fuentes (2017) esa actividad física debe enfocarse desde un punto de vista pedagógico, promoviendo así una educación en valores. Según otras investigaciones, como las de Fernández y González (1998), nos hacen ver como una metodología de "aprendizaje cooperativo", basada en la colaboración, comunicación, cooperación y conexión grupal, contribuye al desarrollo de habilidades de razonamiento y consecuentemente a las habilidades sociales. Por su parte, Moriña (2011) tras su estudio acerca del propio aprendizaje cooperativo para educación inclusiva, observa como la implementación de su programa cooperativo incide positivamente en la convivencia entre el alumnado, repercutiendo de forma directa en el clima del aula. Conociendo ampliamente la necesidad de estos métodos debido a que los alumnos con necesidades educativas carecen de accesibilidad e integración no solo a nivel nacional sino internacional (Magnusson, 2019).

La experiencia didáctica se llevará a cabo en un Instituto de Educación Secundaria situado en un municipio del suroeste de la provincia de Huelva. El cual, conociendo su contexto social y cultural, vemos idóneo para dirigir la presente programación, debido a la exponencial llegada de alumnos con privatización sociocultural, en muchos casos sin conocimiento de la lengua española y con altos índices de fracaso y aislamiento social.

Encuadrando de una forma óptima y para el correcto aprendizaje del alumnado, hemos diseñado una Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos como medio inclusivo en la enseñanza secundaria para los alumnos de tres cursos de 2º E.S.O. de este centro y en conexión con la asignatura de Geografía e Historia pretendemos que en esta última nuestro alumnado conozca los cinco continentes y sepa señalarlos en un mapa de coordenadas, así

como información acerca de los hechos históricos en la Edad Media más importantes en cada uno de ellos, para finalmente llevar a cabo trabajos de investigación grupal y su posterior exposición al resto de la clase, acerca de los puntos mencionados anteriormente. Por su parte, dentro de nuestra materia, mediante esta Unidad Didáctica se pretende profundizar en los juegos cooperativos más relevantes de cada uno de los continentes, así como de la diferencia de las partes de una sesión y su posterior exposición al resto del alumnado, poniéndose en la piel del profesor y adquiriendo competencias fundamentales no solo a nivel de centro sino fuera del mismo.

Para ello, el grupo de alumnos con los que se va a trabajar, proyectan diferencias a nivel educativo (en muchos casos diferentes valores) y a nivel académico, pero por regla general no son considerados grupos problemáticos.

Por tanto, el objetivo principal que nos planteamos mediante esta Unidad Didáctica es potenciar el conocimiento y las habilidades de nuestro alumnado, para la correcta integración de todos ellos y la adquisición de competencias tanto dentro como fuera del aula.

### **Método**

Se trata de una experiencia didáctica donde, mediante el desarrollo de la Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos incluida dentro de la programación didáctica, se pretende a través de unas directrices proporcionar la necesaria autonomía al alumnado para que este sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, con su posterior consecución de unas competencias que le servirán tanto dentro como fuera del marco escolar.

### **Participantes**

El alumnado de 2ºE.S.O. con un promedio de edades entre los 13 y 14 años aproximadamente, es el centro de actuación dentro de la programación a presentar, se encuentran a nivel social poco estructurados, sin normas y con exposición de riesgo a conductas inapropiadas para su edad.

A nivel personal, y siendo consecuentes con el hecho de que habiendo alumnos que sí cumplen los requisitos y las normas establecidas, tenemos en gran medida unos caracteres de alumnado con baja autoestima, facilidad para el abandono del empeño cuando algo resulta difícil, teniendo una escasa o nula tolerancia a la frustración, dificultad para comunicar verbalmente sus emociones, altas tasas en inicio de alcohol y drogas, siendo esto un gran problema a la hora de impartir las clases.

Se ha de mencionar que todo ello deriva en el contexto escolar hacia una escasa motivación, pocas expectativas en el aprendizaje y conductas disruptivas, entre otros. Aparte de ello, si sumamos el alumnado con desventaja sociocultural con problemas a la hora de leer o escribir o dificultades en el aprendizaje y las minorías étnicas o culturales, es de obligado cumplimiento la puesta en común por parte del equipo de profesores para trabajar mediante la adquisición de valores e integración del alumnado dentro y fuera de la escuela.

En concreto, la programación didáctica va dirigida a los alumnos de 2ºC, 2ºD y 2ºE, que están constituidos por grupos de 25 alumnos en cada clase, siendo estos en total 40 chicos y 35 chicas, formando los mismos un grupo homogéneo a nivel de conducta, participación e intereses y heterogéneo dentro del ámbito cultural, constatando la unificación de pequeños grupos a lo largo de las sesiones entre personas de la misma cultura, produciendo en ocasiones un aislamiento de algún alumno en concreto.

Además, hemos de destacar que pocos alumnos fuera del horario escolar realizan actividad física, siendo predominantemente varones (15 chicos), 10 de ellos juegan al fútbol en equipos y 5 al baloncesto. La intervención educativa se centrará en unificar al grupo y hacer cooperar a los alumnos de forma grupal sin distinción de sexo o raza, e intentar incentivar la práctica deportiva de forma autónoma en todo el alumnado.

### **Instrumentos de evaluación**

Dentro de la Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos, para la evaluación del alumnado en el conjunto de aprendizajes adquiridos, se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación, destacando los siguientes puntos:

- Parte inicial: en ella se evaluará la preparación de la sesión en el conjunto de sus partes y el uso de las TIC para la entrega al profesor.
- Parte principal: evaluación de la exposición de cada grupo, así como las aportaciones novedosas que lleven a cabo durante la misma.
- Parte final: se evaluará la actitud del grupo, en función de los valores sociales que venimos demandando en esta programación.

### **Criterios de calificación**

Los criterios de calificación se emplearán para la valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado, llevados a cabo de esta forma en la Unidad Didáctica presentada:

### **Juegos culturales cooperativos**

El 100% de la nota, es decir un 10 como máxima puntuación, vendrá recogida en cada una de las partes de la rúbrica. Dentro de la misma, los estándares de aprendizaje, extraídos de los criterios de evaluación para el curso de 2º E.S.O. de nuestra materia, y a su vez desglosando los primeros en indicadores de logro, nos aportan el conocimiento acerca del porcentaje establecido para cada uno de ellos.

### **Desarrollo unidad didáctica**

La Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos se compondrá de un conjunto de 7 sesiones, con las características que exponemos a continuación:

**1ª Sesión:** Breve explicación por parte del profesor acerca de los cinco continentes y la importancia del conocimiento de otras culturas, así como el papel que ellos van a desempeñar en las sesiones restantes. Posteriormente, se llevarán a cabo los siguientes puntos:

- División de grupos. 5 grupos de 5 personas.
- Darle a los alumnos los juegos referentes a cada continente y ellos en casa mediante el uso de las TIC y los conocimientos acerca de las partes inicial, principal y final de una sesión, diseñarla y entregársela al profesor al siguiente día ya hechas, introduciendo si así lo quieren nuevas variantes, alternativas a los juegos dados o nuevos materiales para su utilización.
- Cada grupo le tocará por sorteo la sesión a trabajar de un continente concreto (todos los miembros tienen que participar activamente en el estudio y presentación) y su posterior exposición al resto del grupo.
- Para ello tendrán la ayuda del profesor para desempeñar los juegos, la sala de materiales para organizar sus actividades o variantes que quieran introducir, así como nuevos aspectos que quieran complementar.
- Por último, esta exposición contará como un examen práctico de forma grupal para el conjunto del alumnado. Teniendo en cuenta la expresión a la hora de realizar las actividades, adecuado material, desarrollo de las actividades en el tiempo establecido (traer reloj con cronómetro) para que dé tiempo de realizar la sesión de forma adecuada.

**2ª, 3ª, 4ª, 5ª y 6ª Sesión:** Exposición de los grupos de cada continente asignado.

**7ª Sesión:** Desarrollo Juegos Multiculturales por parte del profesor.

### **Metodología. Orientaciones didácticas**

Según Álvarez (2014), la metodología es el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global y activa, la acción didáctica en el aula. Es decir, se refiere al papel que juegan los alumnos y profesores, la utilización de medios y recursos, los tipos de actividades, organización del espacio y los tiempos, agrupamientos, secuenciación y tipos de tareas, etc.

Por tanto, dentro de la acción que nos acontece, se utilizarán estrategias metodológicas adecuadas en el aula, promoviendo un trabajo positivo con el alumnado para despertar el interés del mismo; implicándose con ello en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consiguiendo que sean capaces de transferir lo que han aprendido en diversas situaciones, respetándose a sí mismos y a los demás. Debemos hacer hincapié en la vital importancia de este apartado dentro de la programación didáctica.

### **Metodología general y específica de la materia**

Por medio de las orientaciones metodológicas que se van a desarrollar, se pretende que los métodos, estrategias y estilos de enseñanza que disponemos a nuestro alcance, tiendan al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Concretamente, dentro de la Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos se llevará a la práctica lo mencionado anteriormente, potenciando la adquisición de competencias fundamentales en el alumnado.

Para ello, nos centraremos en desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje siguiendo la línea de una metodología participativa por parte del alumnado, prestando atención principalmente en el trabajo grupal, mediante el desarrollo del aprendizaje por sí mismos, en gran medida mediante la indagación y cooperando todos los miembros para llegar a objetivos comunes. De todas formas, parte de las actividades vendrán marcadas por directrices que favorezcan que el alumno se integre y conozca con mayor prontitud lo que debe realizar, para acontecer un mayor tiempo de compromiso motor. Se ha de tener en cuenta que en la mayor parte de las sesiones, los que la presentan son grupos de alumnos de 2º E.S.O., por lo que en muchos casos marcar pautas es fundamental para que la propia sesión se haga con garantías.

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) se trabajarán de forma directa e indirecta. En la primera parte el alumnado deberá por grupos, una vez dados los juegos de diferentes culturas, montar la sesión a ordenador según los caracteres propios de la misma añadiendo en su caso variantes, nuevos materiales, así como imágenes para que visualmente sea más atractiva. En la segunda, para aquellos que por motivos de lesión o enfermedad no puedan desempeñar el papel que les corresponde dentro de la sesión, se les asignará a trabajar el continente presentado ese día, y deberán realizar una sesión con juegos de ese continente,

entregándosela posteriormente al profesor. Todo ello contribuirá al desarrollo de las competencias en la escritura, lectura y su posterior puesta en práctica de forma oral.

Otro aspecto a tener en cuenta es el respeto hacia materiales, medios y compañeros, proporcionando un clima favorable dentro de la clase, dando síntomas de control y seguridad en la sesión; sabiendo que las actividades de cooperación y oposición darán lugar a disputas y aspectos que deberán solucionar mediante el diálogo y de manera pacífica.

Para finalizar, se presentarán alternativas metodológicas en nuestra programación didáctica, abogando hacia horizontes y principios tan olvidados en esta sociedad, como la educación en valores, el trabajo en equipo entre otros, para de esta forma potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Actividades y estrategias de enseñanza-aprendizaje**

Las actividades son el componente prioritario en la práctica educativa, debido a su transcendencia en el desarrollo de los objetivos y contenidos propuestos. Por lo que, la práctica de la enseñanza podemos visualizarla como una secuencia ordenada de contenidos (Sacristán, 1989, citado por Arjona, 2010).

Pormenorizando el conjunto de actividades, definimos las mismas en tres grandes bloques:

#### **a. Actividades complementarias y extraescolares**

Son aquellas que apoyan y enriquecen las actividades consideradas como docentes, sin olvidar que todo tipo de actividad debe responder a lo establecido en el proyecto educativo y curricular de centro.

Este tipo de actividades se desarrollarán explícitamente dentro del apartado de actividades complementarias en este trabajo. Comentar que dentro de esta Unidad Didáctica, no estarán presentes ni actividades complementarias ni actividades extraescolares, aunque sí fuera de la misma. Este tipo de actividades serán acogidas en la Programación Didáctica Anual dentro de la materia de Educación Física.

#### **b. Actividades de aprendizaje**

Son aquellas que debe realizar el estudiante para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje; siendo las experiencias que desarrolla el alumno necesarias para la adquisición de los conceptos y las habilidades.

Siguiendo a Imbernón, Vidal y Manjón (1993), citados por Arjona (2010), realizaremos nuestras actividades, basadas según su función dentro del desarrollo del trabajo didáctico:

- **Actividades iniciales y de motivación:** Estas actividades servirán para introducir al alumno en el tema que se aborda en la unidad didáctica, siendo las primeras en la secuencia de enseñanza, comunes a todos los alumnos y cuyo objetivo es iniciarlos y motivarlos para el resto de actividades que tengan que realizar.
- **Actividades de evaluación de conocimientos previos:** Tratan de dar información acerca de un tema determinado, para conocer qué saben los alumnos sobre el mismo. Son necesarias para poder encarar las siguientes actividades, por lo que las constituiremos al comienzo de la sesión.
- **Actividades de desarrollo de los contenidos:** Aquellas que permiten al alumnado potenciar sus conocimientos, adquiriendo nuevos aprendizajes. Estas son necesarias para lograr los objetivos previstos.
- **Actividades de refuerzo:** Tratan de incluir a los alumnos con dificultades en actividades, para que estos consigan alcanzar los mismos objetivos que los demás alumnos. Este tipo de ejercicios serán normalmente individualizados, centrándonos en las carencias existentes.
- **Actividades de ampliación:** Este tipo de actividades se relacionan con el punto anterior, para ofrecer a los alumnos una ayuda de forma individual, pero para plantearles un mayor nivel de exigencia, debido a la facilidad que estos tienen para superar los objetivos planteados; enriqueciendo sus conocimientos de forma óptima.
- **Actividades de síntesis final:** Sirven para ver si se han conseguido los objetivos planificados al iniciarse el curso y contrastarlos para su mejora.

Todas y cada una de estas actividades presentadas estarán incluidas en el desarrollo de la Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos. En primer lugar, las actividades iniciales y de motivación se llevarán a cabo al comienzo de la Unidad Didáctica para crear expectación e interés por parte del alumnado. Seguidamente, las actividades de evaluación de los conocimientos previos serán el punto de partida para conocer qué grado de aprendizaje tiene el alumnado acerca de los contenidos a presentar. Las actividades de desarrollo de los contenidos son necesarias para la adquisición de ese aprendizaje que buscamos. Las actividades de refuerzo o apoyo serán generadas a partir de dificultades previstas en alumnos de manera individual para su correcto aprendizaje, así como las de ampliación para generar nuevos

conocimientos más complejos. Para finalizar, las actividades de síntesis final o evaluación, llevarán a conocer el grado de conocimientos y aprendizajes adquiridos a partir de los contenidos trabajados.

### c. **Actividades de enseñanza**

Estas actividades se analizan desde la perspectiva del propio docente; el cual, debe llevar a cabo un conjunto de acciones para que los alumnos aprendan los contenidos necesarios, respondiendo el papel del profesor como mediador, motivador y guía de aprendizaje. Esto se puede conseguir por medio del feedback, señalando errores o aciertos en la ejecución de las actividades, conociendo que el consejo y la motivación que el docente ofrezca a los alumnos eran imprescindibles para la consecución de sus conocimientos y contenidos.

### **Estilos, métodos y estrategias de enseñanza**

El estilo es considerado la forma de interaccionar con el alumnado. El método es el conjunto de direcciones que nos llevan a alcanzar el aprendizaje de los alumnos y las estrategias pedagógicas presentan las formas de dirigir las operaciones de enseñanza (Delgado, 1991). Para Vargas (2009) y en relación con los **métodos de enseñanza**, presenta los métodos inductivo y deductivo en cuanto a la participación de los alumnos se refiere:

- **Método inductivo:** Se basa en la búsqueda de autonomía y adquisición de responsabilidades por parte del alumnado, resolviendo los problemas que el profesor plantea. Este método genera gran actividad en los alumnos, involucrándolos en su proceso de aprendizaje mediante la observación, experimentación, experiencia. Dentro de nuestra Unidad Didáctica este método estará continuamente presente.
- **Método deductivo:** es un método tradicional basado en la aplicación, comprobación y demostración por parte del profesor, dejando al alumno en un plano secundario. Dentro de esta Unidad Didáctica no será aplicable, menos en algún aspecto concreto como la ejecución de los juegos (sabiendo que ellos pueden variarlos o utilizar nuevas formas).

Las **técnicas de enseñanza** son acciones concretas planificadas y llevadas a cabo para alcanzar unos objetivos de aprendizaje. Entre las técnicas de enseñanza que se utilizarán se pretende incidir en la indagación en todo momento, donde los problemas tengan que ser resueltos por el alumnado, cooperando entre ellos y alcanzando soluciones comunes; así como, llevando a cabo la instrucción directa, en el inicio de la Unidad Didáctica, para explicar lo que acontecerá en las siguientes sesiones.

Los **estilos de enseñanza** muestran las interacciones entre el docente y el alumno en el proceso de decisiones, por ello, nos define el rol de cada uno en ese proceso. Estos no se dan de forma pura en su aplicación real, tendiéndose a agrupar los estilos de enseñanza en categorías más amplias con características comunes. Nosotros nos vamos a basar por este motivo en la clasificación de Delgado Noguera (1991), citado por Rando (2010), tal y como viene establecido en la tabla 1.

Tabla 1. *Estilos de enseñanza*

Estilos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mando directo.</li> <li>- Modificación del mando directo.</li> <li>- Asignación de tareas.</li> </ul>
Estilos cognoscitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrimiento guiado.</li> <li>- Resolución de problemas.</li> </ul>
Estilos participativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enseñanza recíproca.</li> <li>- Grupos reducidos.</li> <li>- Microenseñanza.</li> </ul>
Estilos individualizadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo por grupos de nivel.</li> <li>- Trabajo por grupos de intereses.</li> <li>- Enseñanza modular.</li> <li>- Programas individuales.</li> <li>- Enseñanza programada.</li> </ul>
Estilos socializadores	
Estilos creativos	

El siguiente punto nos lleva a los tipos de **estrategias en la práctica**, definidos como la forma de presentar la actividad, pudiendo llevar la estrategia en la práctica de manera global, analítica o mixta (Delgado, 1991, citado por Hernández, 2009). Los tipos de estrategias en la práctica, según Sánchez Bañuelos (1986), serían los recogidos en la tabla 2.

Tabla 2. *Estrategias en la práctica*

Estrategia en la práctica global	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Global pura.</li> <li>- Global polarizando la atención.</li> <li>- Global modificando la situación real.</li> </ul>
Estrategia en la práctica analítica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analítica pura.</li> <li>- Analítica progresiva.</li> <li>- Analítica secuencial.</li> </ul>
Estrategia en la práctica mixta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combinación de ambas estrategias, tanto de</li> </ul>

En el desarrollo de nuestra Unidad Didáctica la estrategia en la práctica global será utilizada en situaciones reales de juego, destacando cada parte como un todo, o polarizando la atención a determinadas normas o reglas a tener en cuenta. También en ocasiones, el propio docente podrá realizar cambios de la situación si así lo ve oportuno, o los propios alumnos introducir nuevos cambios o reglas para llevar a cabo los juegos. Posteriormente, la estrategia en la práctica analítica se utilizará en la primera sesión para indicar las partes de la misma, y qué características deben tener los juegos para estar en cada una de ellas. Reiterando que buscamos en esta Unidad Didáctica la indagación y autonomía del alumnado.

### **Las alternativas metodológicas**

Dentro de ellas buscamos incidir en aquellas que representen una educación en valores, mostrando una cooperación e integración en las acciones que acontecen para la búsqueda de resolución de problemas, mediante el consenso de todos sus miembros.

### **Recursos didácticos y organizativos**

Dentro de este punto presentaremos el conjunto de recursos didácticos empleados en la Unidad Didáctica de Juegos Culturales Cooperativos y, en su caso, los aspectos organizativos para la puesta en práctica de las sesiones en relación con la misma.

Recursos didácticos: Banco de juegos.

Materiales didácticos: Pelotas blandas (goma espuma), conos, picas, pañuelos, aros, sábanas, cuerdas, colchonetas, bancos suecos, botellas de plástico.

Dentro de los recursos pertenecientes a las instalaciones del Instituto objeto de la intervención docente, destacamos:

- Aula.
- Pistas polideportivas.
- Gimnasio cubierto.

### **Aspectos organizativos**

Mediante este punto se presenta la organización de la Unidad Didáctica, agrupando en ella la organización del espacio y materiales, la organización del tiempo que disponemos de clase y la organización del agrupamiento del alumnado.

## **Organización del espacio y materiales**

Para el desarrollo de las clases de Educación Física el Centro dispone de dos pistas exteriores de 40 m x 20 m., acompañada una de ellas de dos porterías en sus extremos y la contigua de dos canastas. Ambas pistas están señalizadas con las líneas reglamentarias, siendo el material del suelo de piedra dura, por lo que los alumnos deben tener precaución a la hora de realizar los diferentes ejercicios para evitar posibles golpes o lesiones al caer.

Por su parte, el pabellón cubierto consta de una pista de 20 m x 15 m., en uno de sus lados hay un conjunto de espalderas para la realización de actividades o ejercicios relacionados con la escalada. En el otro extremo hay 4 salas, la primera los servicios para los profesores, siguiendo a continuación los baños para el alumnado, separados los mismos para hombres y mujeres, la tercera sala es la de los materiales, encontrándonos en la misma balones de goma espuma, balones de fútbol, balonmano y baloncesto, aros, cuerdas, raquetas, entre otros, y ya la última es la sala referente al despacho para los profesores de Educación Física, compuesta por una mesa para el trabajo de departamento o recibir a los padres, ordenadores,... Es fundamental que para el trabajo de la Unidad Didáctica el conjunto de materiales e instalaciones estén en condiciones óptimas, para su puesta en práctica sin problemas.

## **Organización del tiempo**

El tiempo empleado en cada sesión dentro de la Unidad Didáctica tendrá como pilar fundamental que el compromiso motor sea óptimo por parte del alumnado. Para ello, los primeros 15 minutos de clase irán destinados al calentamiento, llevados a cabo de una forma lúdica en la última parte. Los siguientes 30 minutos irán destinados a la parte principal de la sesión, y en los últimos 15 minutos se llevará a cabo la parte final de la sesión con un ejercicio lúdico de una forma más relajada, y para finalizar un breve estiramiento.

## **Organización del agrupamiento**

Las diferentes agrupaciones del alumnado durante el conjunto de las sesiones irán enfocadas a los ejercicios que se trabajen, teniendo en cuenta objetivos, materiales y recursos disponibles.

El principal aspecto a tener en cuenta dentro de la Unidad Didáctica que se presenta es que los alumnos se unan en grupos heterogéneos, con distinto nivel, destrezas motrices, sexo y cultura, promoviendo en su caso la igualdad y el respeto al compañero, dentro de esa alta gama de valores que se pretenden conseguir.

La asignación de grupos en el conjunto de sesiones será la de agrupar a los alumnos según una numeración dada a cada uno de ellos (1,2,3,...), formando todos los 1 un grupo, los 2,..., promoviendo la sociabilización e interacción entre alumnos que tienen menos relación.

### **Resultados**

Tras la finalización del proyecto se presentan los resultados más notables del mismo:

- Mejora de la autonomía en el alumnado.
- Adquisición de valores sociales.
- Unión de culturas mediante la Educación Física.

### **Discusión**

En conocimiento del proceso llevado a cabo de forma real y práctico, cabe mencionar como los objetivos generales que nos proponíamos mediante este proyecto, condicionados por la escasez de tiempo, han podido desarrollarse de forma óptima con conclusiones positivas. Destacando que si trabajamos de una manera integral y transversal, en relación con el bienestar personal y colectivo, da sus frutos. (Pérez, Vicente y Hortigüela, 2019)

Condicionado a esta afirmación se ha comprobado como el alumnado ha entendido el mensaje que nos proponíamos, mediante el respeto a sus iguales y la adquisición de valores palpables en cada sesión realizada. Su autonomía y la conexión de grupo les ha provisto de una cooperación necesaria y enriquecedora para llevar a cabo la sesión, cambiar juegos, variantes, añadir nuevos materiales; y por último, es cierto que conocer e integrar a nuevas culturas mediante esta materia exige una mayor profundización y tiempo. Aun así todo el grupo ha participado y ha resuelto problemas, llegando a soluciones e incluyendo a todos por igual.

El conjunto del alumnado ha conocido una forma diferente de aprender dentro de la asignatura de Educación Física, mediante la adquisición de responsabilidades y valores, poniendo como punto a mejorar la puesta en práctica no solo durante esta Unidad Didáctica, sino a lo largo del curso, de sesiones que conformen una dinámica pareja, haciendo siempre reflexionar al alumno sobre la aplicación real y los beneficios que esto conlleva; vinculando la importancia de la inclusión educativa a su futuro cercano y la mejora en el ámbito social para una correcta formación. (Garino, 2018)

### **Conclusiones**

Partiendo del objetivo principal, desarrollar una Unidad Didáctica para la adquisición en el alumnado de un conjunto de competencias necesarias, podemos concluir un avance significativo en lo que a valores sociales, autonomía e inclusión se refiere; constatando una escasez de tiempo como factor principal para el desarrollo de todo lo que inicialmente estaba propuesto realizar.

### Referencias

- Álvarez, E. (2014). La programación didáctica paso a paso: metodología. *La metodología en tu programación didáctica*, 3, 1-8.
- Arjona, M. L. (2010). Importancia y elementos de la programación didáctica. *Hekademos, revista educativa digital*, 7, 5-22.
- Arnaiz, P., de Haro, R., y Maldonado, R. M. (2019). Barriers to Student Learning and Participation in an Inclusive School as Perceived by Future Education Professionals. *Journal of new approaches in education research*, 8, 18-24.
- Calzada, A. (1996). *Educación Física: 1º y 2º Ciclo de La Enseñanza Secundaria Obligatoria*. Madrid: Gymnos.
- Carter-Thuillier, B., Pastor, V. M., y Fuentes, F. (2017). Inmigración, deporte y escuela. Revisión del estado de la cuestión. *Retos*, 32, 19-24.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 139, de 16 de julio de 2010, 8 a 34. Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2010/139/d2.pdf>
- Delgado, M.A. (1991). Hacia una clarificación conceptual de los términos en didáctica de la educación física y el deporte. *Revista de educación física*, 40, 2-10.
- Delgado, M. A., y Cuéllar, M. J. (2000). Estudio sobre los estilos de enseñanza en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25, 1-4. <https://www.efdeportes.com/efd25a/estilos.htm>
- Eime, R.M., Young, J.A., Harvey, J.T., Charity, M.J., y Payne, W.R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for

children and adolescents: informing development of a conceptual model of health through Sport. *International Journal of Behavioral Nutrition & Physical Activity*, 10(1), 135.

Fernández, J., y González, C. (1998). *Aproximación teórico-práctica a la cooperación como metodología en el aula de educación física. La importancia de su inclusión en el currículum de los estudios educación física de la diplomatura de magisterio*. XVI Congreso Nacional de Educación Física. Badajoz.

Garino, D. (2018). Formación para el trabajo en la educación secundaria: aportes a las trayectorias laborales de jóvenes de Neuquén, Argentina. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 9(14), 31-43.

Hernández, B. (2009). Los métodos de enseñanza en la educación física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 132, 1-1. <https://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-ensenanza-en-la-educacion-fisica.htm>

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.

Magnusson, G. (2019). Inclusive education and school choice lessons from Sweden. *European journal of special needs education*, 10, 1-15.

Moriña, A. (2011). Aprendizaje cooperativo para una educación inclusiva: desarrollo del programa PAC en un aula de Educación Primaria. *ESE Estudios Sobre Educación*, 21, 199-216.

Pérez, A., Vicente, M., y Hortigüela, D. (2019). ¿Por qué y para qué de las competencias clave en educación Física? Análisis de dos posturas contrapuestas. *Retos*, 35, 7-12.

Plath, O. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile: Grijalbo.

Rando, C. (2010). Estilos de enseñanza en Educación Física. Utilización según el análisis de las tareas de aprendizaje y las características de los alumnos y alumnas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 146, 1-1. <https://www.efdeportes.com/efd146/estilos-de-ensenanza-en-educacion-fisica.htm>

Sánchez Bañuelos, F. (1986). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.

Vargas, A. M. (2009). Métodos de enseñanza. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-9.

Zamorano, D. (2012). Una propuesta para la estructura de la programación didáctica de Educación Física en educación primaria desde el enfoque de las competencias básicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 165, 1-

18. <https://www.efdeportes.com/efd165/estructura-de-la-programacion-de-educacion-fisica.htm>