



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

“PROPUESTA DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA”

AUTORÍA José Manuel Jiménez Lozano
TEMÁTICA Competencias básicas y EF
ETAPA Educación Primaria

Resumen

Las competencias básicas se han convertido en un aspecto fundamental en nuestra labor educativa. La forma de plasmarlas en nuestra actividad docente es un objetivo que todos nos proponemos. Pretendemos con este artículo ejemplificar cómo, desde el área de Educación Física, podemos trabajarlas.

Palabras clave

Competencias básicas, Educación Física, Ejemplos y actividades.

1.- LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA LEGISLACIÓN ACTUAL

ANEXO I REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria.

La incorporación de competencias básicas al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La inclusión de las competencias básicas en el currículo tiene varias finalidades. En primer lugar, integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y no formales. En segundo lugar, permitir a todos los estudiantes integrar sus



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos. Y, por último, orientar la enseñanza, al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Con las áreas y materias del currículo se pretende que todos los alumnos y las alumnas alcancen los objetivos educativos y, consecuentemente, también que adquieran las competencias básicas. Sin embargo, no existe una relación unívoca entre la enseñanza de determinadas áreas o materias y el desarrollo de ciertas competencias. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias básicas se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias áreas o materias.

El trabajo en las áreas y materias del currículo para contribuir al desarrollo de las competencias básicas debe complementarse con diversas medidas organizativas y funcionales, imprescindibles para su desarrollo. Así, la organización y el funcionamiento de los centros y las aulas, la participación del alumnado, las normas de régimen interno, el uso de determinadas metodologías y recursos didácticos, o la concepción, organización y funcionamiento de la biblioteca escolar, entre otros aspectos, pueden favorecer o dificultar el desarrollo de competencias asociadas a la comunicación, el análisis del entorno físico, la creación, la convivencia y la ciudadanía, o la alfabetización digital. Igualmente, la acción tutorial permanente puede contribuir de modo determinante a la adquisición de competencias relacionadas con la regulación de los aprendizajes, el desarrollo emocional o las habilidades sociales. Por último, la planificación de las actividades complementarias y extraescolares puede reforzar el desarrollo del conjunto de las competencias básicas.

Se entiende por competencias básicas de la educación primaria el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuados al contexto que todo el alumnado que cursa esta etapa educativa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa y la integración social. El currículo de la educación primaria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el Anexo I del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, al menos, las siguientes competencias básicas (*Artículo 6 del Decreto 230/2007 de la Junta de Andalucía, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía*):

a) **Competencia en comunicación lingüística**, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

- b) **Competencia de razonamiento matemático**, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- c) **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural**, que recogerá la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental.
- d) **Competencia digital y tratamiento de la información**, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- e) **Competencia social y ciudadana**, entendida como aquella que permite vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.
- f) **Competencia cultural y artística**, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.
- g) **Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida**.
- h) **Competencia para la autonomía e iniciativa personal**, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollarla opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

2.- LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

El área de Educación física contribuye esencialmente al desarrollo de la **competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices. Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niños y niñas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y lo que es más importante, a lo largo de la vida.

En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física, pero sobre todo su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.

Asimismo el área contribuye de forma esencial al desarrollo de la **competencia social y ciudadana**. Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas.

Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la **competencia cultural y artística**. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.

En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.

La Educación física ayuda a la consecución de la **Autonomía e iniciativa personal** en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva, También lo hace, si se le da



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

El área contribuye a la **competencia de aprender a aprender** mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan la adquisición de recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes y estereotipos referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el **tratamiento de la información y la competencia digital**.

El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la **competencia en comunicación lingüística**, ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta.

3.- EJEMPLO DE UNIDAD DIDÁCTICA SOBRE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

3.1.- Justificación

Uno de los principales puntos en común de los niños y niñas de diferentes culturas es el juego. El juego es un medio para que el niño aprenda las normas culturales y los valores de una sociedad (**competencia social y ciudadana**). Los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven. Así, por ejemplo, hasta hace bien poco los juegos tradicionales infantiles en algunas etnias de Papua Nueva Guinea se caracterizaban por la ausencia de ganadores y perdedores. Todo lo contrario sucede en los juegos actuales de nuestra sociedad occidental donde la competición se convierte en muchos casos en un elemento esencial.

Recuperar una serie de juegos motores de diferentes lugares del mundo e introducirlos convenientemente estructurados en las clases de Educación Física puede suponer para nuestro alumnado el acceso a otras formas no sólo de jugar sino también de pensar y de actuar, y ese es el objetivo de esta unidad didáctica (**competencia cultural y artística**).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

Desde la práctica de los juegos intentaremos establecer elementos de comparación con otros que nuestro alumnado practica en su tiempo de ocio, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿qué materiales varían?, ¿cómo podemos modificarlos? (**autonomía e iniciativa personal**)... Encontraremos que muchos de los juegos recogidos son similares a otros que ya conocemos. Algunos parecen simplificaciones de otros, variantes derivadas de la adaptación del juego a una serie de condiciones como pueden ser la ausencia de un material determinado y su sustitución por otro o la eliminación del mismo, la adecuación a un espacio de juego concreto o la adaptación para favorecer el juego cuando el número de jugadores es superior o inferior al habitual. La búsqueda de similitudes y de diferencias entre los juegos recogidos y los que conocemos y practicamos habitualmente en nuestra escuela, así como un análisis más profundo de los diversos contextos culturales de los que proceden los juegos recopilados, nos debe facilitar un mayor conocimiento de otras formas de vida, ni mejores ni peores que la nuestra, simplemente distintas (**competencia cultural y artística**).

La fabricación de útiles para la práctica de los juegos a partir de elementos a nuestro alcance, la mayor parte de las veces considerados inservibles, puede familiarizarnos con algunos hechos derivados de la sociedad de consumo en la que estamos inmersos y hacernos comprender cómo ésta también repercute en las formas de jugar.

En definitiva, un sin fin de propuestas que pueden derivar del juego como eje conductor. Un eje cercano, diríamos que incluso propio y exclusivo del niño, y consecuentemente un elemento motivador para nuestro alumnado.

Ahora bien, somos perfectamente conscientes de que el mero hecho de introducir una unidad didáctica de juegos del mundo y ponerlos en práctica en nuestras clases no es suficiente para favorecer un acercamiento a otras culturas. Puede suceder que el alumnado se limite sólo a jugar y a disfrutar de los juegos, sin que muestre el más mínimo interés por su origen o por el entorno cultural de procedencia de los mismos. Adaptando nuestra actuación al tiempo de que disponemos, planteamos, en este sentido, la realización de una serie de acciones que nos lleven poco tiempo y que resulten eficaces, entendiendo por eficaces el que tengan una cierta repercusión en el tiempo de ocio del alumnado, para despertar en él la curiosidad hacia otras culturas.

Entre las posibles acciones que realizaremos a lo largo de la unidad didáctica destacamos las siguientes:

1. Elaboración de un mural de seguimiento de las actividades realizadas durante el desarrollo de esta unidad didáctica. El mural se iniciará con un mapamundi y se irá completando con los nombres y lugares de procedencia de los distintos juegos realizados a lo largo de las distintas sesiones. Para colocar el nombre de cada juego, el grupo deberá indicar su procedencia y localizar en el mapa el país de origen.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

2. Exposición de murales referidos a aspectos culturales de otros pueblos. Durante la unidad didáctica se elaborarán una serie de murales que muestren algunas tradiciones de otros pueblos, escuelas y niños de otros países, etc. Estos murales quedarán expuestos en los pasillos del centro.

3. Introducción en las clases de instrumentos musicales y de juguetes de otros países. En algunas de las sesiones de la unidad didáctica se emplearán diferentes útiles procedentes de distintas partes del mundo: djembè (instrumento de percusión del Senegal), pelotas de takgro (procedentes de Tailandia), etc. Se resalta la importancia de que los niños puedan manipular todos los objetos.

3.2.- Objetivos

Partiendo de los objetivos de Etapa y Área, enunciaremos un objetivo general a alcanzar con el desarrollo de nuestra unidad:

- ✓ Participar en juegos estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas, comportándose de manera solidaria y reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social, rechazando cualquier tipo de discriminación basada en diferencias de sexo, clase social, creencias, raza y otras características individuales y sociales.

A partir de éste, y puesto que al hablar de Unidad Didáctica estamos en otro nivel de concreción curricular, se derivan una serie de capacidades a desarrollar por el alumno mucho más concretas, que son los objetivos didácticos:

- ✓ Promover la tolerancia hacia otras culturas a través del conocimiento de otras formas de diversión.
- ✓ Conocer y practicar juegos de países de los cinco continentes del mundo.
- ✓ Tomar conciencia del cuerpo, valorando sus posibilidades y limitaciones.
- ✓ Identificar en los juegos practicados, similitudes y diferencias con algunos juegos tradicionales del entorno.
- ✓ Conocer, comprender y valorar aspectos culturales del contexto de procedencia de los juegos practicados.

3.3.- Contenidos

Los contenidos han de tener una concepción abierta, siendo potenciadores de las capacidades, de modo que los juegos del mundo se han de entender como un contenido que está a nuestra disposición para conseguir las metas que perseguimos:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

- Juegos de diferentes regiones del mundo.
- Rasgos definitorios de los juegos del mundo.
- Diferencias y similitudes entre diferentes juegos.
- Origen de los juegos.
- Práctica de juegos y deportes tradicionales realizados en el entorno de referencia.
- Utilización de diferentes materiales para la práctica de juegos.
- Vivencia de juegos procedentes de otros países como medio de diversión y disfrute.
- Respeto a la diversidad cultural y a sus manifestaciones.
- Interés por el conocimiento de las costumbres y tradiciones de los pueblos.
- Valoración de la propia identidad cultural andaluza y de sus manifestaciones a partir del respeto y aceptación de otras culturas.

3.4.- Metodología

Los principios metodológicos que guiarán nuestra actuación serán los generales para toda nuestra programación, es decir, **globalidad, aprendizajes significativos, evolucionar de lo simple a lo complejo, individualización, adecuación de materiales y normas, actitud de paciencia y clima favorable e informaciones breves.**

Partiendo de estos principios que marcarán toda nuestra actuación, y dependiendo de las estrategias de enseñanza – aprendizaje, de las técnicas de enseñanza y de la organización de los grupos y tareas que adoptemos en función de los juegos, resultarán los modelos didácticos empleados, resultando, tal y como se recoge en nuestra programación, los siguientes: **descubrimiento guiado y resolución de problemas.**

Durante el desarrollo de los juegos, los alumnos adoptan un papel activo, implicándose cognoscitivamente en los juegos del mundo que se proponen, permitiéndoles trabajar según su ritmo e intereses. El trabajo es compartido y socializado. Nuestra actuación es de guía y orientador en todo el proceso de aprendizaje, adoptando una actitud de respeto y en relación al alumno y a las tradiciones de los distintos países, favoreciendo la autoestima y valoración de otras culturas.

3.5.- Evaluación

La evaluación la entendemos como un proceso que se caracteriza por ser:

- * **Global:** dirigido no sólo a determinar si el alumnado ha alcanzado o no una serie de objetivos, sino a valorar la eficacia de todo el programa y también, por qué no, del profesor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

- * **Continuo:** la consideramos un elemento inseparable del proceso educativo, el cual nos permite recoger la información de manera permanente acerca del proceso de enseñanza - aprendizaje del alumnado.
- * **Formativo:** la evaluación nos permite regular y orientar el proceso educativo, al proporcionarnos una información constante que facilita la mejora tanto de los procesos como de los resultados de la intervención educativa.

Emplearemos, en esta unidad, dos tipos de procedimientos tendentes a evaluar al alumnado, al programa y al profesor:

- 1.- **Procedimientos de observación.**
- 2.- **Procedimientos de evaluación del alumno.**

1.- Procedimientos de observación:

Entre los procedimientos de observación utilizaremos en esta unidad didáctica:

- * Registro anecdótico: consiste en la descripción breve de algún comportamiento o comentario que pudiera parecer importante.
- * Registro de conflictos: registraremos todos los conflictos que se produzcan durante las clases de Educación Física para determinar mediante su análisis si nuestro programa facilita, con el tiempo, la resolución pacífica de los mismos.
- * Diario del profesor: descripción de los datos más significativos acontecidos durante la realización de las sesiones programadas. Permite una comparación, a posteriori, entre lo que inicialmente estaba programado y lo que realmente ha sucedido. Facilita una evaluación tanto a corto como a largo plazo.

2.- Procedimientos de evaluación del alumnado:

- * Encuestas: respuestas orales o escritas, individuales o en grupo, a unas determinadas preguntas relacionadas con aquellos aspectos sobre los cuales el maestro quiere recabar la opinión del alumnado.
- * Comentarios: principalmente destinados a determinar cómo ha vivido el alumno cada sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos..., y contrastarlos con las observaciones del profesor.
- * Buzón de sugerencias: donde el alumnado, de forma voluntaria, puede introducir dibujos, frases, redacciones..., de aquello que más le ha gustado de las clases o aquello que querría repetir. Como elemento de motivación, algunos de los dibujos y mensajes se expondrán en un tablón que se irá renovando periódicamente.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

3.6.- Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Juegos de África

Juego “Azúd adtáfez” (Marruecos): Se divide la clase en dos equipos. Mientras los miembros de uno están con los ojos cerrados, los del otro marcan una cruz (por persona) con tiza en algún lugar de la pista. Después, los miembros del otro equipo tendrán tres minutos para localizar las cruces. Cada cruz encontrada suma un punto.

Juego “Lançar e correr” (Cabo Verde): Se crean grupos de cuatro. En un terreno cuadrangular delimitado de 5 x 5 m. se colocan cinco aros (uno en cada esquina y otro en el centro). Cada alumno tiene un minuto para recorrer los aros de las esquinas y, desde ellos, lanzar las pelotas al del centro. Si le sobra tiempo podrá recoger las pelotas de alrededor y volver al aro que elija para lanzar hasta consumir su minuto. Se contabilizará como punto cada pelota que esté dentro del aro central al término del tiempo.

Juego “Trinta e cinco” (Mozambique): Se crean dos equipos de cuatro miembros. Se aprovecha el terreno delimitado del juego anterior. Los jugadores de un equipo se colocan en “zonas de seguridad” (aros). Cuando lo crea oportuno pasará a toda velocidad hacia el siguiente aro o “zona de seguridad”. En su recorrido tendrá que esquivar el lanzamiento del equipo adversario que estará a tres metros, en el perímetro del campo de 5 x 5. Se juega durante tres minutos (y cambio de rol). Cada cambio de “zona de seguridad” (aro) suma cinco puntos. Si le golpean con el balón en el cambio, no se elimina, sino que ese cambio no suma puntos. Gana el equipo que antes alcance los treinta y cinco puntos.

Juego “Foutbol nient kamp (Senegal): Se forman cuatro porterías de aproximadamente 1 m. en los laterales de un campo cuadrado. Dividimos la clase en dos equipos. Cada equipo defiende dos porterías y atacan las otras dos. No existen fuera de banda, por lo que está permitido jugar por detrás de las porterías. En caso de producirse falta, el jugador reinicia el juego desde ese punto, y en caso de que alguien logre marcar gol, el equipo que lo encaja saca desde su puerta.

Juego “Usione” (Tanzania): Se divide la clase en dos grupos que juegan separados. Se disponen en círculo. Uno de los alumnos se encuentra en el interior del círculo con los ojos cerrados. Los demás tratan de tocarle o acercarse sin ser capturados. Cuando alguien sea capturado cambiará su rol con el capturador.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

- **Juegos de América**

Juego “La mancha entrega” (Argentina): Los alumnos (gran grupo) se colocan dispersos y se desplazan libremente. Varios conducen un balón que pueden pasar. A la señal, el capturador debe tocar a cualquiera de los compañeros o compañeras que se encuentre en posesión del balón, cambiando de rol al producirse esta acción.

Juego “El bandido” (Méjico): Un alumno representa el papel de bandido/a mientras los demás están dispuestos en hilera. El bandido dice: “Soy el bandido y vengo a retar a... María”. A continuación, María debe correr hasta una zona del terreno de juego previamente fijada y sin ser tocada por el bandido. En ese momento, el resto de los alumnos saldrán también hacia dicha zona. Todos los capturados pasarán a ser “cómplices del bandido” (el rol de bandido irá cambiando entre los cómplices).

Juego “Pasando el aro” (El Salvador): Se divide la clase en dos equipos, que se disponen en hilera con las manos entrelazadas. El objetivo es pasar el mayor número posible de aros por la hilera sin que ésta se “rompa” (separar las manos) y en un tiempo determinado. Cada aro pasado correctamente suma un punto.

Juego “Girar alrededor de la casa” (Canadá): Grupos de 5 y cada grupo en un círculo de 3 metros de diámetro aproximadamente. El juego consiste en hacer girar una peonza de mano (no con la cuerda porque los alumnos pueden tener dificultades para lograrlo), y correr alrededor de la “casa” (círculo) tratando de contabilizar el mayor número de vueltas hasta que el trompo deje de girar. Se participa por turnos y el grupo avisa al corredor del momento en que se acaba su tiempo.

Juego “Se quema la papa” (Méjico): Dos grupos que juegan por separado. Sentados en círculo y en el centro se colocará un alumno/a con los ojos cerrados. Mientras los miembros del círculo se van pasando una pelota (la “papa”), el del centro dice: “Se pone caliente la papa... Va quemando... Se quema la papa, se quemó y el chavo se la comió”. En ese momento la papa queda escondida detrás del “chavo que se la comió” (persona por la que iba la pelota). El que ocupa el lugar central tiene que adivinar donde se esconde el balón, pudiendo hacer para ello dos preguntas (a quien elija) del tipo “¿Cuánto quemaba la papa cuando pasó por ti?”.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

- Juegos de Asia y Oceanía

Juego “Testsuagui Oni” (Japón): Un jugador se la queda y persigue al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis alumnos se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

Juego “Gul Tara” (Bangladesh): Grupos de 7 – 8 alumnos. Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alta y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque el suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Sin embargo, si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores tratando de dar a alguno con la pelota. El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.

Juego “Kebele” (Papua Nueva Guinea): Por parejas. Uno lanza el balón verticalmente (lo más alto posible) y el otro trata de interceptarlo (con otro balón) antes de que caiga al suelo.

Juego “Planta alubias, cosecha alubias” (China): Se forman equipos de 5 jugadores. Consiste en una carrera de relevos que se desarrolla de la forma siguiente: los equipos se colocan en fila, el primero con 3 chapas a sus pies. A unos 4 – 5 metros se dibujan 3 círculos en el suelo. A la señal, el primero de cada grupo coge una chapa y la lleva lo más rápido posible hasta uno de los aros dibujados en el suelo; vuelve a la línea, coge la segunda y realiza la misma operación dejándola en otro aro; así hasta que haya “plantado las 3 alubias” en terrenos diferentes. El siguiente jugador recoge la cosecha una a una, devolviendo las chapas a la línea de salida, y así sucesivamente. El primer equipo que termina de “plantar y cosechar las alubias” será el ganador.

Juego “Yalltjihutu” (Australia): Por parejas. Se delimita un espacio circular de aproximadamente dos metros y se coloca una pelota en su interior. Ésta tiene que ser pisada por un alumno que se encuentra en el interior del círculo, con los ojos cerrados y siguiendo las indicaciones verbales de su compañero o compañera.

7.- REFLEXIONES FINALES

Consideramos que esta unidad didáctica además de contribuir a la mejora del ámbito motor del alumnado (**competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**), sensibiliza a los niños hacia el acercamiento y conocimiento de otras culturas diferentes a la ya existente en nuestro



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

país, despertando la curiosidad hacia otras culturas (**competencia cultural y artística**), además de fortalecer la cohesión de equipo y propiciar una mayor socialización (**competencia social y ciudadana**).

Para intentar conseguir, en la medida de lo posible, la totalidad de los objetivos que nos planteamos, entendemos como fundamental la metodología que se va de aplicar, teniendo en cuenta dos momentos fundamentales. Por un lado, al principio de cada sesión; momento en el que el profesor aprovecha para hacer una pequeña introducción del continente y de algunos de los países que lo forman y donde se fomenta la intervención de los alumnos/as y el aporte de ideas previas. Por otro lado, al final de cada sesión; donde cada alumno trata de ubicar los juegos practicados, con alguno de los países representados en el mapa y ponen en común las sensaciones experimentadas. De esta forma creemos que se contribuye en gran medida a alcanzar los objetivos propuestos.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Mora Verdeny, J. M. y otros: *Un mundo en juego*. Ed. Inde. Barcelona, 2003.
- ✓ Oñameca Cilla, R. y Ruiz Oñameca, J. V.: *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona, 2005.
- ✓ Obón, Torrus y Miracle: *Todos los juegos del mundo*. Ed. Planeta. Barcelona, 1996.
- ✓ Orlick: *Libres para crear, libres para cooperar*. Ed. Paidotribo. Barcelona, 1990.
- ✓ Parlebás, P.: *Perspectivas para una educación física moderna*. Ed. Unisport. Málaga, 1989.
- ✓ Velásquez, C.: *Los juegos del mundo como recurso para una educación física intercultural*. Ed. La pista. Madrid, 2000.

Legislación:

- REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria.
- DECRETO 230/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

Páginas web:

- ✓ www.aulaintercultural.org
- ✓ www.efdeportes.com

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Manuel Jiménez Lozano (52328430A)
- Centro, localidad, provincia: CEIP "Quinta de la Paz", Sanlúcar de Barrameda, Cádiz
- E-mail: josesanlu@hotmail.com