



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Hoy, juegos de ayer

Alumno: María Marín Garvi

Tutor: Prof. D. Juan A. Párraga Montilla
Dpto: Didáctica de la expresión Musical, Plástica
y Visual

Junio, 2014

ÍNDICE

1.- Introducción y justificación.	4
2.- Adaptación de la unidad didáctica al contexto y al centro.	11
2.1.- Descripción del centro.....	13
2.2.- Adaptación a las características del alumnado del aula.....	13
3.- Objetivos.	15
4.- Competencias básicas.	16
5.- Contenidos.	17
5.1.- Contenidos transversales.	18
6.- Temporalización.	19
7.- Actividades de enseñanza-aprendizaje.	20
7.1.- Desarrollo de las sesiones	23
8.- Recursos didácticos.	32
9.- Organización de los espacios y los tiempos.	32
10.- Evaluación.	33
10.1.- Evaluación de proceso de aprendizaje.....	33
10.2.- Evaluación de proceso de aprendizaje.....	34
10.3.- Técnicas, instrumentos y mecanismos de recuperación.	34
10.4.- Criterios de calificación.	34
10.5.- Evaluación del proceso enseñanza.	34
11.- Conclusiones	35
12.- Referencias Bibliográficas	36

Resumen.

El juego es la manifestación más importante en la etapa infantil, su puesta en práctica favorece el desarrollo integral del niño. Su importancia como herramienta metodológica ha sido probada en numerosos trabajos del ámbito escolar, donde los juegos populares y/o tradicionales reportan una importante conexión con la cultura y tradiciones.

El objetivo de este trabajo es hacer una revisión de los juegos populares y tradicionales en la edad escolar, así como su uso en las clases de Educación Física en Educación Primaria, para posteriormente hacer una propuesta de intervención en el aula.

La metodología está basada en una revisión documental de trabajos con objeto de estudio de juegos populares y tradicionales en la escuela, buscando en diferentes bases de datos, artículos y trabajos de investigación relevantes. Proponiéndose una Unidad Didáctica como ejemplo.

En conclusión, destacamos la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y su potencial didáctico.

Palabras clave: Juego, juegos populares y tradicionales, educación primaria

Abstract: The game is the most important manifestation in the child stage, its implementation favors the development of the child. Its importance as a methodological tool has been tested in numerous studies of school field, where popular and traditional games bring an important connection to the culture and traditions.

The aim of this work is a review popular and traditional games at school age and their use in Physical Education classes in Primary education, to later make a proposal of intervention in the classroom.

The methodology is based on the documentary review of work in order to study popular and traditional games at school, looking at different databases relevant articles and research works, proposing an Education Unit as an example.

In conclusion, we emphasize the importance of play in the integral development by the children and their educational potential.

1.- Introducción y justificación.

En el Diccionario de la Real Academia de Lengua Española aparece la palabra “juego” con la siguiente definición: “Juego” (*iocus*), acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cuál se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa. “Jugar” (*iocari*), hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse, travesear, retozar, tomar parte en un juego.

El juego es una de las actividades principales que realiza el niño en sus primeros años de vida. Mientras lo lleva a la práctica, el niño observa, explora y conoce su entorno más cercano; es un medio de aprendizaje espontáneo muy importante para el desarrollo de habilidades físicas, intelectuales y sociales. Éste va creando su propio proceso de aprendizaje con las experiencias previas que ya tiene junto con los nuevos conocimientos que va adquiriendo.

Según afirma Viedma Muñoz y Castro Gutiérrez (2009), el juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral del niño, a continuación, se nombran las principales funciones que tiene el juego en la edad escolar:

- Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual del niño, permitiéndole hacer juicios sobre su propio conocimiento al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo determinado. Además, desarrolla su creatividad, inteligencia e imaginación.
- Física: desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.
- Emocional: el juego resulta en un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Fomenta su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia.
- Social: A través del juego el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural. Funciona como un ensayo para futuras experiencias.

Una de las muchas clasificaciones de juegos que hay, sería la siguiente:

- **Juegos motores:** dan como respuesta acciones resultantes de intervenciones corporales. Lo esencial es la acción motriz.
- **Juegos sedentarios:** no es imprescindible la acción motriz, son de tipo intelectual.
- **Juegos simbólicos:** implican la representación por imitación de objetos o personas.

A lo largo de la vida, el ser humano practica actividades como medio de entretenimiento, diversión, las cuales se denominan lúdicas; éstas sirven para distraerse de otras actividades más serias, como el trabajo pero en la edad infantil estas actividades son tan serias como el trabajo de una persona adulta. Esto sí, nos ofrecen contrastes radicales, tales como seriedad y alegría, divertimento, entretenimiento y responsabilidad, etc.

Al respecto, Delgado y Del Campo (1993) explican que el juego es necesario en la vida, recordándonos una cita de Sófocles: *“El que olvidó jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso”*.

La necesidad de “jugar” como actividad nos debería acompañar a lo largo de toda nuestra vida, variando los fines y objetivos. Para el niño, es un aprendizaje espontáneo que contribuye a su desarrollo integral y personal, para el adulto, un método de escape frente a aspectos más serios como por ejemplo el trabajo. El juego va creciendo junto al niño durante todo su desarrollo superando los distintos períodos evolutivos y cumpliendo distintos objetivos marcados: *“El sabio sabe que juega y saborea jugar en serio cualquier juego. Así puede tomarse a sí mismo en broma. La broma, el humor, la sonrisa, la ternura, brotan con la compasión del rompecabezas de la vida... todos los juegos hacen juego”* (Delgado y Del Campo, 1993).

El juego sirve como vehículo para la formación del carácter del ser humano, es una constante de vida tanto en la etapa infantil como en la vida adulta. El juego tiene la misión de nutrir y alimentar el desarrollo integral del niño para consolidarlo como adulto, por tanto, siempre lo acompañará es sus distintas etapas evolutivas.

Sin embargo, también se ha calificado al juego como carente de seriedad, poco productivo, asociado a la pérdida de tiempo o como insignificante. Pero, a pesar de esta observación pesimista, el juego ha estado, está y seguirá estando presente en la evolución del individuo desde que nace hasta que muere.

El juego no carece de seriedad, viene acompañado de reglas respetadas por quien lo practica, ya sea niño o adulto. Otra cosa es que sirva como entretenimiento y diversión pero

siempre siguiendo unas pautas de actuación y respetando las normas impuestas. Por ejemplo, ¿no es serio la necesidad de mantener el balón entre los pies, sin que ningún adversario te lo quite y sin infringir ninguna regla en un partido de fútbol en el recreo de primaria?.

Según afirma Ortega (1990), la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene.

Algunos autores, como por ejemplo Claparède (1975), afirman que toda actividad es juego desde los primeros meses de la existencia humana, exceptuando la nutrición.

Según Bajo y Beltrán (1988), el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores.

El juego es una parte importante en el desarrollo de una formación equilibrada en el niño. A medida que el niño crece tiene que responder a diferentes necesidades que su organismo requiere, es decir, el juego evoluciona con el niño y viceversa.

Observamos que el concepto de juego implica una gran cantidad de significados, por tanto, es difícil asignar una ubicación conceptual definitiva. En uno de los aspectos que casi todos los autores coinciden es en su campo cultural. Presenta una realidad complicada de definir. Podemos señalar algunas dificultades de su definición:

Blanchard y Cheska (1986), afirman que *“El juego es un fenómeno no solamente universal de los seres humanos sino que es común, además a otros animales. La mayoría de especies animales ejecutan, de cuando en cuando, alguna forma de juego, sobre todo durante los años tempranos de su ciclo vital. Numerosos etólogos han estudiado el juego social de los animales, pero de hecho, son pocas las definiciones satisfactorias de tales actividades”*. Sutton-Smith (1980) afirma que el juego es tan paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser.

El juego puede servir como puente entre el ser humano y su propia vida.

Huinzinga (1972) decía que *“el juego es cultura, permite que se exterioricen otras facetas de la cultura: derecho, salud, política. Pensar, querer y hacer, todo puede ser, el juego hace cultura, la cultura hace vida y el juego es vida y cultura”*.

La palabra juego, como ya se ha mencionado anteriormente, tiene variedad de significados, así su definición puede clasificarse desde distintas áreas: pedagógicas, psicológicas, biológicas, etc. Se podría añadir que cualquier definición es un significado parcial del fenómeno en sí.

A pesar de las dificultades para definir “juego” podemos fijarnos en algunos de los intentos de definición de juego propuestos por Paredes Ortiz (2009) en su tesis doctoral, *El deporte como juego: un análisis cultural*, sintetizándolos en cuatro grupos:

- Sully (1902) y Millar (1968) consideran que el término juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio que nos permita describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento específico del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción.
- Bühler (1931), Bühler (1933), Russell (1965) y Avedon-Sutton-Smith (1971) afirman que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al gozo. En la misma línea se sitúa Puigmire-Stoy (1992: 20) que define el juego como *“la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional”*.
- Piaget (1961) entiende el juego como un hacer de participación en el medio que permite la asimilación de la realidad para incorporarla al sujeto.
- Dehoux (1965), Bekoff (1972), Norbeck (1974), Blanchard-Cheska (1986) insisten en los elementos biológicos y culturales que implica. En palabras de Norbeck (1974) el juego *“se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia”*.

Resumiendo, a través del juego el niño o adulto se introduce en la cultura de su sociedad. El juego sirve para mejorar la comunicación entre iguales, para desarrollar la creatividad, la imaginación, etc. Podemos decir que el juego es sinónimo de vida, gracias a él la vida de todo el que lo practica se enriquece.

El juego debe permanecer, crecer y evolucionar a lo largo de todas las etapas evolutivas, acompañando al ser humano, a su vida y a su cultura.

“El mundo mágico del juego hace posible todo tipo de realizaciones”... “Las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión “... “En el juego se puede conseguir todo lo que se desee” (Martínez Criado, 1998).

El juego para el niño es una actividad espontánea que surge de su mera inquietud de conocer, explorar e investigar su ambiente. Proporciona en el niño situaciones de alegría que favorecen su estado de ánimo, además actúa como elemento socializador y conformador de

cultura. A su vez, el juego evoluciona para ser cada vez más complejo e introducirse y amoldarse a la forma y evolución de la persona.

A continuación, vamos a señalar un listado de las características del juego que proponen destacados autores:

A. Huizinga (1972) se refiere a las características del juego con las cuales construye su definición:

- Actividad libre.
- No significa vida corriente.
- Absorbe al jugador.
- Sin interés material.
- Determinación temporal y espacial.
- Reglamentada.
- Origina asociaciones.

B. Cagigal (1957) destaca las siguientes:

- Acción libre.
- Espontaneidad.
- Desinterés.
- No tiene trascendencia.
- Fuera de la vida habitual.
- Limitación temporal y espacial.
- Reglamentada.
- Tensión.

C. Bronfenbrenner (1987) señala tres aspectos del juego:

- Es una actividad intrínseca: piensa que se juega por jugar, no como un medio para alcanzar ningún fin concreto.
- Es esencialmente espontáneo y voluntario: se realiza por elección libre y no por obligación.
- El juego incluye un elemento de placer: se hace con la intención de recrearse y divertirse.

D. González y González (1992/1993) destaca estos rasgos fundamentales que caracterizan el juego:

- El juego permite al niño relacionarse con la realidad. Es un aprendizaje para la vida adulta.
- Es una constante en todas las civilizaciones y en todas las etapas de cada civilización.
- Considera el juego como una actitud, más que como una forma especial de actividad con características propias.
- El juego es parte de la vida; el niño juega siempre, no importa donde ni con quién, juega de diferentes maneras según el medio donde se encuentre.
- No tiene metas o finalidades extrínsecas, es un disfrute en sí mismo.

Para realizar una clasificación de los juegos de una forma más básica y común, hablamos de dos tipos de juegos:

- Juego libre: favorece la espontaneidad, la creatividad, desarrolla la imaginación, se desenvuelve en total libertad.
- Juego dirigido: aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar, satisface las necesidades individuales de cada niño.

A través de la historia, se ha demostrado que los juegos tradicionales son aquellos que se transmiten de generación en generación, encontrándonos ante una actividad lúdica y un fenómeno cultural lleno de frescura y de vida. Serían en realidad ejemplos de espontaneidad y creatividad, por su capacidad de adaptación a las circunstancias de cada pueblo, de cada cultura, de cada ambiente. De ahí su espléndido valor como modelo de estudio cultural.

No podemos olvidar tampoco la trascendencia de los juegos tradicionales como vehículo de comunicación intergeneracional (abuelos-padres-hijos).

Los abuelos y los padres, casi siempre, se encuentran ávidos de contar sus vivencias y recuerdos a sus hijos y a sus nietos. Éstos como mínimo sienten curiosidad por conocer la forma de divertirse de sus progenitores. Todo ello provoca una comunicación de experiencias y recuerdos de gran valor cultural.

La modernidad, el urbanismo, la falta de espacios libres en las ciudades ha ido en contra del mantenimiento y continuidad de los juegos tradicionales. La carencia de profesionales, de profesores, de monitores de estas modalidades es también un inconveniente para la vida y desarrollo de los juegos tradicionales. Sería necesario un esfuerzo para

mantenerlos como parte de la historia, de la cultura y del patrimonio de una sociedad que no puede renunciar a su pasado.

Pero no sólo es posible desarrollar la educación física a través del juego y a través del juego tradicional. La actividad lúdica tiene cabida en los procesos formativos de todas las disciplinas.

El juego tiene a su favor, como vehículo formativo, la especial predisposición con la que los alumnos aceptan su funcionamiento. La espontaneidad y alegría, que conlleva la actividad lúdica, propicia que los jóvenes escolares acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice como medio material el juego.

Lo ideal sería tratar de utilizar el juego como medio para el desarrollo de matemáticas, lengua, historia, biología, etc. Crear así ambientes de aprendizaje que favorezcan a cada individuo y al grupo de trabajo en sí.

A continuación, se muestra una clasificación de los juegos tradicionales según distintos autores:

A. Según García Serrano (1974):

- Juegos atléticos y ejercicios de fuerza: carreras, saltos, ejercicios de lanzamientos, ejercicios de equilibrio.
- Juegos de puntería: bolos, de mazo y bola, de tirar.
- Juegos de pelota: vasca, valenciana.
- Juegos y deportes hípicas: de caballos, de burros, de cintas.

B. Según Renson y Smulders (1978-1981):

- Juegos de pelota: de mano, de bate, de pie, etc.
- Juegos de bolos: bolos y obstáculos, bolos y bate.
- Juegos con animales: caza, lucha y competiciones.
- Juegos de lucha: esgrima, lucha.
- Juegos de locomoción: sin instrumentos, con instrumentos.
- Juegos de lanzamiento: disco y monedas, barra, dardos, bastones.
- Juegos de entretenimiento: cartas, de mesa, ingenio.

C. Según Moreno Palos (1992):

- Juegos de locomoción: carreras y marchas, saltos, equilibrios.
- Juegos de lanzamiento a distancia: a mano, con elementos propulsivos.
- Juegos de lanzamiento de precisión: bolos, discos y monedas, bolas, mazo.
- Juegos de pelota y balón: a mano, con herramienta, de balón.

- Juegos de lucha.
- Juegos de fuerza: levantamiento y transporte de pesas, tracción y empuje.
- Juegos náuticos y acuáticos: pruebas a nado, a remo.

Ventajas de la utilización de juegos tradicionales en el ámbito escolar:

- Motivación.
- Diversidad de actividades.
- Mantenimiento de tradiciones.
- Contacto con el medio ambiente.
- Mayor interrelación entre los participantes.
- Participación activa.

A lo largo de este trabajo desarrollaré una unidad didáctica que he denominado "**Hoy: Juegos de ayer**", va dirigida al alumnado de cuarto curso de Educación Primaria (2º ciclo) y es la número trece de la programación didáctica del curso 2013-2014. Su realización se fundamenta en un enfoque abierto, flexible y globalizador.

En esta unidad didáctica se va a trabajar de forma especial los **Juegos Populares y Tradicionales**. Por un lado, actividades donde el movimiento o el desarrollo de las capacidades físicas tienen especial importancia; y por otro lado, con la práctica y conocimiento de estos juegos podemos acercarnos más a nuestras generaciones anteriores, tanto las que viven como las que no, entendiendo así algo más de su vida y el por qué de la nuestra. Por todo ello, y por la implantación de estos contenidos en el currículo actual de nuestra área, nos vemos en la obligación de impartirlos en clase y darlos a conocer como aspecto importante de nuestra área.

2.- Adaptación de la unidad didáctica al contexto y al centro.

La unidad didáctica está adaptada a la realidad del centro y a su Proyecto Educativo.

Se desarrolla en el centro Ramón Calatayud, inaugurado en 1968, enclavado en el barrio de Peñafemecit, dentro del Sector 1 de escolarización en la ciudad de Jaén. Actualmente consta de 17 unidades y 23 profesores/as repartidos de la siguiente forma:

- En infantil, 3 unidades y 3 maestros/as.
- En Primaria, 12 unidades y 17 maestros/as, más un maestro/a de Ed. Especial y otro más de Audición y Lenguaje.

- Además estamos incluidos en el Plan de Apertura de Centros lo que hace que la plantilla ascienda a los datos mencionados al principio.

La jornada escolares de 9 a 14 horas.

Las características físicas y psicológicas de los escolares de este centro son similares a las de cualquier otro centro de la ciudad. No hemos observado signos ostensibles de diversidad en cuanto a la estatura, salud, etc.

El entorno socio-familiar sí parece ser un factor importante, aunque estamos ubicados en el barrio de Peñamefecit, recibimos alumnado heterogéneo parte procede de los residenciales de la Avda. de Barcelona, otra parte del barrio residencial de las Fuentezuelas, una tercera parte de la Avda. de Andalucía conocida coloquialmente como Gran Eje y una cuarta parte del barrio donde nos encontramos ubicados, esta heterogeneidad es lo que hace que las relaciones interpersonales sean más ricas. El nivel socioeconómico familiar es medio, según los datos de la AGAEVE.

Este dato puede hacernos reflexionar sobre sus repercusiones en el rendimiento y actitudes del alumno/a. Está demostrado que el interés de los padres por los temas educativos se relacionan directamente con su nivel cultural y además se proyecta sobre el bagaje personal que aportan los niños cuando ingresan en el centro (niveles de vocabulario, sociabilidad, psicomotricidad, hábitos culturales, etc). En un principio podríamos afirmar que el nivel de implicación de las familias es aceptablemente positivo si bien no siempre esta situación se traduce en acciones lectoras. El nivel de lectura familiar no es demasiado alto si nos atenemos a muestreo significativo pero que nos acerca a una realidad poco alentadora en ese campo.

De todos modos, hemos de recordar que cada familia, independientemente de su propio nivel cultural y económico se comporta de manera diferente ante el hecho educativo. En algunos casos la falta de "formación cultural" es un obstáculo para el desarrollo eficaz de la labor educativa del centro, pero en otros casos puede servir de acicate para conseguir unos estudios y una preparación que los padres no han podido tener. En nuestro centro nos encontramos con ambas posibilidades, los padres que tienen cultura y que quieren que sus hijos tengan una gran formación y aquellos que carecieron de esa oportunidad y que quieren que sus hijos si la tengan, aprovechando las posibilidades que les brinda la vida y el propio centro sin escatimar esfuerzos para conseguirlo.

La convivencia entre los miembros de la comunidad educativa la podemos considerar como buena. Hay un porcentaje alto de alumnos/as que presentan gran interés por las diversas tareas y actividades que se realizan en el centro con respecto al área. El comportamiento del

alumno/a no se ajusta en muchas ocasiones a patrones deseables de convivencia: suelen gritar bastante, adoptan mal comportamiento en ausencia del maestro/a y sobre todo hay un cambio total de conducta y de la propia imagen dentro y fuera del ambiente escolar.

2.1.- Descripción del centro.

El centro lo forman tres edificios; dos de ellos de tres plantas y el otro de dos (el edificio de Educación infantil se construyó a mediados de los años 80).

La estructura de los edificios no facilita en absoluto la supresión de barreras arquitectónicas ya que la comunicación es eminentemente vertical. Se dispone de rampas para acceder al nivel del patio del edificio donde se ubica la dirección.

El edificio, asimismo, está mal dotado para autoprotección y desalojo en caso de emergencia.

También contamos con un gimnasio, para impartir las clases de Educación Física cuando sea conveniente y un salón de actos para desarrollar las actividades que sean necesarias.

2.2.- Adaptación a las características del alumnado del aula.

La unidad didáctica también se adapta a las características del alumnado del aula. La clase de 4º A de Educación Primaria está compuesta por 24 alumnos/as, de los cuales 12 son niños y 12 son niñas. En general, el grupo-clase es trabajador, activo, inquieto intelectualmente y hablador. Las características evolutivas más destacables de estos niños/as son las siguientes:

Desarrollo cognitivo: el mayor desarrollo de la atención repercute en su capacidad de memorizar y recordar; su memoria visual está más desarrollada que la auditiva; pueden resolver problemas matemáticos en los que se combinan diferentes operaciones.

Desarrollo lingüístico: tienen un uso más amplio de las formas verbales; progresan en la sintaxis y en la pronunciación; usan con menor frecuencia los pronombres personales.

Desarrollo motriz: tienen gran cantidad de energía física; aumentan los niveles de resistencia, fuerza, soltura y agilidad; realizan con precisión diferentes juegos.

Desarrollo afectivo y social: ponen de manifiesto la necesidad de sentirse queridos; sienten una gran satisfacción cuando perciben la confianza, el reconocimiento y los elogios de los adultos; disfrutan con las actividades y los juegos en grupo.

Desarrollo moral: desarrollan una mayor capacidad para interiorizar los valores y las normas; sienten la necesidad de participar en la creación de las normas; son sensibles a la injusticia y acusan los favoritismos y las discriminaciones.

3.- Objetivos.

Los objetivos son coherentes y están adaptados al cuarto curso de Educación Primaria y a las características del alumnado del curso. Concretan los más generales del currículo oficial. Para que este hecho sea fehaciente, los he relacionado con los objetivos que el *Real Decreto 1513/06* establece con carácter general para la etapa (OGE-RD), con los objetivos que, del mismo modo, establece el *Decreto 230/07* (OGE-D) y con los objetivos generales del área que establece el *Real Decreto 1513/06* (OGA). Además, he relacionado los objetivos de aprendizaje con las competencias básicas (CCBB) puesto que mi unidad las desarrolla.

El modelo curricular actual entiende el valor didáctico de la organización de los objetivos en categorías, taxonomías, tratando de organizar y orientar el proceso de Enseñanza y Aprendizaje, sin implicar una compartimentación de las actividades en función de la taxonomía. He organizado mis objetivos siguiendo a *BLOOM*.

Los objetivos para esta unidad didáctica, son los siguientes:

Educación Física	OGE (RD)	OGE (D)	OGA	CCBB
Participar activamente en situaciones colectivas de juego, con independencia del nivel alcanzado.	b, c, d, h, k, m	a	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8	3, 5, 7, 8
Ser capaz de conocer, distinguir y practicar diferentes tipos de juegos populares-tradicionales	a, b, d, e, k, m	a, b, c, d	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8	5, 7, 8
Mejorar las habilidades y destrezas básicas y las capacidades físicas a través del juego.	b, k	a	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8	7, 8
Respetar las normas, estableciendo lazos de cohesión, cooperación, integración y autonomía	a, b, c, d, m	a	4,7	1, 3, 5, 7, 8

4.- Competencias básicas.

A continuación, de manera más pormenorizada, se señalan los aspectos más significativos que desarrolla la unidad con respecto al desarrollo de cada una de las competencias básicas:

1. **Competencia en comunicación lingüística:** dialogar; leer y escribir; explicar sensaciones; vocabulario específico del área; conocer otras culturas a través del juego; redactar ficha del alumno; generar ideas, hipótesis, interrogantes; realizar críticas constructivas; descripciones...
2. **Competencia de razonamiento matemático:** numeración, distancias, trabajo con planos, niveles espaciales, control tiempo, croquis, gráficos...
3. **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural:** higiene, reciclado de material (telas, periódicos...), prevención.
4. **Competencia digital y tratamiento de la información:** manejar el ordenador e internet; buscar información en internet; presentar trabajos... Videos, DVDs, CD música, reproductores...
5. **Competencia social y ciudadana:** adquirir habilidades sociales; fomentar hábitos cívicos, tolerancia, convivencia, respeto; resolver conflictos; trabajar en equipo y tomar decisiones...
6. **Competencia cultural y artística:** poner en funcionamiento la imaginación, la iniciativa y la creatividad; valorar las tradiciones de nuestro entorno (juegos populares y tradicionales)...
7. **Competencia para aprender a aprender:** desarrollar técnicas de trabajo intelectual y actividades de investigación; conocer las propias potencialidades y carencias; concentración; aceptar los errores; aprender de los demás; adquirir responsabilidades; confiar en sí mismo...
8. **Autonomía e iniciativa personal:** tomar decisiones; cooperar entre iguales; afrontar problemas motores; aprender de los errores; mantener la motivación; ser creativo; tener espíritu de superación; extraer conclusiones...

5.- Contenidos.

La selección de los contenidos es acorde con la propuesta de objetivos y son apropiados para 4º curso de Educación Primaria. Su formación es variada ya que se clasifican en conceptuales (C), procedimentales (P) y actitudinales (A). Además, responden a criterios epistemológicos (tienen en cuenta el carácter y orden interno del área), contextualizados (son válidos para el contexto planteado en esta unidad didáctica), psicocéntricos (son del interés del alumnado) y funcionales (posibilitan el desarrollo de aprendizajes aplicables en la vida cotidiana).

Los contenidos, enmarcados en el currículo oficial son los siguientes:

Conceptuales
<ul style="list-style-type: none"> • El juego. • Juegos Populares y Tradicionales andaluces. • Reglas y normas de los juegos
Procedimentales
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. • Diferenciación entre juegos populares y tradicionales. • Práctica de diferentes juegos populares y tradicionales. • Recopilación de juegos populares y tradicionales propios de nuestra comunidad para su posterior realización en clase de Educación Física.
Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los juegos populares y tradicionales como expresión de la propia cultura autóctona. • Aceptación y respeto a las normas y reglas de cada juego. • Fomento de valores: respeto, compañerismo, trabajo en equipo, cooperación, solidaridad...

5.1.- Contenidos transversales.

Los aprendizajes relaciones con los contenidos transversales contribuyen de manera especial a la educación en valores morales y cívicos, a la formación integral del alumnado.

Los contenidos transversales que voy a trabajar en esta Unidad Didáctica son:

- 1. El fortalecimiento del respeto a los derechos humanos, libertades fundamentales y valores de nuestra vida.** Establecer normas de convivencia en el aula y centro educativo, crear clima de confianza, resolver problemas de forma pacífica, asignar responsabilidades a alumnos/as, fomentar el respeto, cooperación, diálogo...
- 2. Los hábitos de vida saludable y deportiva y salud laboral.** Fomentar hábitos de vida saludable: alimentación, descanso, higiene..., prevenir situaciones que puedan provocar accidentes en el entorno escolar y en la vida cotidiana.
- 3. Educación para el consumo.** Uso de material reciclado, material alternativo y educación ante el uso desmesurado de marcas y modelos.
- 4. Educación para la utilización responsable del tiempo libre y de ocio.** Conocimiento, respeto y valoración por juegos de tradición popular, concienciar sobre la importancia de la actividad física y deportiva en el tiempo libre, generar actitudes saludables y educar en la utilización racional de los juegos interactivos de consolas.
- 5. Formación para la utilización de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.** Utilizar las nuevas tecnologías para el conocimiento y audiciones musicales, utilizar internet para la búsqueda, selección y análisis de información. Usar otros medios audiovisuales: TV, video, grabadora...
- 6. Educación para la superación de desigualdades por razón de género.** Desarrollar actitudes de respeto hacia las diferencias individuales por razón de sexo, usar un lenguaje no sexista, asignar responsabilidades en el aula indistintamente a alumnos/as, promocionar juegos tradicionalmente considerados de niños o niñas con la participación de todos y todas...
- 7. Cultura andaluza.** Conocer elementos culturales diferenciadores de Andalucía: Juegos populares y tradicionales.

6.- Temporalización.

La Unidad Didáctica: “Hoy, juegos de ayer” será la décima cuarta unidad que se desarrolle a lo largo del curso. Se llevará a cabo en el período de tiempo comprendido entre el 21- Mayo y 11- Junio, constará de siete sesiones; a continuación, mostraré una tabla que resume las unidades didácticas trabajadas durante el año escolar:


Unidad Didáctica	Contenidos	Título	Sesiones	Temporalización
Primera	Ejercicios Generales Evaluación Inicial	¿Otra vez?	4	12 Sep – 25 Sep
Segunda	Esquema Corporal	“Me conozco, me controló”	8	26 Sep – 23 Oct
Tercera	Percepción Espacio- Temporal	“El río de los cocodrilos”	6	24 Oct – 13 Nov
Cuarta	Lateralidad	¿Hacia que lado?	4	14 Nov – 27 Nov
Quinta	Coordinación y Equilibrio	¡Que me caigo!	6	28 Nov – 23 Dic
Sexta	Desplazamientos	¡Nos mola movernos!	6	9 Ene – 29 Ene
Séptima	Saltos	“Somos muelles”	6	30 Ene – 19 Feb
Octava	Giros	“El rodillo”	4	20 Feb – 4 Mar
Novena	Transportes	“El desalojo”	4	5 Mar – 18 Mar
Décima	Lanzamientos y Recepciones	¡Pásala y Cógela!	4	19 Mar – 1 Abr
Décimo Primera	Imitación y Representación	¡Exprésate!	4	9 Abr – 22 Abr
Décimo Segunda	Ritmo	¡Muévete!	2	23 Abr – 29 Abr
Décimo Tercera	Juegos Predeportivos	¡Que no se acabe la clase!	6	30 Abr – 20 May
Décimo Cuarta	Juegos Populares y Tradicionales	“Hoy: Juegos de ayer”	6	21 May – 11 Jun
Décimo Quinta	Juegos en la Naturaleza Evaluación Final	“Educación Física Verde”	4	12 Jun – 22 Jun

7.- Actividades de enseñanza-aprendizaje.

La programación de las actividades que realizo contribuye al logro de los objetivos y al desarrollo de los contenidos propuestos. Además son motivadoras, variadas, graduadas en dificultad y accesibles al alumnado. En ellas se prevé la utilización de distintos recursos didácticos. Las actividades de desarrollo las he relacionado con las competencias básicas.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.	C. B.
ACTIVIDADES DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	1,3,5,6,7,8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avalancha de ideas sobre los Juegos Populares y Tradicionales. 	
ACTIVIDADES DE INTRODUCCIÓN/MOTIVACIÓN	1,5,7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visita al centro del abuelo de un alumno, para que nos explique a que juegos jugaba él cuando pertenecía a la etapa de educación primaria. ▪ Presentación de la tarea: objetivos, desarrollo, formación de los grupos, recursos... 	
ACTIVIDADES DE DESARROLLO (Por competencias)	TODAS
<p>Lingüística: Diálogos, debates, descripción oral de la tarea de investigación. Expresión escrita rellenado el cuestionario sobre los Juegos Populares y Tradicionales. <i>Fomento de la lectura:</i> Lecturas de libros relacionados con la Educación Física y elaboración de un diccionario con el vocabulario específico del área para su estudio y comprensión.</p> <p>Matemática: Numeración (agrupamientos, orden), distancias (en desplazamientos), trayectorias, control del tiempo, gráficos de participación...</p> <p>Conocimiento y la interacción con el mundo físico y Natural: Higiene (hábitos antes y después de la actividad física, lavado de manos, uso de toallitas, equipamiento adecuado a la actividad, hidratación adecuada...), reciclado de material (telas, periódicos...), prevención y control de la contingencia, ejercicios de respiración, calentamiento, vuelta a la calma (masaje con balones, comentarios de la sesión...).</p>	

<p><u>Digital y tratamiento de la información:</u> Búsqueda de información en internet (nombres de juegos populares y tradicionales, vocabulario específico...), fotos de juegos, presentación de trabajos en soporte digital.</p> <p><u>Social y ciudadana:</u> Socialización, integración y respeto hacia el maestro y demás compañeros, aceptación de las normas y reglas, asignación de responsabilidades, cooperación, trabajo en equipo, coeducación (grupos mixtos, vocabulario no sexista), respeto... Descubrimiento de posibilidades y limitaciones durante los juegos, mejora de la autoestima e imaginación, asunción de roles.</p> <p><u>Cultural artística:</u> Construcción de material, realización de murales con los juegos típicos de las diferentes provincias andaluzas, desarrollo de la imaginación, creatividad...</p> <p><u>Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida:</u> Actividades de investigación, participación individual y grupal en el planteamiento, discusión y resolución de actividades, puesta en práctica de los juegos recopilados en el mural...</p> <p><u>Competencia para la autonomía e iniciativa personal:</u> Toma de decisiones, cooperación entre iguales, puestas en común, iniciativa, motivación, desarrollo de la autocrítica y autoestima...</p>	
ACTIVIDADES DE TRANSICIÓN	1,2,5,7,8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos sirven para poder enlazar una actividad con otra con el consiguiente ahorro de tiempo en cuanto a organización: <ul style="list-style-type: none"> - Diferentes agrupamientos en función de la actividad posterior. - Pelotas de colores. - Según el color de la ropa. - Juegos de persecución. - Agrupamientos por parejas y luego las distribuimos como A/B, 1/2... 	
ACTIVIDADES DE ACCIÓN TUTORIAL	1,3,5,7,8

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación en actividades donde el alumnado tenga la necesidad de pensar (acciones jugadas, juegos de equipo...). ▪ Cuidado del material, instalaciones, entorno. ▪ Actividades de autonomía y autoestima. ▪ Respeto a la diversidad. ▪ Resolución de conflictos. 	
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	TODAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tienen por objeto la valoración del proceso de aprendizaje del alumnado sobre los contenidos y actividades trabajados en la UD. Tendrán como referentes los criterios de evaluación y se realizarán con los procedimientos de evaluación. ▪ Se trata de comprobar si el alumnado ha adquirido de forma adecuada las habilidades y destrezas físicas básicas a través de los juegos populares y tradicionales. Valoración de actitudes de cooperación, respeto, ayuda, diálogo, solidaridad, compañerismo... ▪ El maestro elige cinco alumnos/as al azar. Cada uno (actuará como maestro) debe explicar un juego popular o tradicional que no hayamos practicado en clase, y los demás tendrán que realizar dicho juego atendiendo a sus explicaciones. 	
TAREA INVESTIGATIVA Y GLOBALIZADORA	TODAS
<p>Consiste en preguntar en tu familia, vecinos, parientes, etc. respecto a cómo jugaban ellos, que juegos populares y tradicionales practicaban con sus hermanos o amigos.</p>	
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO	TODAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Práctica de juegos populares y tradicionales simples (pocas reglas) y con más dificultad (mayor número de reglas). 2. Búsqueda de información en la Web. 3. “Sesión de ampliación” actividad transversal. 	

7.1.- Desarrollo de las sesiones

TERCER CICLO		U.D. JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES	
TÍTULO: HOY, JUEGOS DE AYER.			7 SESIONES
OBJETIVOS DIDÁCTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente en situaciones colectivas de juego, con independencia de nivel alcanzado. • Ser capaz de conocer, distinguir y practicar diferentes juegos populares- tradicionales. • Mejorar las habilidades y destrezas básicas y las capacidades físicas a través del juego. • Respetar las normas, estableciendo lazos de cohesión, cooperación, integración y autonomía. 		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Descritos anteriormente en el apartado 6: Contenidos. 		
TEMPORALIZACIÓN	Desde el 21 de Mayo al 10 de Junio.		
RECURSOS DIDÁCTICOS	Patio del colegio o gimnasio, tizas, piedras, sacos, picas, ladrillos, pelotas, aros, pañuelos o trapos, pelotas grandes, pelotas pequeñas, botellas de plástico, conos, cuerdas, cajas de cartón y soga.		
METODOLOGÍA	Enseñanza mediante la búsqueda (Resolución de problemas). Instrucción directa (Asignación de tareas).		
EVALUACIÓN	<p>CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar en todos los juegos favoreciendo la actividad en grupo. • Respetar las normas de los juegos así como a los compañeros. <p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación directa y sistemática. 		

<p>Unidad didáctica: Hoy, juegos de ayer. Nivel: III Ciclo de Primaria. Nº de sesión: 1 Objetivos: Recopilar información sobre juegos populares y tradicionales. Conocer dichos juegos para ponerlos en práctica en futuras sesiones de Educación Física. Material: proyector. Instalación: aula.</p>		
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
La primera sesión se realizará en el aula; previamente, se habrá informado a los alumnos que recopilen información en casa (preguntando a padres, abuelos) sobre los juegos populares y tradicionales.		
PARTE PRINCIPAL		
La clase comenzará con un video introductorio sobre los juegos populares y tradicionales, para ir metiéndonos en situación. https://www.youtube.com/watch?v=r0JeahwxuL4 A continuación, se hará una lluvia de ideas sobre los juegos populares y tradicionales traídos por cada niño y contaremos con la visita de un abuelo de uno de los niños para que nos cuente a qué jugaba él de pequeño. Después, haremos un mural con los juegos tradicionales practicados en Andalucía	Gran grupo.	50 minutos.
VUELTA A LA CALMA		

<p>Unidad didáctica: “Hoy, juegos de ayer”.</p> <p>Nivel: III Ciclo de primaria.</p> <p>Número de sesión: 2.</p> <p>Objetivos: Recopilar información sobre juegos populares y tradicionales. Conocer dichos juegos para ponerlos en práctica en futuras sesiones de Educación Física.</p> <p>Material: tizas, cuerdas.</p> <p>Instalaciones: patio del colegio.</p>		
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
<p>“Tula”: El que la liga persigue a todos los demás. En el momento que toca a alguien debe decir: “TULA”, y a partir de ese momento el tocado pasa a ser perseguidor.</p> <p>Estiramientos y movilidad articular.</p>	Gran grupo	10 minutos.
PARTE PRINCIPAL		
<p>“La cadena”: Uno se la queda. A la señal, el que se la queda trata de tocar a los demás. Al tocar a uno, se cogen de la mano y siguen la persecución. Se va formando una cadena con los tocados que nunca pueden soltarse.</p>	Gran grupo.	10 minutos.
<p>“Torito en alto”: Uno se la queda. A la señal, el que se la queda trata de pillar a los demás. Los demás corren y si van a ser pillados tendrán que subirse a cualquier cosa para salvarse.</p>	Gran grupo.	10 minutos.
<p>“El reloj”: Se sitúan todos en círculo menos uno que se situará en el centro con la cuerda, que la girará (a la altura de los tobillos). Los que están en el círculo, saltan cuando les llegue la cuerda. Si tocan la cuerda, quedan eliminados.</p>	Gran grupo.	10 minutos.
VUELTA A LA CALMA		
<p>“La rayuela”: Se traza en el suelo el dibujo típico de una rayuela enumerándose todas las casillas que resultan. Un alumno lanza el tejo a la casilla número 1 y tendrá que pasar por todas las casillas (1, 3, 6 y 9 a pata coja; 2 y 10 con ambas piernas; 4-5 y 7-8 con una pierna en cada) saltando excepto por la que tiene el tejo, recogerá éste y regresará al punto de partida. (Higiene y aseo personal).</p>	Grupos de 4 o 5.	10 minutos.

<p>Unidad didáctica: “Hoy, juegos de ayer”.</p> <p>Nivel: III Ciclo de primaria.</p> <p>Número de sesión: 3.</p> <p>Objetivos: Recopilar información sobre juegos populares y tradicionales. Conocer dichos juegos para ponerlos en práctica en futuras sesiones de Educación Física.</p> <p>Material: pañuelos, sacos.</p> <p>Instalaciones: patio del colegio.</p>		
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
<p>“Las cuatro esquinas”: Un niño en el centro y el resto en cuatro aros. A la señal es obligatorio cambiar de esquina. Si el del centro llega antes a una esquina, se la queda el que no encuentra esquina libre. Estiramientos y movilidad articular.</p>	Cuartetos.	10 minutos.
PARTE PRINCIPAL		
<p>“El pañuelo”: Los equipos colocados frente a frente y numerados. Se dice un número y saldrá el que lo tenga de cada equipo. El que pueda cogerá el pañuelo que tiene el maestro agarrado en el centro y el otro intentará atraparlo antes de que llegue a su grupo.</p> <p>“Carrera de sacos”: Los grupos se colocan en filas. El primero de cada grupo se mete dentro del saco. A la señal debe desplazarse saltando hasta un lugar establecido, volverán y darán el saco al siguiente compañero. Gana el equipo que antes termine el recorrido.</p> <p>“Defiende el palo”: Uno del grupo tiene que defender el palo (pica en un ladrillo dentro de un círculo de un metro de radio) del resto que lanzarán un balón para intentar derribarlo. El que lo consiga se cambia con el defensor.</p>	Dos grupos.	10 minutos.
	Tríos o cuartetos.	10 minutos.
	Grupos de 5 o 6.	10 minutos.
VUELTA A LA CALMA		
<p>“1, 2, 3 pollito inglés”: Uno cara a la pared dice la frase: "un, dos, tres pollito inglés", mientras los demás pueden avanzar desde la línea determinada. Al acabar la frase, el que se queda gira la cabeza y los otros tratan de permanecer inmóviles. El que esté en movimiento tendrá que volver al comienzo. El que llegue a la pared se la queda. (Higiene y aseo personal).</p>	Gran grupo.	10 minutos.

<p>Unidad didáctica: “Hoy, juegos de ayer”.</p> <p>Nivel: III Ciclo de primaria.</p> <p>Número de sesión: 4</p> <p>Objetivos: Recopilar información sobre juegos populares y tradicionales. Conocer dichos juegos para ponerlos en práctica en futuras sesiones de Educación Física.</p> <p>Material: pañuelos, juegos de petanca.</p> <p>Instalaciones: patio del colegio.</p>		
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
<p>“El cortahilos”: El que se la queda decide a por quién va y comienza la persecución. Si lo toca, cambio de rol. Si se interpone entre ellos dos algún otro jugador, el perseguidor deberá ir a por el niño que se ha cruzado (cortado el hilo). Estiramientos y movilidad articular.</p>	Gran grupo.	10 minutos.
PARTE PRINCIPAL		
<p>“Policías y ladrones”: Los policías deben perseguir a los ladrones, y llevarlos a su zona (cárcel). Los ladrones deben intentar rescatar a sus compañeros.</p> <p>“El espantapájaros”: Se juega igual que al pañuelo salvo que con dos pañuelos. El jugador nombrado saldrá, cogerá uno de los dos pañuelos e irá a atárselo en el brazo a un jugador del otro equipo; después volverá a desatar el pañuelo atado a uno de sus compañeros de equipo por el rival e irá a atárselo a un jugador del equipo contrario en la pierna, volverá a desatar el pañuelo atado en la pierna a uno de los compañeros de su equipo por el rival, y por último se lo atará en el brazo al profesor que espera en el medio. El primero en hacerlo consigue un punto para su equipo.</p>	Clase dividida en dos grupos.	30 minutos.
VUELTA A LA CALMA		
<p>“La petanca”: El juego consiste en lanzar las bolas metálicas (pelotas grandes) intentando aproximarlas más que el equipo contrario al boliche (pelota pequeña), que se encuentra a una distancia aproximada de 6-10 metros. (Higiene y aseo personal).</p>	Grupos de 4 o 5.	10 minutos.

<p>Unidad didáctica: “Hoy, juegos de ayer”.</p> <p>Nivel: III Ciclo de primaria.</p> <p>Número de sesión: 5</p> <p>Objetivos: Recopilar información sobre juegos populares y tradicionales. Conocer dichos juegos para ponerlos en práctica en futuras sesiones de Educación Física.</p> <p>Material: pelotas.</p> <p>Instalaciones: patio del colegio.</p>		
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
<p>“Pies quietos”: Una pelota cada grupo y en lugares separados. Todos en el centro, se lanza la pelota al aire y se dice el nombre de un compañero, el nombrado recogerá la pelota y dirá: “¡pies quietos!”. Los que han huido se paran. Se lanza la pelota y al que es dado se la penaliza con un punto. Gana quien después de un tiempo determinado tiene menos puntos. Estiramientos y movilidad articular.</p>	Grupos de seis a ocho.	10 minutos.
PARTE PRINCIPAL		
<p>“Matar”: Los grupos se colocan uno enfrente de otro. A la espalda de cada uno de los equipos se sitúan los prisioneros del equipo rival. El juego consiste en lanzar la pelota para golpear con ella a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerla (si así fuera su grupo pasaría a lanzar). Los prisioneros pueden combinar y pasarse la pelota con sus compañeros.</p> <p>“El escondite”: Uno la liga, mientras cuenta los demás corren a esconderse. Cuando termina de contar, el que la liga va a por sus compañeros, cuando ve a alguien, corre hasta la casa, la toca y dice el nombre de este y el lugar donde se encuentra escondido. Si acierta, este debe salir (sino rompe la olla). Si un jugador escondido consigue llegar hasta la casa antes que el que la liga, toca la casa y dice: POR MI (librándose él) o POR TODOS MIS COMPAÑEROS Y POR MI PRIMERO (librando a todos los pillados hasta ese momento). El juego termina si consigue nombrar a todos los escondidos, quedándose el jugador que pilló en primer lugar.</p>	<p>Clase dividida en dos grupos.</p> <p>Gran grupo.</p>	30 minutos.
VUELTA A LA CALMA		
<p>“Calientamanos”: se colocan los jugadores enfrentados, cada uno con las palmas de sus manos juntas, con los pulgares hacia arriba y en contacto con las de su compañero. Un jugador intentará golpear las manos del otro y éste para evitarlo, tendrá que abrirlas rápidamente. Si consigue darle, seguirá intentándolo. (Higiene y aseo personal).</p>	Parejas.	10 minutos.

La penúltima sesión tiene por objeto la valoración del proceso de aprendizaje del alumnado sobre los contenidos y actividades trabajados en la Unidad Didáctica. Tendrán como referentes los criterios de evaluación y se realizarán con los procedimientos de evaluación.

Se trata de comprobar si el alumnado ha adquirido de forma adecuada las habilidades y destrezas físicas básicas a través de los juegos populares y tradicionales. Valoración de actitudes de cooperación, respeto, ayuda, diálogo, solidaridad, compañerismo...

El maestro elige a tres alumnos/as al azar. Cada uno (actuará como maestro) debe explicar un par de juegos populares o tradicionales que no hayamos practicado en clase, y los demás tendrán que realizar dicho juego atendiendo a sus explicaciones. Al final de la sesión se hará una pequeña conclusión sobre el desarrollo de la misma: ¿qué les ha parecido?, ¿repetirían?, etc.

Como colofón a esta unidad didáctica, realizaremos una última sesión de ampliación que consistirá en una actividad transversal afianzando los contenidos aprendidos durante el desarrollo de las anteriores sesiones;

Consistirá en una gymkhana que se detalla en los siguientes párrafos:

a.- Sesión de ampliación: "El asesinato".

a.1. Introducción.

¿Quién no ha estado nunca en la situación de tener que elegir un camino, una respuesta, una dirección...? Con este juego pretendemos plantear estas cuestiones para crear el mismo ambiente de intriga o duda que en la vida cotidiana.

La actividad que vamos a plantear parte de la idea de cumplir tres objetivos: aprender a decidir por uno mismo, diversión y cooperación.

Este juego es una propuesta interdisciplinar ya que se trabajan aspectos relacionados con otras áreas como son: Lengua Castellana, Matemáticas y Educación Física.

El juego va dirigido a alumnos de segundo ciclo de primaria y se llevará a cabo en las instalaciones deportivas del colegio.

Éste consiste en descubrir quién es el asesino del profesor de Ed. Física, para ello los alumnos deberán de ir resolviendo el suceso a través de una serie de pruebas; el equipo que consiga terminar la última prueba conocerá quién es el autor de los hechos.

a.2.- Reglas del juego.

- Ganará el equipo que realice con éxito la prueba número 10, en caso de que elija la opción de ayudar a los compañeros ganará una bonificación especial. (esto no se le comunicará a los niños hasta el final).
- El que no siga las reglas establecidas en cada prueba será penalizado con el retroceso de una prueba.
- Cada equipo tendrá una ficha en la que se le sellará la superación de cada prueba; si ésta ficha es falsificada no podrán ser ganadores.
- Dentro de cada equipo deberá existir colaboración y cooperación entre ellos.
- Si al llegar a la última prueba ya hay otro equipo éstos deberán esperar a que realicen la prueba para poder llevarla a cabo ellos.

a.3.- Ejecución

El grupo que realizará la gymkhana consta de 2 subgrupos alumnos procedentes de 3º y 4º de primaria que serán divididos en grupos de 8 a 10 participantes, los cuales deberán identificarse con el nombre de su agencia de detectives. A continuación, se les introduce al juego con el inicio de la historia...

“El colegio Montaña Nevada esta consternado, nadie sabe qué ha sucedido. Desde la mañana del examen del primer trimestre nadie había vuelto a ver al profesor de educación física. Un alumno de 6ºA se acercó al gimnasio para consultarle una duda y su sorpresa fue encontrarse el cuerpo de su profesor sin vida, junto a él había una nota que decía: Para encontrarme deberéis superar una serie de pruebas...comienza la cuenta atrás”

Para conseguir el reto sigue las instrucciones de las últimas personas que vieron al profesor con vida.

Ahora os indicaremos dos ejemplos de cómo llegar a desarrollarse el juego.

El camino para conocer el enigma, será el siguiente:

- PRUEBA 1. Si la superan pasan a la prueba 3. Si la fallan continúan a la 2.
- PRUEBA 2. Si la superas pasan a la prueba 4. Si la fallan tienen otra oportunidad.
- PRUEBA 3. Si la superan pasan a la prueba 5. Si la fallan vuelven a la 2.
- PRUEBA 4. Si la superan pasan a la prueba 6. Si la fallan a la 3.
- PRUEBA 5. Si la superan obtendrán un comodín para utilizarlo cuando quieran. Si fallan vuelven a la 1 y para llegar a la 6 deberás superar la prueba especial del 1.
- PRUEBA 6. Si la superan pueden elegir entre pasar a la prueba 7,8 o 9, pero si eligen la 9 y fallan volverás a la 7. Si fallan esta prueba vuelves a la 5.

- PRUEBA 7. Si superan tienen opción de elegir entre la 8 y 9. Si fallan tienen otra oportunidad.
- PRUEBA 8. Si la superan tienen opción de ir a la 10, pero si la fallan vuelven a la 5. Si fallan vuelven a la 5.
- PRUEBA 9. Si la superan pasan a la siguiente y si la fallan vuelven a la anterior.
- PRUEBA 10. Prueba final, existen dos opciones si la superan: conocer el asesino del profesor de Ed. Física o ayudar a los demás compañeros a llegar a la prueba final y conocer el nombre del autor de los hechos todos juntos. Si fallan pasará el siguiente equipo a realizar la prueba y éstos volverán al final y así sucesivamente.

a.4.- Pruebas.

1. *Relevos a caballito*. Tendrán que participar todos los miembros del equipo. Para superar la prueba el jinete no podrá tocar el suelo y deberán realizar la carrera en un tiempo de 3 minutos; el jinete será el relevo previamente elegido por los compañeros.

VIP

1.El equipo deberá pensar un trabalenguas y decirlo en voz alta todos los miembros a la vez.

2. *Prueba de pensar*:

Una babosa se encuentra al pie de un árbol de 10 metros. Durante el día trepa 2 metros, pero se escurre uno durante la noche. ¿Cuántos días necesitará la babosa para llegar a lo alto del árbol?

SOLUCIÓN: 9 Días.

Este banco está ocupado por un padre y un hijo, el padre se llama Juan y el hijo ya te lo he dicho.

SOLUCIÓN: Esteban.

3.Un miembro del equipo interpretará, con mímica, un oficio y el grupo deberá adivinarlo.(El monitor a de intentar cambiar de oficio si el grupo vuelve otra vez)

4. Con cada letra de las palabras que os presentamos, realizar una frase con sentido

Ejemplo: **CASA** y **DANONE**

SOLUCIÓN: Cuando **A**quel **S**abio **A**nciano **D**espertó **A**nonadado **N**o **O**bservó **N**ada **E**xtraño.

5. Cada miembro del equipo tendrá una cuchara de plástico; mediante relevos deberán pasarse un huevo (cocido) sin que éste caiga al suelo.

6. Improvisar una coreografía marchosa y con ritmo mientras suena una canción. Si alguien para de moverse la prueba no será válida.
7. Están todos sentados en fila india, el profesor le dirá al último de la fila una frase de 3 palabras y éste deberá escribirla con el dedo en la espalda del compañero de delante, así sucesivamente hasta llegar al que se encuentra sentado en primera posición; el primero deberá decir en voz alta la frase. Si consiguen adivinar la frase pasan la prueba. Dispondrán de 3 intentos.
8. A la señal, el equipo deberá transportar el balón, sin usar las manos, hasta un punto intermedio que previamente será marcado y volver al lugar de inicio. Si el balón tocara el suelo o algún jugador lo tocara con las manos no será superada la prueba.
9. Cada alumno se colocará una galleta en el ojo y mediante movimientos faciales deberá hacerla llegar a la boca sin que esta caiga al suelo y sin utilizar las manos. Para superar la prueba tienen que conseguirlo 3 miembros del equipo.
10. Buscar por el gimnasio 5 objetos relacionados con el asesinato del profesor. En un tiempo de 5 minutos.

a.5.- Solución del enigma: El asesino del profesor de Ed. Física es la conserje del colegio, afirma que ha sido todo porque estaba cansada de poner y quitar redes, de transportar y guardar el material sin ayuda del fallecido.

8.- Recursos didácticos.

Todas las actividades anteriores se llevarán a cabo utilizando una serie de recursos didácticos. Destaco los siguientes:

- **De psicomotricidad:** pelotas, bolos de plástico.
- **Reciclados:** sacos.
- **Materiales audiovisuales e informáticos:** ordenador e internet, Dvd, reproductores...
- **Material para el profesor:** documentos curriculares y guías didácticas.
- **Recursos humanos:** los docentes del centro, las familias, el Equipo de Orientación Educativa, otros profesionales del entorno, etc.

9.- Organización de los espacios y los tiempos.

Las actividades se realizarán dentro del horario fijado para el curso (miércoles y viernes de 12,15 a 13, 10), las clases tendrán una duración real o útil de unos 45-50 minutos.

La Unidad Didáctica está diseñada para que se lleve a cabo en 7 sesiones (13 días lectivos), desde el 10 al 26 de mayo.

Por otro lado, los espacios esenciales son:

- Aula clase.
- Cubiertos: Gimnasio del colegio.
- Descubiertos: Patio del colegio.

Las sesiones de mi programación se dividen en tres partes:

- **Inicial o calentamiento:** entrada en calor, estimulante, calentamiento, ejercicios de orden...
- **Principal:** desarrollo de contenidos y objetivos de la sesión mediante juegos y actividades.
- **Final o vuelta a la calma:** vuelta a la calma y balance de la sesión o de puesta en común.

10.- Evaluación.

Todos los elementos que presento a continuación referente al elemento curricular de la evaluación, son coherentes con los objetivos, competencias básicas, contenidos y actividades expuestas. Además, son adecuados, variados, flexibles y están adaptados a la diversidad del alumnado.

10.1.- Evaluación de proceso de aprendizaje.

De acuerdo al Decreto 230/07 y la Orden 10/8/07, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa será global, continua y formativa, tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas del currículo y se llevará a cabo atendiendo a sus diferentes elementos.

10.2.- Evaluación de proceso de aprendizaje.

Expongo a continuación los criterios de evaluación de la unidad didáctica por áreas. Los he relacionado con los criterios generales de evaluación (CGE) que establece el Real Decreto 1513/06 para el segundo ciclo y con las competencias básicas (CCBB).

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	CGE	CCBB
➤ Participación activa en situaciones colectivas de juego, con independencia del nivel alcanzado.	1,5,8	3,5,7,8.
➤ Conocimiento y distinción de diferentes juegos.	5,8	3,7,8.
➤ Práctica de diferentes juegos populares y tradicionales	1,2,3,4,5,8	1,2,3,5,7,8.
➤ Reconocimiento de las reglas de distintos juegos populares y tradicionales.	5,8	1,2,3,5,7,8.

10.3.- Técnicas, instrumentos y mecanismos de recuperación.

En esta unidad didáctica utilizaré las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación: observación directa y sistemática, que registraré en registro anecdótico, listas de control; revisión, corrección y análisis de tareas; debates y asambleas.

10.4.- Criterios de calificación.

Para determinar la calificación valoraré, de acuerdo a lo establecido en mi ciclo, con un 20% los conceptos, con un 60% los procedimientos, y con un 20% las actitudes (cuaderno, el orden en el material, el respeto, la participación, higiene...).

10.5.- Evaluación del proceso enseñanza.

La reflexión docente sobre la propia práctica incluirá, entre otros, los siguientes aspectos: adecuación de los elementos de la programación a las características del alumnado; desarrollo de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; nivel de interacción entre los alumnos y entre el maestro y alumnos; organización; coordinación entre los maestros/as del ciclo y la coherencia entre los ciclos; realización de una evaluación sistemática, etc.

11.- Conclusiones

Destacar que esta unidad didáctica se caracteriza por ser abierta, flexible, intentando sacar el máximo potencial de nuestros alumnos para conseguir en éstos un desarrollo integral fomentando el auto aprendizaje así como promocionando valores como el respeto, la cooperación, el compañerismo, etc.

También intentamos divulgar que nuestros alumnos practiquen juegos populares y tradicionales y que comprendan lo importantes que son para que se mantenga nuestra cultura y costumbres.

Me gustaría terminar con una reflexión que engloba la importancia de los “juegos del pasado” en nuestra vida actual:

“Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos o alumnos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservarlos y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar” (Rebollo, 2002).

12.- Referencias Bibliográficas

- Aberastury, A. (1986): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Paidós.
- Bajo, F. y Beltrán, J.L. (1988): *Breve historia de la infancia*. Ed. Temas de Hoy.Madrid.
- Bantula, J y Mora, J.M.: *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo. Barcelona. 2005
- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986): *Antropología del deporte*. Barcelona, Bellaterra.
- Cagigal, J.M. (1957): *Hombres y deporte*. Madrid, Taurus.
- Caillois, R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona, Seix Barral.
- Cañeque, H. (1991): *Juego y vida. La condición lúdica en el niño y en el adulto*. Buenos Aires, Ateneo.
- Decreto 230/07, ordenación y enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía,
<http://www.ugr.es/~didlen/DOCUMENTOS/DOCUMENTOS%20Y%20LEGIS/EDUCACION%20PRIMARIA/Decreto-2007EnsenanzasPrimaria.pdf>
- Delgado y del Campo (1993): *Sacando jugo al juego*. Barcelona, Integral.
- Martinez Criado, G. (1998): *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona, Octaedro.
- MendezGimenez, A (2004). *Los juegos en el currículum de la educación física*. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- Ortega, R. (1990): *Jugar y aprender*. Diada, Sevilla.
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral. Universidad de Alicante.
- Piaget, J. (1977). *La formación del símbolo*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Real Decreto 1513/06, <http://www.mec.es/files/a43053-43102.pdf>
- SUTTON-SMITH, B. (1980). Children's Play: Some Sources of play Theorizing. *New Direction for Child Development*, 9, 1-16.
- Villena Villena, I. (2005): *Juegos populares y canciones para jugar*. Granada. 2005.
<http://emasf.webcindario.com/>