

Juegos tradicionales y populares: juegos intemporales

Autor: Cabrera Marcos, Miguel Ángel (Graduado en Educación Primaria. Especialidad en Educación Física).

Público: "Docentes de Educación Física en Primaria", "2º de Primaria", "Mención Educación Física". **Materia:** Educación Física.

Idioma: Español.

Título: Juegos tradicionales y populares: juegos intemporales.

Resumen

El propósito del presente trabajo es exponer y evidenciar el valor y la utilidad de trabajar juegos tradicionales y populares en el ámbito educativo. La puesta en práctica de la unidad didáctica diseñada se ha desarrollado en un 2º curso de Educación Primaria del C.E.I.P. Antonio Monzón. Mediante su diseño, desarrollo y aplicación, atendiendo al currículum educativo e indagando sobre distintas investigaciones de autores que versan sobre el tema, trato de aportar suficientes evidencias con las que demostrar el propósito mencionado. En las conclusiones sobre el trabajo, reflejo la importancia de estos juegos y la posibilidad de su aplicación.

Palabras clave: Educación Primaria, Educación Física, Juegos, Cultura, Tradición, Salud.

Title: Traditional and popular games: intemporal games.

Abstract

The aim of this paper is to expose and demonstrate the value and usefulness of working traditional and popular games in the educational field. The implementation of the didactic unit designed has been developed in a 2nd year of Primary Education in C.E.I.P. Antonio Monzón. Through its design, development and application, attending the educational curriculum and inquiring about different researches of authors that deal with the subject, I have tried to provide enough evidence to prove the aforementioned purpose. In the conclusions about the work, I reflect the importance of these games and the possibility of their application.

Keywords: Primary Education, Physical Education, Games, Culture, Tradition, Health.

Recibido 2018-11-08; Aceptado 2018-12-04; Publicado 2018-12-25; Código PD: 102042

JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

Los objetivos de estudio del presente trabajo de fin de grado son la utilidad de los juegos tradicionales y populares, en los centros educativos, desde el área de Educación Física, como medio para la transmisión de conocimientos sobre la cultura de un lugar y la utilización lúdica del tiempo libre, es decir, enseñar a jugar. Para ello, es imprescindible tratar de recuperar el lugar que han ido perdiendo en la nueva sociedad del ocio a través de la tecnología, ya que hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos tradicionales utilizados por los niños de forma libre en sus espacios de ocio. Por tanto, se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales, con un hondo arraigo social, no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños. (Carmona Ruíz, R 2012)

En definitiva, hacer uso del juego como instrumento fundamental para el desarrollo de nuestros alumnos, tanto física, como psíquica y socialmente, promoviendo la tolerancia, el respeto y la paz en la sociedad. Según Rebollo González (2002, p. 31), "los juegos tradicionales y populares son un medio extraordinariamente interesante, porque son capaces de romper con la monotonía y tienen un importante valor social, histórico y cultural".

Mediante la puesta en práctica y reflexión de las actividades diseñadas, se pretende dotar al alumnado de una batería de juegos tradicionales y populares que les permitan integrar las costumbres de su región y hacer uso de los espacios de juego habituales en el pasado, como lo son calles, plazas, patios, jardines, parques. Este tipo de juegos tienen valor en cuanto a la transmisión cultural, motivan a niños y niñas a jugar, son actividades significativas, desarrollan la sociomotricidad, permiten fomentar la utilización del tiempo libre, mejoran la salud física y mental, aumentan la creatividad, incrementan la capacidad para dar respuesta en cuanto a la búsqueda de soluciones a los planteamientos y no persiguen conseguir correcciones concretas del movimiento.

La inclusión de una unidad didáctica sobre juegos populares y tradicionales en la programación docente de cualquier educador, está más que justificada, ya que en el Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículum de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, encontramos recogidos como contenidos los juegos populares y tradicionales en el Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.

Asimismo, estos juegos, aparte de serlos como tal, nos pueden aportar aspectos característicos de la cultura a la que pertenecen, porque, como menciona Lavega Burgués (2000), “los juegos forman parte de nuestro patrimonio, cultural y lúdico, es decir, del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país”. Por ello podemos decir que, conociendo nuestros juegos, entendemos mejor nuestra cultura y, lograr adquirir conocimientos sobre la cultura de uno mismo o de otros, significa aprender jugando. Por lo que, además de divertirnos, se pueden adquirir nociones que nos enriquecen como individuos.

Una de las dificultades para lograr contextualizar los juegos populares y tradicionales es que este tipo de juegos son transmitidos mayoritariamente por vía oral, por lo que no se encuentran documentos escritos. Muchos investigadores han tratado de realizarlo, pero han terminado dándolo por imposible, ya que es muy complicado. Solo se tienen algunas referencias de cuándo fue la primera vez que se citaron en la literatura, si se prohibieron en algún momento en ciertas ciudades o si se escriben reglamentos para realizar apuestas (Alonso Roque, JI 2012). Una de los procedimientos para obtener información sobre los mismos, es a través del arte, ya que existen numerosos juegos tradicionales que han sido representados a lo largo de la historia cultural de la humanidad en las diferentes manifestaciones artísticas: escultura, pintura, dibujo, cerámica, grabado, azulejos, literatura, filatelia. (Carmona Ruíz, R 2012)

Por otro lado, me gustaría destacar un aspecto que nos incumbe en la sociedad actual y afecta a los más jóvenes. Debido al aumento del uso de las tecnologías en casi todos los ámbitos de la sociedad, hoy en día, los niños ya no hacen tanto uso de espacios lúdicos como pueden ser plazas, parques, calles o patios, sino que permanecen en sus hogares interactuando con máquinas y dispositivos digitales.

Esto incide de forma indirecta en la salud y bienestar del ser humano, ya que provoca que se normalice un tipo de vida sedentaria, en la que la actividad física pasa a situarse en un segundo plano, constituyendo así un factor de riesgo para la salud. Por ello, tratar de mostrar a los discentes juegos divertidos y atractivos, que fueron tan célebres en otros tiempos, pueden motivarles para que hagan uso de los mismos y mantengan una vida más saludable, relacionándolo con el objetivo transversal de la salud, englobado en toda el área de Educación Física.

Los juegos populares reúnen una serie de condiciones necesarias para practicarlos que permiten que cualquier individuo pueda participar, independientemente de la raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. De acuerdo al informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales, del Consejo Ejecutivo de la UNESCO (2005), se manifiesta que: los juegos tradicionales son expresiones de la cultura que contribuyen a la identidad comunitaria de los seres humanos, consolidan los valores de la deportividad y el espíritu de “juego limpio”, son el medio más seguro y menos costoso de reducir los gastos médicos y sociales, así como de prevenir y disuadir la delincuencia, no requieren recursos o inversiones materiales y financieros importantes, tienen sus propias reglas y normas que no necesitan ser mundializadas o estandarizadas, ayudan a constituir un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el entendimiento mutuo, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.

DESARROLLO DEL TRABAJO

Contexto y participantes

Para planificar un programa didáctico completo de Educación Física, existen una serie de factores del contexto a tener en cuenta. La actuación docente se encuentra, en la mayoría de los casos, supeditada a las restricciones que le establecen la comunidad, las instalaciones, el personal, las orientaciones del currículum, la programación educativa del centro escolar y el nivel de los alumnos. Por ello, hay que realizar un visionado global sobre todos ellos, porque lo que tan bien planteado y estructurado tenemos por escrito, puede que quizá no funcione como prevemos en la práctica real. (Siedentop, Daryl, Herkowitz, Jaqueline, Rick & Judy 1984)

Entorno

El centro educativo está situado en Beniel, un municipio perteneciente a la Región de Murcia, en el que su actividad económica está basada fundamentalmente en la agricultura. Hay tres grandes fábricas que están relacionadas con este sector, y que dan trabajo a la mayoría de familias cuyos hijos están en el colegio Antonio Monzón. Esto ha favorecido que se hayan producido movimientos migratorios hacia esta zona en busca de empleo y, por ello, se ha generado un fuerte aumento de la población inmigrante en Beniel, suponiendo un 22,26% de la población total del municipio.

Al hablar de la nacionalidad del alumnado extranjero, podemos observar que aparecen de cuatro continentes distintos: África, América, Oceanía y Europa. Entre los países pertenecientes a estos, destacan algunos como Marruecos, Mali, Ecuador, así como, en menor medida, alumnos y alumnas provenientes de Ucrania, Rumanía, China e Indonesia. Un aspecto a destacar, es que estos factores inciden o afectan al colegio, y sobre todo, están relacionados con la Educación Compensatoria, que se hace indispensable por las dificultades de lenguaje que experimentan dichos alumnos.

En cuanto a la comunidad y su influencia, se encuentra enclavado en un barrio de clase media, en el que la mayoría de las familias tienen expectativas sobre sus hijos y colaboran en todo lo que pueden para ayudar en la educación y el aprendizaje de los mismos. Por tanto, a la hora de tener en cuenta el nivel de los alumnos, el aprendizaje de distintos deportes, no va a generar unas expectativas demasiado altas, por lo que se pueden desarrollar Unidades Didácticas de todos los contenidos sin tener una excesiva presión, tanto interna como externa.

Centro educativo

El C.E.I.P. Antonio Monzón se ubica a las afueras del núcleo poblacional de Beniel. Es comarcal con jornada continua, dispone de transporte, comedor, aula madruga y actividades extraescolares. Es uno de los dos centros educativos públicos de los que dispone el municipio, junto al C.E.I.P. Río Seguro. Además, existe un 3º centro educativo en Beniel, el Colegio Concertado Azalea.

En cuanto a instalaciones, es un centro que está compuesto de cuatro edificios todos próximos entre sí, lo que favorece las relaciones entre alumnos y profesores de todas las etapas educativas. El centro es de dos líneas, aunque en un nivel en concreto (3º), actualmente hay tres líneas (A, B y C), ya que el aumento de la natalidad en el municipio en un momento dado y la imposibilidad de absorber a esa población por parte de los otros centros, hizo que tuviera que crearse otra unidad más en el centro.

En lo que se refiere a las instalaciones relacionadas al área de la Educación Física, el colegio dispone de una pista polideportiva y una pista pequeña de baloncesto. El material específico del área se encuentra en una pequeña sala, dentro de uno de los edificios, orientada, en el exterior, a la pista polideportiva principal. El número del mismo es abundante, está en buenas condiciones y ordenado. El aspecto más relevante dentro del ámbito, es que el centro educativo está rodeado del conjunto de instalaciones deportivas con las que cuenta el municipio de Beniel: campo de fútbol, pistas polideportivas, pistas de pádel, pistas de tenis, piscina y pabellón de deportes. Todas ellas, puestas a disposición del centro por parte del Ayuntamiento. (Anexo 1. Materiales e instalaciones deportivas)

El centro cuenta con una serie de planes y proyectos: programa de educación responsable (emociones), el eTwinning (programa europeo), aprendizaje y servicio, plan lector, plan lógico-matemático, deporte escolar, plan de escuelas asociadas a la UNESCO, plan de convivencia, proyecto de higiene postural y plan de consumo de frutas.

Por lo que corresponde al curso concreto de aplicación de la unidad didáctica creada, está destinada al 2ºB de Educación Primaria del centro educativo. Cuenta con 24 alumnos, 12 chicas y 12 chicos, de 5 nacionalidades diferentes (española, marroquí, maliense, ucraniana y china), no existe ningún discente con problemas motrices ni psicológicos significativos y poseen todos un dominio motor similar y un comportamiento adecuado.

Planificación y diseño de la acción docente

La Unidad Didáctica diseñada versa sobre distintos juegos tradicionales y populares, tanto de la Región de Murcia, como de la zona en la que se sitúa el colegio. A partir de los juegos conocidos por el docente, mediante búsquedas de información en distintos recursos por parte del mismo y de los aportados por los familiares de los alumnos/as, se estructuran distintas sesiones para ser trabajadas por los alumnos de 2º curso de Educación Primaria.

El título de la unidad didáctica es ¿A qué jugaban nuestros familiares cuando eran pequeños?”. El término “familiares” ha sido incluido teniendo en cuenta que, posiblemente, algunos alumnos no tengan abuelos o/ni abuelas, que suele ser el estereotipo de familiar que nos transmite los juegos tradicionales y populares por la vía oral (Alonso Roque, JI 2002), con el propósito de no perjudicarles emocionalmente, englobar ambos sexos, y favorecer que puedan consultar también a madres, padres, tíos, tías, ya que se les requerirá su colaboración a la largo de la UD.

El momento para su aplicación se establece en el tercer y último trimestre, iniciándose el día 23 de abril y finalizando el día 11 de mayo, con una duración de 5 sesiones relativas a las pertenecientes a la asignatura de Educación Física. El hecho de fijarla en dicho trimestre, es que, tras haber trabajado los juegos predeportivos en el primero, que facilita la adquisición de las habilidades básicas para jugar a todo tipo de juegos, y de cara a la llegada del verano, en el que los discentes van a disponer de más tiempo para poder desarrollar en su tiempo libre los juegos populares y tradicionales vistos en las distintas sesiones que componen la unidad didáctica. (Anexo 2. Temporalización)

Objetivos de etapa

En el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, dentro de los citados en el Artículo 7. Objetivos de la Educación Primaria, por los que la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan, se seleccionan los siguientes para su consecución a través de la unidad didáctica:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Objetivos didácticos

Para establecer los objetivos a alcanzar como resultados del aprendizaje del alumnado, se ha considerado lo que se pretende conseguir con la aplicación de la unidad didáctica, el tiempo y los materiales disponibles y las características del grupo. A partir de esto, se consideraron los siguientes:

- *Conocer la existencia de juegos típicos de la Región de Murcia*
- *Practicar actividad física a través de juegos tradicionales y populares, empleándolos en el tiempo libre*
- *Experimentar parte de las costumbres regionales mediante la ejecución de juegos populares*
- *Valorar los juegos tradicionales como un elemento de la cultura de Murcia*

Contenidos

Han sido escogidos y extraídos del Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, en relación con los objetivos anteriores, del *Bloque V: Juegos y actividades deportivas*, relativos al 2º curso de la asignatura de Educación Física.

- *Juego como medio de disfrute y relación con los demás*
- *Diferentes tipos de juegos sencillos: populares y tradicionales, libres y organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos*
- *Juegos de la Región de Murcia simplificados*
- *Reglas de juego: comprensión, cumplimiento y valoración*
- *Comprensión y exposición de formas jugadas y juegos sencillos*
- *Expresión oral en grupos pequeños*

Competencias

Para determinar las competencias apropiadas a trabajar durante todo el periodo establecido, se han tenido en cuenta los conocimientos, destrezas y habilidades que los alumnos pueden llegar a desarrollar a través de participar en las distintas actividades.

- *Aprender a aprender*: por medio de la aplicación de lo aprendido en su entorno cotidiano
- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*: capacidad para resolver los juegos e interés por aprenderlos y jugarlos de forma autónoma
- *Conciencia y expresiones culturales*: por el uso de juegos tradicionales y populares de la región y el conocimiento de sus costumbres
- *Competencia lingüística*: comunicarse y hacer uso de las expresiones particulares de los juegos
- *Competencia social y cívica*: al interactuar con los compañeros y respetar sus actuaciones

Metodología

La estructura de todas las sesiones se realiza en función de una serie de fases o partes en las que se desarrollan actividades con distintas finalidades: parte inicial, organizativa y puesta en acción; parte principal, para desarrollar contenidos y objetivos de la sesión; y vuelta a la calma, como relajación y reflexión sobre lo trabajado. Posteriormente, se intenta dejar un margen de tiempo suficiente para que el alumnado pueda asearse antes de volver al aula.

Los estilos de enseñanza, según Delgado Noguera (1991), de los que se va a hacer uso, son: mando directo (explicación de la tarea por parte del profesor y demostración por el mismo o alumno), asignación de tareas (el maestro planifica y propone las tareas y el alumno/a las realiza de forma individual), descubrimiento guiado (se plantea la tarea y el alumno ensaya y experimenta), grupos reducidos (grupos de 3 a 5 alumnos) y grupos de nivel (en función de intereses y aptitudes). En cuanto a la estrategia en la práctica, se utilizarán principalmente la global, presentando la tarea de forma completa y mixta, combinando analítica y global. La organización de los alumnos será individual, por parejas, pequeños grupos o gran grupo.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

En cuanto al tipo de actividades de E-A incluidas, se destacan diferentes tipos:

- *Actividades introductorias*: para mostrar la contextualización y el significado de los juegos tradicionales y predisponer el cuerpo para la realización de actividad física
- *Actividades motivadoras*: proponiendo retos y desafíos en los distintos juegos, como realizar acciones más complejas u obtener más puntos
- *Actividades de desarrollo*: realizando las sesiones con los juegos recopilados
- *Actividades de evaluación*: mediante fichas entregadas a los discentes y la actitud

Secuenciación de las actividades

Antes del inicio de las sesiones diseñadas, se entregará a los alumnos del curso al que va a ser aplicada la Unidad Didáctica, una circular en la que se les requerirá que consulten a sus familiares (padres, madres, abuelos, abuelas, tíos, tías) para que anoten en ella aquellos juegos que solían practicar cuando eran pequeños (Anexo 3. Consulta a familiares). Una vez recogidas, se anotarán los juegos propuestos y se elaborará una lista (Anexo 4. Juegos propuestos), a partir de la que se escogerán los juegos a realizar durante la UD. Se pretende motivar así a los alumnos, al hacerles partícipes de haber colaborado directamente en la elección de los juegos que van a trabajar en las clases.

Antes de cada sesión, durante un breve período de tiempo, se contextualizarán los juegos de forma general, para que los alumnos puedan apreciar el valor cultural de los mismos y cómo es posible jugar y aprender a la vez, adquiriendo conocimientos de las sociedades que nos precedieron.

1ª Sesión: el título de la misma es Pilla-pilla, ya que se trabajan juegos relacionados con la acción de perseguir. Para transmitir a los alumnos la razón de la existencia de estos juegos y su valor cultural, nos remitimos sobre todo a la zona de juego por excelencia: el patio de colegio, así como la ausencia de material, ser juegos sencillos y practicados por todos sin distinciones ni exclusiones entre sexos, religiones o ideales.

Los objetivos de esta sesión son introducir al alumno en los conocimientos básicos de los juegos tradicionales y populares y realizar juegos populares de persecución. Los recursos e instalaciones requeridos serán el pabellón polideportivo, petos de colores (24), ladrillos (12), picas (4), bancos suecos (2) y conos (4). En cuanto a los estilos de enseñanza, se utilizará el mando directo y la asignación de tareas. La estrategia en la práctica será global, analítica, global, con organizaciones de forma individual, pequeños grupos y gran grupo.

PARTE INICIAL (15')

Explicación inicial: recibimiento, organización, instrucciones de seguridad y contextualización (5')

Juego El pañuelo (10'): divididos los alumnos en dos grupos, situados frente a frente, a una distancia de aproximadamente 10 metros, formando filas. El docente se coloca justo en el centro de ambos equipos, sosteniendo un pañuelo en alto. Citará un número, preestablecido para cada uno de los alumnos, que saldrán corriendo con el objetivo de coger el pañuelo y llevarlo hasta su fila, o pillar al adversario si ha cogido el pañuelo antes. El equipo que más puntos consiga gana. Variantes: números en inglés, formas de desplazamiento.

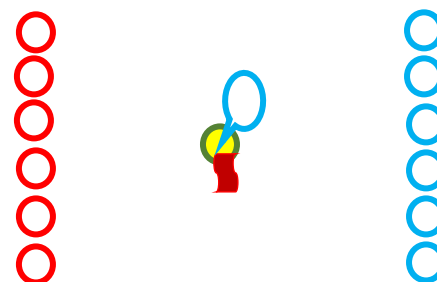


Figura 1. Representación gráfica *El pañuelo*

PARTE PRINCIPAL (25')

Juego Torito en alto (10'): un alumno se la queda, teniendo que pillar a todos los demás alumnos distribuidos por el espacio. Para evitar ser pillado, los alumnos dispondrán de objetos (ladrillos, bancos) distribuidos por el espacio, en los que estarán "a salvo" si se suben. El discente alcanzado por el que se la queda, pasará a ser el que pilla. Variantes: tiempo límite a salvo, no más de 2 alumnos en el mismo sitio, varios que pillan, pillados al suelo con tiempo límite.

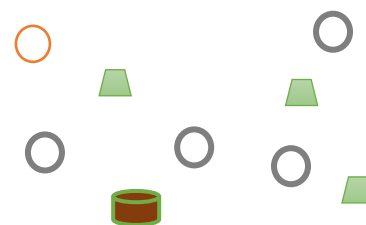


Figura 2. Representación gráfica *Torito en alto*

Juego Polis y cacos (15'): dos equipos, uno son los polis y el otro los cacos. El equipo de los polis tratará de pillar a los miembros del equipo de los cacos y meterlos en la cárcel (espacio delimitado). Los cacos pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los cacos están en la cárcel. Uso de petos. Variantes: no pueden estar los polis en la periferia de la cárcel, más cacos que polis, si te pillan dos veces pasas a ser poli.

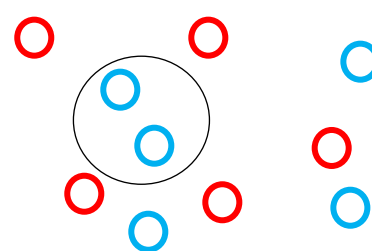


Figura 3. Representación gráfica *Polis y cacos*

VUELTA A LA CALMA (5')

Juego Teléfono roto (5'): Situados sentados en forma circular, se realizará una cadena de un mensaje inicial que deberá ir pasando por todos, hasta llegar al último alumno, tratando de mantenerlo. En voz alto, dirá el mensaje que le ha llegado, para comprobar si era el mismo que el inicial. Variantes: dos equipos con el mismo mensaje.

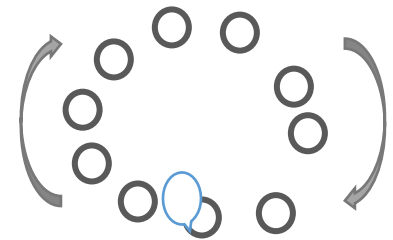


Figura 4. Representación gráfica Teléfono roto

ASEO (10')

2ª Sesión: Comba. Para la segunda, dedicamos la sesión por completo a la comba, de la que existen numerosos juegos y modalidades. En la contextualización, se citará que la primera aparición data del antiguo Egipto, utilizando soga en vez de cuerdas, y mostraremos una serie de sellos postales de diferentes países con temática de comba. (Anexo 5. Contextualización comba)

Los objetivos de esta clase son conocer y jugar a distintas modalidades de comba y desarrollar de la capacidad motriz del salto y potenciar la coordinación óculo-manual. Los recursos e instalaciones a emplear son el pabellón polideportivo y combas (24 cortas y 3 largas). En cuanto a los estilos de enseñanza, se utilizará el mando directo, asignación de tareas y grupos de nivel. La estrategia en la práctica será global, analítica y global. Referente a la organización, será individual, pequeños grupos y gran grupo.

PARTE INICIAL (15')

Explicación Inicial: recibimiento, organización, instrucciones de seguridad y contextualización (5')

Juego El reloj (10'): En grupos de 4 alumnos, tendrán que saltar al paso de una cuerda, tratando de evitar que no les toque. Para ello, uno de los integrantes del grupo, se coloca en el centro y gira sobre sí mismo, sujetando la cuerda pegada al suelo y estirada. A quien toque la cuerda, pasa a realizar el rol de rotarla, en sentido de las agujas del reloj. El docente realizará un ejemplo para su comprensión.

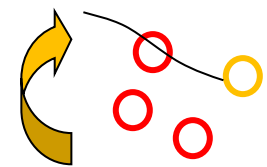


Figura 5. Representación gráfica El reloj

PARTE PRINCIPAL (25')

Juego Salta y no pares (10'): De forma individual, saltar a la comba con el estilo que se desee, intentado dar el máximo número de saltos sin parar. Los alumnos estarán colocados por la zona, con espacio suficiente entre ellos para poder saltar sin ser molestados por los demás. Los que no sepan, se pondrán con el docente.



Figura 6. Representación gráfica Salta y no pares

Juego Carreras de comba (5'): Situados en una línea delimitada de la pista, cada uno con su cuerda, tratar de llegar hasta el extremo opuesto saltando a la comba antes que el resto de compañeros. **Variantes:** pies juntos, pata coja, lateralmente.

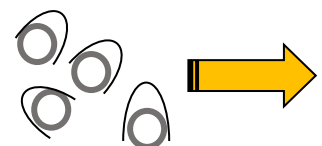


Figura 7. Representación gráfica Carreras de comba

Juego Canciones de comba (10’):

- ✚ **Cocherito leré:** El cocherito leré, me dijo a noche leré, que si quería leré, montar en coche leré. Y yo le dije leré, con gran salero leré, que no quería leré, que me mareo leré
- ✚ **El abecedario:** a cada salto, un letra en orden alfabético
- ✚ **La bomba:** cuenta atrás y más rápido al “explotar” la bomba

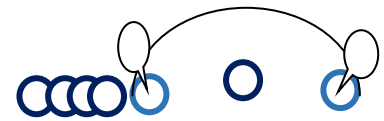


Figura 8. Representación gráfica Canciones de comba

VUELTA A LA CALMA (5’)

Juego *Zapatito por detrás* (5’): Sentados en forma circular, cantan la canción* del juego con los ojos cerrados. Uno de los alumnos será la *abuela* y tendrá que dejar la zapatilla en la espalda de uno de los compañeros. Cuando terminan de cantar, deberán abrir los ojos y tocar a su espalda, para comprobar quien tiene la zapatilla. La persona que la tenga, tendrá que salir corriendo detrás de la *abuela* para pillarle y darle con la zapatilla. Si la *abuela* consigue sentarse en el sitio del compañero elegido sin ser dada con la zapatilla, le tocará a la otra persona esconder la zapatilla y empezar de nuevo el juego.

***Canción:** “A la zapatilla por detrás, tris, tras. Ni la ves, ni la verás, tris, tras. Mirar para arriba, que caen judías. Mirar para abajo, que caen escarabajos. A dormir, a dormir, que la abuela va a venir. ¿A qué hora? A las X (hablan los que están sentados). Se cuenta desde 0 hasta la hora citada.

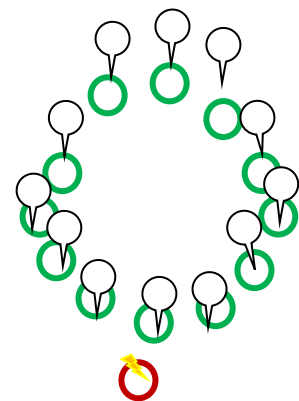


Figura 9. Representación gráfica Zapatito por detrás

ASEO (10’)

3ª Sesión: Escondite. En esta clase vinculamos todos los juegos con el acto de ocultarse. En este caso, la reseña sobre el contexto, la aludimos a uno de los criterios identificadores sobre el origen de los juegos tradicionales: la supervivencia y el trabajo. Las primeras sociedades vivían de la caza, por lo que debían saber camuflarse y esconderse para no ser vistos y poder sorprender a sus presas. Además, influye notoriamente la zona de juego y el hecho que desde pequeños jugamos a aparecer y desaparecer (*Cucu-trás, No te veo*).

Los objetivos son desarrollar habilidades de ocultarse y estimular la creatividad e imaginación de los discentes, los recursos e instalaciones necesarias para llevarla a cabo son el patio del centro, un antifaz y un balón. El uso de estilos de enseñanza será de mando directo asignación de tareas y descubrimiento guiado. La estrategia en la práctica global, analítica y global, y en cuanto a la organización, de forma individual, pequeños grupos y gran grupo

PARTE INICIAL (15’)

Explicación Inicial: recibimiento, organización, instrucciones de seguridad y contextualización (5’)

Juego *Palito Inglés* (10’): Uno de los participantes se coloca en una pared de espaldas al resto, mientras éstos se sitúan a cierta distancia en la línea de salida. La persona que se la queda, comienza a decir: “Una, dos y tres, palito inglés”. Las demás aprovechan para acercarse lo máximo posible a la pared, parándose en el momento en que termina de decirlo y gira la cabeza. Si al hacerlo ve a alguien moviéndose, le manda de nuevo a la línea de salida. La primera persona que consigue llegar hasta la pared, es la ganadora y pasa a ser la que cuenta.

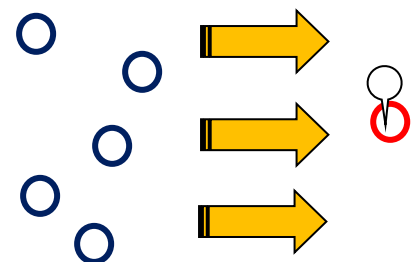


Figura 10. Representación gráfica Palito inglés

PARTE PRINCIPAL (25')

Juego *Las sardinas* (10'): Es como el juego del escondite pero al revés. Una persona tiene que esconderse mientras los demás hacen la cuenta atrás con los ojos cerrados. Quien encuentre primero a la persona que se ha escondido, se tiene que esconder con ella en el mismo sitio y así sucesivamente, hasta que estén tan apretados en el mismo escondite que parezcan una lata de sardinas. La última persona que encuentre al grupo, será la que se esconda en la siguiente ronda. Podrán esconderse en una zona limitada.

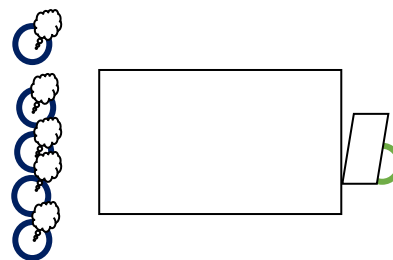


Figura 11. Representación gráfica *Las sardinas*

Juego *Bote botero* (15'): Se juega con una botella parcialmente llena de arena o cualquier otro elemento (balón de goma espuma). Uno le da una fuerte patada al bote, y el que se la queda tiene que ir a por él y volver de espaldas a colocarlo en su sitio, para ir a buscar de los demás. Cuando vea a alguien, regresa al bote y cogiéndolo con la mano dirá: "¡bote botero por... (el nombre de la persona)!" Si alguien consigue llegar al bote sin ser visto por el que se la queda, podrá darle una patada y decir: "¡bote botero por mí y por todos mis compañeros!" y los que estaban pillados quedarán en libertad, debiendo, el que se la queda, ir a por el bote y colocarlo de nuevo en el sitio de partida para seguir el juego. Misma zona que en *Las sardinas*.

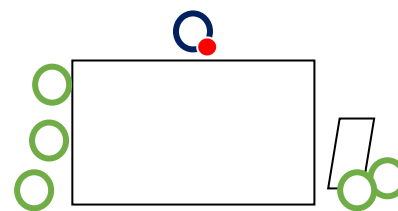


Figura 12. Representación gráfica *Bote botero*

VUELTA A LA CALMA (5')

Juego *Marco Polo* (5'): Se escoge a una persona para que sea *Marco*, que tratará de atrapar a todas los demás, con la condición de tener los ojos cerrados (antifaz). Para empezar el juego, debe contar hasta diez antes de buscar a los jugadores, gritando "*Marco*" mientras que todas las personas responderán gritando "*Polo*". Siguiendo las voces, tratará de atraparlas, mientras que los jugadores deben alejarse de él. Cuando *Marco* toque a alguien, esa persona se convertirá en el nuevo *Marco*.

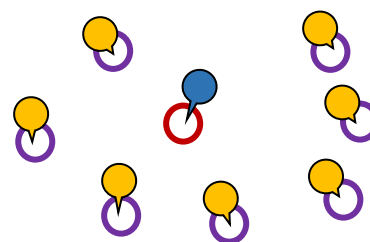


Figura 13. Representación gráfica *Marco polo*

ASEO (10')

4ª Sesión: Juegos con balón. A partir de un material, agrupamos distintos juegos en los que los objetivos se desarrollan en torno a un balón/pelota. Referenciamos la contextualización mediante su invención, los primeros juegos en distintos países y su evolución en la historia reciente.

Los objetivos de la sesión consisten en obtener conocimientos sobre el uso y origen del material base de todos los juegos y desarrollar juegos en los que se precise el uso de habilidades básicas de manejo de objetos. De recursos e instalaciones, se necesitarán el pabellón polideportivo y balones de goma espuma o plástico (2). Los estilos de enseñanza a utilizar serán el mando directo y la asignación de tareas. La estrategia en la práctica será global, analítica, global, y la organización por parejas, pequeños grupos y gran grupo

PARTE INICIAL (15')

Explicación Inicial: recibimiento, organización, instrucciones de seguridad y contextualización (5')

Juego Declaro la guerra (10'): Todos los participantes se ponen en círculo rodeando a la persona que se la queda. El que se la queda dice "declaro la guerra a (nombre del compañero/a)", tira la pelota al aire y la persona que haya elegido, ha de correr a coger la pelota y cuando la tenga, decir "pies quietos" y todos tienen que pararse. Después, la persona con el balón, da tres pasos en dirección a alguno y le lanza la pelota: si le da, pasa a quedársela, pero si la coge en el aire, el que la lanza se la vuelve a quedar. **Variante:** con vidas (herido, grave y muerto)

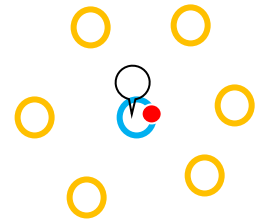


Figura 14. Representación gráfica Declaro la guerra

PARTE PRINCIPAL (25')

Juego Balón prisionero (25'): Se dividen en dos los equipos y el espacio. Se ubican los equipos, uno a cada lado de la pista. De cada equipo habrá un jugador (capitán) situado en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo. Con una sola pelota en juego, los jugadores de uno y otro equipo tratarán de "matar" a los contrarios, los jugadores del otro equipo, arrojando la pelota para golpearlos sin toque el suelo antes de hacerlo. Los jugadores "muertos" irán al área donde se encuentra el capitán y podrán "matar" a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos y consiguen alcanzar a alguien del equipo contrario. El último equipo con jugadores "vivos" gana.

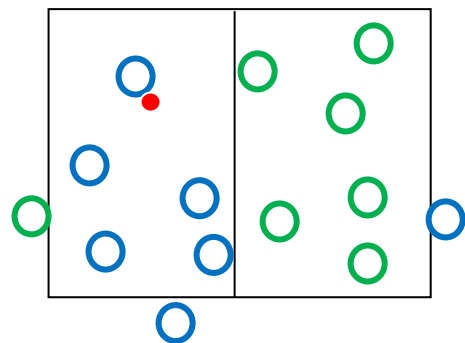


Figura 15. Representación gráfica Balón prisionero

VUELTA A LA CALMA (5')

Juego La bomba (5'): Consiste en pasarse una pelota (bomba) entre los jugadores que están sentados en un círculo, mientras que otro jugador, que hace de reloj, situado en el centro, cuenta en voz alta hasta 20, elevando los brazos cada 5 y dando una palmada al llegar a ese número. En ese momento, se considera que estalla la bomba, por lo que el alumno que tuviera la pelota en su poder, pasará a ser la bomba en la siguiente ronda.

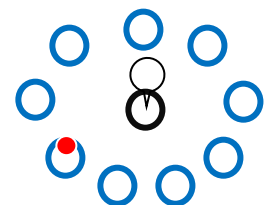


Figura 16. Representación gráfica La bomba

ASEO (10')

5ª Sesión: Feria de juegos populares y tradicionales. Para la última clase, antes del inicio de la misma y con suficiente margen de antelación, repartiremos a los discentes unas circulares, en las que se informará de que requerimos la colaboración de algunos familiares para que nos acompañen y enseñen juegos en la hora de Educación Física de la última sesión (Anexo 6. Colaboración familiar). Al llegar al aula, se proyectarán unas diapositivas (Anexo 7. Presentación), con el objetivo de presentar a los alumnos los distintos juegos que se van a realizar, para llegar al espacio de juego y empezar directamente. Aprovechando la ayuda de dichos familiares, ellos mismos serán los encargados de realizar la contextualización rutinaria realizada por el docente, ya que la vía oral es la forma en la que generalmente se transmiten los juegos populares y tradicionales. (Alonso Roque, JI 2012)

Los objetivos son vivenciar distintos juegos populares y tradicionales y adquirir conocimientos por vía oral de las explicaciones vivenciales de los familiares adultos. En cuanto a recursos e instalaciones, se requerirá el pabellón polideportivo, peonzas (12), chapas (30), tizas (10), piedras (5), canicas (30), bolos huertanos (9), bolas para bolos huertanos (3), carteles (7), bancos suecos (4), picas (7), conos (7) y personal externo (familiares). Los estilos de enseñanza serán la asignación de tareas y los grupos de reducidos. La estrategia en la práctica será global, analítica, global, y la organización individual, pequeños grupos y gran grupo.

PARTE INICIAL (10')

Explicación Inicial: recibimiento, organización, instrucciones de seguridad y contextualización (5')

Juego *Corro manolo* (5'): Mientras cantan la siguiente canción: "Al corro Manolo mi padre está en los toros, mi madre más allá, que me caigo una culá" dan vueltas en círculo cogidos de las manos. Cuando termina la canción, y mientras dicen "me caigo una culá", todos se sientan en el suelo cayendo de culo.

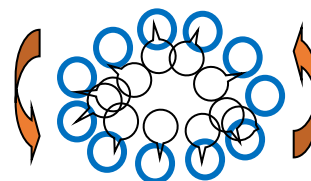


Figura 17. Representación gráfica *Corro manolo*

PARTE PRINCIPAL (35')

Juego *Rayuela* (7'): Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. El alumno se sitúa de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar, por lo que comenzará con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, lo intentará el siguiente.

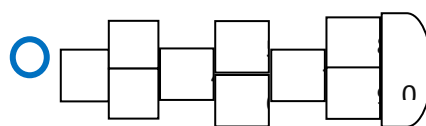


Figura 18. Representación gráfica *Rayuela*

Juego *Chapas* (7'): Se pinta en el suelo un circuito de dos líneas paralelas con una tiza, donde se marcará la línea de salida y la meta final. Por parejas, cada jugador recorrerá con su chapa el circuito dibujado, tratando de llegar al final sin salir del mismo, alternando turnos de tirada. Habrá 3 circuitos de diferente dificultad (recto, pocas y muchas curvas).

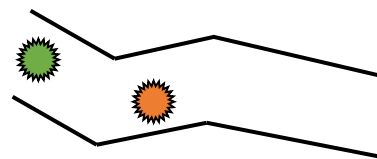


Figura 19. Representación gráfica *Chapas*

Juego *Peonza* (7'): El juego consiste en tirar la peonza y hacerla "bailar" durante el mayor tiempo posible. Para conseguirlo, el docente o un abuelo explicarán a los alumnos cómo realizarlo: primero enrollando bien la peonza con la cuerda, para a continuación tirarla y que "baile".



Figura 20. Representación gráfica *Peonza*

Juego *Canicas* (7'): Cada alumno dispondrá de una canica, y el objetivo será golpear a una más grande ("bolón") situada a una distancia equidistante a todos. Lanzarán por turnos y cada acierto será un punto.



Figura 21. Representación gráfica *Canicas*

Juego *Bolos huertanos* (7'): Se realizará una adaptación de los mismos. Dos equipos jugarán por obtener el mayor número de puntos. El docente explicará y aplicará aspectos originales como las reglas, las dimensiones de la pista, el que manda, distintas posiciones de lanzamiento (pies juntos, etc.).

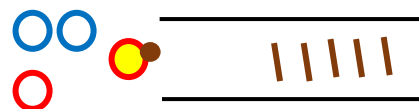


Figura 22. Representación gráfica *Bolos huertanos*

ASEO (10')

Para cerrar la UD, pasados unos días, entregaremos al alumnado unas fichas en las que deberán recordar los juegos vistos en las distintas clases, clasificarlos y anotar aquellos que más les han gustado o en los que mejor lo han pasado. (Anexo 8.Ficha juegos desarrollados)

Atención a la diversidad

No existe ningún alumno con necesidades específicas de aprendizaje o necesidades educativas especiales, por lo que en el desarrollo de las sesiones no se contempla ninguna adaptación significativa. El único problema posible, relativo al lenguaje, sería el de la comunicación o explicación de las actividades, al existir alumnos de diferentes nacionalidades. Ante esto, el docente utilizará expresiones sencillas para que todos puedan seguir las explicaciones, así como repetirlo las veces que sean necesarias.

Interdisciplinariedad

La relación de interdisciplinariedad con otras áreas es un aspecto clave en la Educación Física. En este caso en concreto podemos hablar de las siguientes:

- *Lengua castellana y literatura*: comunicación oral con los compañeros y utilización de las expresiones características de los juegos
- *Matemáticas*: contabilización de puntos obtenidos durante la realización de los juegos
- *Ciencias sociales*: cultura e historia de las sociedades

Elementos transversales

Según lo recogido en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en el Artículo 10. Elementos transversales, se citan dos de los incluidos a alcanzar mediante la realización de la unidad didáctica:

- Resolución pacífica de conflictos: relativa al nº 3. *Aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social*
- Fomento de la actividad física para la mejora de la salud: correspondiente al nº5. *Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil, promoviendo la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar.*

Evaluación

El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos mediante la realización de la unidad didáctica es fundamentalmente práctico. Por ello, la mejor forma de evaluar al alumnado será la observación directa y la conversación en clase con el grupo de alumnos.

La evaluación se realizará sobre los estándares de aprendizaje evaluables, mediante el uso de los instrumentos de evaluación (Anexo 9. Lista alumnos). La calificación se establecerá en un intervalo de 0 a 4, sistema utilizado por el centro educativo. También se dará a los alumnos una ficha para que evalúen la actuación del docente (Anexo 10. Evaluación docente), además de una autoevaluación que aportará al docente información sobre el grado de consecución de los objetivos planteados y la adecuación de la unidad didáctica desarrollada. (Anexo 11. Autoevaluación).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Teniendo en cuenta los contenidos seleccionados, de los recogidos en el Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, del *Bloque V: Juegos y actividades deportivas*, relativos al 2º curso de la asignatura de Educación Física. Los escogidos son:

2. Resolver retos elementales propios del juego y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos.
8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas
9. Opinar sobre situaciones conflictivas surgidas, participando en pequeñas actividades orales y aceptando las opiniones de los demás.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

En relación con los criterios de evaluación, de los recogidos en el Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, del *Bloque V: Juegos y actividades deportivas*, relativos al 2º curso de la asignatura de Educación Física, se han seleccionado los siguientes:

- 2.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones motrices.
- 8.1 Conoce y expone las características de diferentes tipos de juego, partiendo de su práctica.
- 9.1 Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
- 9.2 Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Como ya se ha citado en el apartado anterior sobre la evaluación, lo que se pretende enseñar a través de esta unidad didáctica, será mejor evaluado utilizando la observación directa de la actividad de los discentes en las sesiones de Educación Física. Algunos de los aspectos que el profesorado habrá de tener en cuenta en la evaluación por observación serán:

- ¿Disfruta jugando?
- ¿Respeto las normas del juego?
- ¿Respeto los turnos?
- ¿Ayuda a compañeros y colabora en su participación en el juego?

Para un mayor apoyo en este tipo de evaluación, es recomendable la elaboración de un registro anecdótico, en el que ir anotando aspectos sobre el nivel de participación e implicación del alumnado, además de la comprensión y aceptación de las reglas. A través de esta, se evaluarán los estándares de aprendizaje 2.1, 8.1 y 9.2, con un porcentaje respecto a la nota equitativo.

Respecto al estándar restante, el 9.1, se hará uso de listas de control, teniendo en cuenta las diferentes fichas realizadas por los alumnos y alumnas a lo largo de las sesiones de la unidad didáctica, como son la circular sobre los juegos que practicaban sus familiares de pequeños (Anexo 3. Consulta a familiares) y la ficha final sobre el recordatorio y repaso de los juegos tradicionales y populares vistos en las clases (Anexo 8. Ficha juegos desarrollados).

REFLEXIÓN SOBRE LA PUESTA EN PRÁCTICA

Diseñada, explicada y aplicada la unidad didáctica, con el objetivo de analizar de manera profunda, coherente y válida los acontecimientos surgidos durante el desarrollo de la misma, se van a analizar distintos apartados gran importancia, tanto de forma general, como de forma concreta, sesión por sesión. Para realizar una reflexión más coherente y profunda, se proporcionan evidencias de las situaciones vivenciadas durante la aplicación de la unidad didáctica.

Uno de los principales problemas fue que en las sesiones establecidas en el horario a última hora, la gestión se hacía más difícil, al estar los alumnos agotados de todo el día. En cuanto a una valoración general de este aspecto, como en todos los cursos, había sesiones en las que los juegos les motivaban más y resultaba más sencillo realizar las explicaciones, mientras que en otras ocasiones surgían problemas de comportamiento, ante lo que intentaba mostrar a los alumnos implicados que estaban actuando incorrectamente, intentando así no tener que imponer castigos.

Es importante que el docente posea las habilidades y conocimientos necesarios sobre todo lo que va a trabajar con sus alumnos, ya que resulta complejo enseñar algo que uno mismo no sabe o domina. Sobre esta cuestión, citar que, a la hora de jugar con la peonza, no conseguía hacer que “bailase”. Ante esto, estuve ensayando en casa antes de la sesión, y en la

misma, traté de aprender de los familiares que acudieron y que sabían hacerlo; en las explicaciones de algunos juegos (mate, declaro la guerra), se me olvidaba comentar algunas reglas, por lo que surgían conflictos entre algunos alumnos, ya que dudaban entre la validez de algunas acciones. Tuve que mediar y establecer las normas que había obviado. Otro aspecto a destacar es el relativo a los nombres de los juegos, que eran constantemente debatidos, ya que existen numerosas acepciones sobre los mismos, en función de su procedencia.

Contar con personal externo al centro educativo tiene sus ventajas y sus inconvenientes. El hecho de trabajar junto a familiares de los alumnos resultó interesante y motivador, pero en una sesión, en la que me confirmaron sus asistencias, no conté con ninguno de ellos al no presentarse, por lo que lo planificado no resultó como se preveía y tuve que modificarla por completo instantes antes de impartirla. Ante este hecho, en caso de volver a diseñar este tipo de sesiones, contaría con los mismos familiares en distintas sesiones, para asegurarme tener al menos a algunos de ellos.

Organizar y formar sesiones en las que se requiere de mucho material, resulta complejo para un solo docente. Por ello, sería conveniente coordinarse con los tutores de los cursos, para tratar de realizar este tipo de sesiones en un mismo día para varios grupos. El ejemplo de esta sesión es la relativa a la última de la unidad didáctica, que resultó bastante laboriosa, al tener que formar y transportar abundante material, que sin la ayuda de los compañeros docentes, habría resultado casi imposible hacerlo uno solo.

Tener que contextualizar cada uno de los juegos, para presentar conocimientos adecuados e interesantes a los alumnos, es una ardua tarea, ya que muchos investigadores han tratado de realizarlo, pero han terminado dándolo por imposible, ya que es muy complicado. Los juegos tradicionales, mayoritariamente, son transmitidos por vía oral, por lo que no se encuentran documentos escritos. Solo se tienen algunas referencias de cuándo fue la primera vez que se citó en la literatura, si se prohibieron en algún momento en alguna ciudad o si se escriben reglamentos para realizar apuestas. (Alonso Roque, JI 2012)

Para un análisis más profundo de cada una de las sesiones, actividad por actividad, se fueron anotando aquellos aspectos que más destacaron y asombraron respecto a la experiencia docente y lo planificado.

Antes de iniciar las sesiones, tras la entrega y recogida a los alumnos de las circulares, como se observa en la Figura 23, me sorprendió el número de alumnos participantes, ya que no esperaba tan alto porcentaje. En cuanto a los juegos aportados, había ciertos que se repetían numerosas veces, y otros de los que no había oído hablar, sobre los que investigué y pude adquirir nuevos conocimientos.

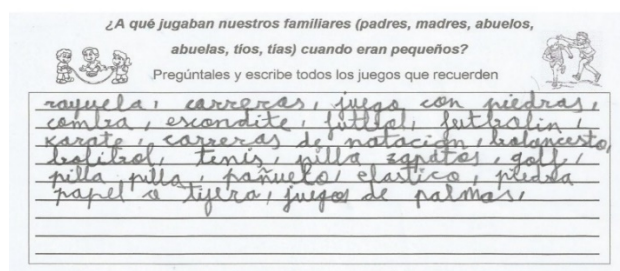
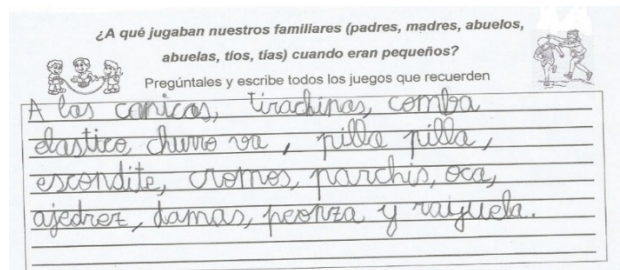


Figura 23. Consulta a familiares completada

Sobre los juegos de la primera sesión, destacar que en *El Pañuelo* surgieron confusiones a la recodar los números asignados, ya que los alumnos se confundían continuamente. Para la confección de los equipos, hice una fila de todo el grupo, distribuyéndolos hacia izquierda y derecha alternativamente, evitando así posibles discusiones. Para el *Torito en alto*, hice uso de un material de creación propia, como podemos ver en la Figura 24, para aportar más motivación, haciendo el juego más simbólico. Con el desarrollo del juego, los “toros”, más que pillar, disfrutaban imitando por el espacio.



Figura 24. Medallas para la identificación del que pilla en *Torito en alto*

El juego de *Polis y cacos* fue el que mejor funcionó, ya que era el más conocido por todos, sabían las reglas y les motivaba mucho, aunque siempre surgían conflictos porque los que hacían de cacos, afirmaban no haber sido tocados y pillados. El juego de vuelta a la calma, *Teléfono roto*, era considerado por algunos discentes como demasiado infantil en un principio, pero, conforme iban desarrollándolo, disfrutaban todos. Me sorprendió la poca creatividad para generar las frases, ya que casi siempre debía intervenir para continuar el juego.

En la segunda sesión, los dos problemas principales resultaron ser que los alumnos que no sabían saltar, acababan frustrados y que algunos alumnos consideran que saltar a la comba es una actividad para chicas, hecho que contradecía afirmándoles que en el boxeo, un deporte tan relacionado al ámbito masculino, es uno de los principales ejercicios de entrenamiento y los beneficios que aporta.

El juego del *Reloj* funcionó súper bien, aunque generaba algunos problemas por los mareos al tener que girar sobre sí mismos. En el de *Salta y no pares*, la principal dificultad residía en los problemas para el control y recuento de quienes saltaban más veces sin parar, mientras se debía tener el control sobre el resto de alumnos. *Las Carreras* eran adecuadas si se le restaba importancia al hecho de ganar y haciendo varias seguidas, evitando así posibles conflictos. En las *Canciones de comba*, aprendieron y practicaron las que propuse y también aportaron ellos las que conocían. Por último, en la *Zapatilla por detrás*, los alumnos extranjeros con ciertas dificultades de lenguaje, tenían problemas para seguir la canción. Este aspecto es relevante, ya que los juegos tradicionales y populares tienen un lenguaje y unas expresiones propias que hacen del mismo una fuente de recursos didácticos.

Para la tercera sesión, comencé explicando, en el aula, las características de la misma antes de ir al patio, ya que el escondite exige trabajar en zonas del centro, delimitando espacios como edificios, zonas no visibles, puertas. Esta acción la considero clave en la docencia, ya que anticipar los posibles problemas que puedan surgir puede evitarlos.

En los distintos juegos de la sesión, el aspecto más importante es que existen dos posibilidades en cuanto a la metodología docente: dejar que los alumnos se escondan donde quieran, fomentando su imaginación pero haciendo las partidas muy cortas, ya que siempre eligen los mismos sitios y se localizan unos a otros muy rápidamente, o guiando al que se va a esconder, que puede servir de ejemplo de nuevos escondites, pero a la vez se prescinde de imaginación y creatividad.

En la cuarta sesión, se hicieron varias modificaciones mientras se desarrollaban los juegos, según lo que demandan los alumnos. Hechos como que al trabajar toda la clase de forma conjunta, como por ejemplo en *Declaro la guerra*, en el que muchos discentes no participaban, por lo que se intervino y se dividió en dos grupos.

El juego que más dificultades ocasionó durante el desarrollo de toda la unidad didáctica fue el *Balón prisionero*, ya que al ser un juego considerado actualmente casi como un deporte, del que se organizan campeonatos escolares e interescolares (incluso a nivel regional), se requiere de más tiempo para trabajarlo. Se podría considerar incluso hacer un tratamiento del mismo como se hace de los deportes predeportivos, en los que se programa una progresión a varias sesiones, hasta desarrollar el juego con todos sus condicionantes y normas. Por ello, el margen de tiempo para su realización fue aumentado, ocupando todo el tiempo destinado a la parte principal.

Para la quinta y última sesión, se comenzó con la presentación en el aula de la exposición diseñada. Me asombró la participación de todos y todas. Aportarles información a través de un medio diferente, como pueden ser las TIC, incluso dentro de un área como la Educación Física, en la que trabajar dentro del aula les resulta desmotivante, puede captar su atención y generarles interés. Contar con la presencia de familiares, hizo que los alumnos estuviesen más comedidos y atentos que en otras ocasiones, al tratarse de los abuelos de compañeros de clase, a los que admiran como tal.



Figura 25. Rayuela



Las estaciones diseñadas para los juegos, fueron repartidas por media pista, como se puede ver en las Figuras 25 y 26, con el objetivo de mantener el control de la clase en todo momento. Los familiares se establecieron en las zonas de los juegos sobre los que tenían más conocimientos y habilidades, como se puede observar en la Figura 30 y en la Figura 31. Contar con estos familiares permite poder realizar la sesión, ya que al ser por zonas y cambiando por turnos, es indispensable que haya alguien de forma permanente y atendiendo a las necesidades de los alumnos y alumnas.

Figura 26. Bolos huertanos

CONCLUSIONES

En lo que se refiere al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos, después de haber aplicado y desarrollado las sesiones diseñadas, desde mi punto de vista, diría que se han alcanzado notablemente. Los alumnos han podido trabajar cada uno de los juegos propuestos durante un tiempo considerable, han adquirido conocimientos sobre los juegos tradicionales y populares mediante las explicaciones aportadas en cada sesión y han sabido jugar junto a otros compañeros, salvo en casos puntuales de comportamientos inadecuados.

Tras la puesta en práctica de esta unidad, hay ciertos aspectos sobre la docencia en el área de Educación Física, que se han de tener muy en cuenta si se pretende aplicar una unidad didáctica adecuadamente. Una serie de aspectos que me comentó la docente encargada de la tutoría en el centro de prácticas:

La base para todo ello es establecer rutinas. El objetivo de las mismas es acostumbrar a los alumnos a ciertos hábitos, con los que hacer más sencillo el día a día y facilitar el control sobre los discentes. Ejemplo de ello son cuando posibilitar al alumnado beber agua, dónde dejar las bolsas de aseo, recorrido al pabellón polideportivo, calentamiento.

Traer la bolsa de aseo como acto de responsabilidad. Además de ser necesaria para el aseo posterior a la actividad física, constituye un elemento utilizado para fomentar la responsabilidad individual, ya que si alguien no la trae y ha sido reincidente durante los últimos días, se puede sancionar con no dar la clase junto al resto de sus compañeros. En colegios en los que la mayoría de discentes tienen problemas económicos, como en el que se aplicó la unidad didáctica, se establece como indispensable, para que puedan asearse al menos en los baños del centro educativo, cubriendo así las necesidades higiénicas mínimas.

Para la salida del aula, con el propósito de evitar conflictos, ante el conocido y habitual problema de quién va delante de quién en las filas y ver quién se pone primero, cada día se puede variar las distintas colocaciones para formar la fila al salir y volver a clase. Variantes como ir por orden de lista ascendente o descendente, según se va nombrando a aquellos que tienen la bolsa de aseo, por mesas de trabajo en el aula, según quién esté en silencio, ciertos alumnos que no pueden ir juntos en la fila.

En cuanto al desplazamiento hasta el espacio pertinente para la realización de la actividad física, se pueden fijar caminos delimitados, por los que los alumnos se desplazan hasta el espacio de trabajo requerido para la sesión, pasando siempre por la sala de material. El transporte de dicho material de trabajo, suele ser un rol al que aspiran todos los discentes, ya que supone una distinción entre el grupo. Para ello, se puede utilizar como permiso por buen comportamiento o por responsabilidad.

En lo referente a la agrupación inicial, justo al llegar al espacio de trabajo, tras dejar el material y las bolsas de aseo, un buen método es establecer como rutina que todos acudan al círculo central, colocados “chico, chica, chico, chica”, fomentando así la interacción entre los distintos sexos y evitando formar grupos de iguales que causen problemas, siempre que sea posible por el número de chicos y chicas que hayan en clase. En el calentamiento, tan discutido en la actualidad por diversos autores que afirman que no es necesario realizarlo, ya que no existe una evidencia científica firme que sostenga la eficacia del calentamiento en la prevención de lesiones (López Miñarro, PÁ 2009), se pueden utilizar canciones que lo dirijan. Con ello, además de calentar, tiene agrupados a los alumnos para dictar las indicaciones necesarias.

Para realizar las explicaciones, situarse siempre en el campo visual de todos los alumnos, comentando todos los detalles y características de las actividades. Al finalizar las explicaciones, responder a las posibles dudas que vayan surgiendo. Para actividades complejas, realizar demostraciones con la colaboración de alumnos, aquellos con más destrezas y habilidades, e incluso dejando que sean los propios alumnos los que hagan la demostración a sus compañeros/as. (Delgado Noguera, MÁ 1991)

Ante comportamientos disruptivos, se puede actuar de numerosas y variadas maneras. En función de la gravedad de los hechos acontecidos, se puede enviar a la grada a los discentes para que se sienten y reflexionen sobre su actitud, se dirigiéndonos a ellos y preguntándoles si ya han pensado que si estaban haciendo lo correcto, y si quieren pedir perdón y no vuelve a pasar, pueden volver a participar. Siempre se trata de no sancionar a ninguno, ya que a ningún docente le ha de gustar dejar a alguien sin participar, pero en determinados casos, si no se actúa de esta manera, puede que surjan problemas mayores, al desencadenar hechos que pueden perjudicar a compañeros.

Proporcionar feedbacks es uno de los aspectos que caracteriza la metodología de un docente. Realizar retroalimentaciones constantes sobre los discentes, ya sea de forma grupal o individual, dependiendo de la actividad y la situación, favorece la actuación de los discentes.

Finalmente, sobre los aspectos citados, destacar los refuerzos positivos y los premios al buen comportamiento. Reconocer la adecuada actitud requerida, mediante detalles como colocarse los primeros en la fila, pegatinas de diferentes temáticas, reconocimiento ante el grupo clase, ser encargados del transporte de material, capitanes en la elección de equipos, acentúa la relación docente-alumno.

Tras la puesta en práctica y atendiendo a lo planificado, se apreció como niños y niñas hacía uso de peonzas en el patio durante los recreos en los días posteriores a su práctica en las sesiones de Educación Física y como otros alumnos se organizaban entre ellos para al pañuelo en otras zonas. Hoy en día resulta poco habitual ver en nuestras calles o plazas el bullicio de un grupo de niños y niñas jugando a los mismos juegos con los que se divertían sus padres, y antes sus abuelos y así muchas generaciones anteriores. Con estos indicios, generados a partir de nuestra actuación, podemos retomar antiguas costumbres.

Los juegos tradicionales y populares constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. En este sentido se manifiesta Ófele (1998) al afirmar que son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, ya que por medio de los mismos podemos transmitir a los individuos características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas geográficas. (Carmona Ruíz, R. 2012)

Como se cita en Gómez López, M & Valero Valenzuela, A. (2008), siguiendo a Navarro (1998), podemos subrayar la importancia de este tipo de juegos en nuestra programación de Educación Física porque:

- Puede cumplir objetivos de cualquier ámbito: cognitivo, físico, motor, afectivo y social.
- Transmite valores culturales “enculturizantes”.
- Facilita el aprendizaje de los contenidos de enseñanza propios de una región.
- Es una actividad susceptible de interdisciplinariedad

Para concluir, decir que los juegos tradicionales y populares han quedado en cierta medida abandonados, pero no perdidos en la memoria. Por ello, es indispensable recordar que existieron y que existen, aunque poco se conocen y practican hoy. Es necesario reivindicar todo aquello que ha divertido a muchas generaciones, fomentando así la práctica de la actividad física, que tan deteriorada se encuentra en nuestra sociedad actual.

CONSECUENCIAS E IMPLICACIONES EDUCATIVAS

Como consecuencia de la progresiva desaparición de los juegos tradicionales y populares utilizados por los niños y niñas de forma libre en sus respectivos espacios de ocio, se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales, con un profundo arraigo social, no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños. Los docentes tenemos un papel fundamental a la hora de inculcar estos juegos a nuestro alumnado, ya que nos aportan un recurso con el que ayudar a comprender mejor las formas de vida (organización familiar, instrumentos y formas de organización del trabajo, alimentación, vestidos, construcciones, conflictos entre personas, grupos y países) y pensamiento (creencias, modelos físicos o morales) de la sociedad en que se generaron.

El profesorado de educación física, en particular, puede aplicar los juegos tradicionales en la escuela desde varios puntos de vista siguiendo a Navacerrada (2008): como contenido en sí para ahondar en el conocimiento de culturas autóctonas de todo el mundo y como herramienta para desarrollar los diferentes aspectos psicomotores en la construcción del esquema corporal, para desarrollar la condición física, las habilidades básicas, y en general todos los contenidos de nuestro ámbito de una forma lúdica y divertida. (Carmona Ruiz, R. 2012)

El docente de Educación Física tiene la obligación de enseñar al estudiante a valorar la identidad nacional, uno de los mecanismos son los juegos populares, los cuales tienen un enorme capital motriz que permiten transmitir manifestaciones y herencias culturales, permite un aprendizaje significativo, existe un accionar cooperativo, integrador, inclusivo, intercultural, permite la masificación de la actividad física, el respeto a su identidad, a sí mismo y a los demás, e incentiva el respeto a las reglas y el juego limpio. (Analuiza, E., Lara Chalá, L. y Mendoza Yépez, MM. 2017)

Bibliografía

- Alonso Roque, J.I. (2012), *Capítulo 6. Los juegos y deportes populares tradicionales*, Bloque III: aspectos sociales y culturales del juego motor deportivo, Juegos motores y deportivos, Colección: Formación y desarrollo profesional, nº35, Universidad de Murcia.
- Analuiza, E., Lara Chalá, L. y Mendoza Yépez, M.M. (2017), Los juegos populares y su aporte didáctica en las clases de Educación Física, EmásF. Revista Digital de Educación Física, Universidad Central de Ecuador.
- BOE Real Decreto nº 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- BORM Decreto nº 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
- CEIP Antonio Monzón 2018, Las características del entorno social y cultural del centro y de los alumnos, Proyecto Educativo 2017-2018, Beniel, Murcia.
- Carmona Ruiz, R. (2012), Juegos tradicionales: patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura, EmásF. Revista digital de Educación Física, I.E.S. Santa Rosa de Lima. Córdoba.
- Delgado Noguera, M.A. (1991), Los estilos de enseñanza en E.F. Propuesta para una reforma de la enseñanza, Granada: ICE.
- Gómez López, M. y Valero Valenzuela, A. (2008), La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de Educación Física de la sociedad posmoderna, Investigación educativa, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Murcia.
- Lavega Burgués, P. (2000), Juegos y deportes populares y tradicionales, Biblioteca temática del deporte, INDE.
- López Miñarro, P.Á. (2009), Bases teóricas para el calentamiento y la vuelta a la calma, Departamentos y servicios de la UMU, Expresión plástica, musical y dinámica, Universidad de Murcia.
- López Pastor, V. (coord.) y Otros. (2001), La sesión en Educación Física: los diferentes modelos y los planteamientos educativos que subyacen, E.F.Deportes.com, nº 43. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd43/sesion.htm>
- Rebollo González, J.A. (2002), Juegos populares: una propuesta para la escuela, Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, Federación española de asociaciones de docentes de Educación Física, nº 3, pp. 31-36, Huelva.
- Siedentop, D., Herkowitz, J. & Rick, J. (1984), *Elementary Physical Education Methods*, New Jersey, USA: Prentice Hall, pág. 99.
- UNESCO. (2005) Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales. Consejo Ejecutivo ex reunión 172, París Disponible en: https://www.jugaje.com/es/source_popups/charte_unesco.pdf