



JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN MATAELPINO, CERCEDA Y EL BOALO. (Zona Oeste de la Comunidad de Madrid)



AUTOR: Iván Vacas Hernández

TUTOR ACADÉMICO: Luis Alberto Gonzalo Arranz

TRABAJO FIN DE GRADO: Trabajo de Adaptación de Grado en Educación Primaria

RESUMEN

Este trabajo pretende recordar los Juegos Tradicionales y Populares, tan olvidados en los tiempos que acontecen, siendo unos agentes socializadores tan importantes y siendo unos grandes impulsores de la autonomía personal del niño. También se pretende dar diferentes formas de ocio a los a los niños/as en su tiempo libre, a través de diversos juegos.

Se realizará una propuesta de intervención educativa, mediante una Unidad Didáctica de Juegos Tradicionales y Populares, compuesta de 5 sesiones, donde los niños/as podrán descubrir diferentes juegos y desarrollar su propio Fichero Personal para poder jugar siempre que quieran.

Palabras clave: Juegos Tradicionales, Juegos Populares, Propuesta de Intervención Educativa, Fichero Personal.

ABSTRACT

This work aims to remind Traditional and Popular Games, so lost in time that happen, being about as important socializing agents, and being a big driver of the personal autonomy of the child. It also aims to provide different forms of entertainment to children in his spare time, through various games.

A proposed educational intervention will be conducted by a teaching unit of Traditional Games and Popular composed of 5 sessions, where children different games can discover and develop their own personal file to play whenever you want.

Keywords: Traditional Games, Popular Games, Proposed Educational Intervention, Personal File.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
2.1. OBJETIVO GENERAL	6
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. MARCO TEÓRICO	7
4.1. DEFINICIÓN DE JUEGO Y CARACTERÍSTICAS	8
4.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	9
4.2.1. ESPACIO EN EL QUE SE REALIZAN: JUEGOS DE INTERIOS Y DE EXTERIOR.	9
4.2.2. PAPEL QUE DESEMPEÑA EL ADULTO: JUEGO LIBRE, JUEGO DIRIGIDO Y JUEGO PRESENCIADO.....	9
4.2.3. JUEGO SEGÚN EL NÚMERO DE PARTICIPANTES: JUEGO INDIVIDUAL, JUEGO PARALELO, JUEGO EN PAREJA, JUEGO EN GRUPO.	10
4.2.4. JUEGOS SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE REALIZA EL NIÑO:.....	10
4.2.5. SEGÚN EL MOMENTO EN EL QUE SE ENCUENTRE EL GRUPO:	12
4.3. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO	13
4.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES	14
4.5. LOS JUEGOS POPULARES	14
4.6. VALORES DIDÁTICOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES.....	15
4.7. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO OFICIAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID	16
5. METODOLOGÍA	17
5.1. DISEÑO DE LA METODOLOGÍA.....	17
5.2. TÉCNICAS DE RECOGIDA DE DATOS	19
5.2.1. ENCUESTA	19
5.3. CUESTIONES ÉTICO METODOLÓGICAS	20
6. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
7.1. CONTEXTO. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.....	23

7.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS	24
7.3. CONTENIDOS	24
7.4. METODOLOGÍA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	25
7.5. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	26
7.6. INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	26
7.7. FOMENTO DE LA LECTURA	26
7.8. COMPETENCIAS BÁSICAS	27
7.9. INTERDISCIPLINARIEDAD	28
7.10. EVALUACIÓN	28
7.10.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LA UNIDAD DIDÁCTICA	28
7.10.2. MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN	29
7.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	29
7.12. SESIONES DE LA UNIDAD	30
8. CONCLUSIONES	40
9. BIBLIOGRAFÍA	41
10. ANEXOS	43
ANEXO 1: ENCUESTA ALUMNOS/AS	43
ANEXO 2: NOTA INFORMATIVA PADRES	44
ANEXO 3: FICHA PARA EL FICHERO PERSONAL	45
ANEXO 4: CUESTIONARIO EVALUACIÓN.....	46
ANEXO 5: EVALUACIÓN DOCENTE	47

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo versará sobre los juegos tradicionales y populares, puesto que en los tiempos actuales, los niños han olvidado o no han conocido dichos juegos, intentando dinamizar el tiempo de ocio de los niños, ya sea dentro del centro escolar o fuera de él.

Con este trabajo intento diseñar una unidad didáctica sobre juego tradicional y juego popular, para el curso de 5º de Primaria del CEIP San Sebastián (El Boalo), en la que a través de las diferentes sesiones sepan diferenciar entre ambos tipos de juego y así poder enseñarles algunas variantes a su disfrute personal, más allá de los deportes colectivos o el uso de las nuevas tecnologías, tan extendido en estos últimos años. También intentar conseguir una mejor relación entre los alumnos de este nivel, puesto que al residir en diferentes municipios, y juntarse en un mismo centro hace que la convivencia sea a veces muy complicada, intentando que esta mejor convivencia también sea posible fuera del centro en su tiempo de ocio.

El hilo conductor del trabajo serán los juegos tradicionales y populares, ya que se consideran importantes en nuestras vidas porque forman parte de nuestro folclore y tradición. Además acercan a los niños sin tener en cuenta su sexo, raza, edad o clase social. Son muy importantes en cada una de las etapas evolutivas del niño, fomentando su desarrollo intelectual y físico.

Viendo que en el Bloque 5 “Juegos y deportes” del DECRETO 22/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria, pudiendo ser el juego utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural, haciendo del juego algo necesario en la formación del niño y en su desarrollo.

Para terminar decir que los juegos tradicionales y populares que se muestren a los alumnos en las diferentes sesiones, serán juegos que ellos puedan desarrollar no solo en el patio del colegio, sino también en los parques, jardines o sitios donde ellos se reúnan, para así poder conseguir una mayor difusión de los mismos y tener relación con sus compañeros fuera del centro escolar.

2. OBJETIVOS

La finalidad principal del presente estudio es realizar un adecuado diagnóstico de la situación actual de los juegos tradicionales y populares en Mataelpino, Cerceda y El Boalo, para elaborar posteriormente una propuesta de intervención con más garantías de adecuación y éxito.

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Diagnosticar la situación de los juegos tradicionales y populares en los municipios de Mataelpino, Cerceda y El Boalo.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer a que dedican su tiempo libre los escolares de Mataelpino, Cerceda y El Boalo.
- Conocer qué grado de importancia dan los escolares de dichos municipios al juego.
- Saber si saben diferenciar entre juegos tradicionales y populares.
- Conocer qué juegos tradicionales y populares conocen y si juegan a dichos juegos.
- Conocer su opinión sobre el olvido de los juegos tradicionales y populares.
- Fomentar una auténtica educación en valores a través de los juegos tradicionales y populares.

3. JUSTIFICACIÓN

El principal objetivo de este trabajo es desarrollar una propuesta de intervención educativa para poder conocer el grado de importancia que tienen los juegos tradicionales y populares en los alumnos de 5º de primaria, se juntan en este nivel después de haber estado buena parte de su etapa educativa en centros de su propio municipio.

Un aspecto sumamente llamativo e interesante del juego popular y tradicional es, sin duda, su sociabilidad según Lavega y Olaso (2003). Por ello es fundamental acercar a los niños, para una mejor relación entre ellos, a través del juego, dejando fuera la competición de la que puede estar impregnada el deporte. A todo esto hay que sumarle que si aparte de mejorar sus relaciones aprende algo más, será algo más positivo. Para ello con este trabajo intentaré que los alumnos puedan diferenciar perfectamente los juegos tradicionales, siendo aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado; y los juegos populares, manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folclórico según Cervantes (1998).

Desde el DECRETO 22/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria, en el bloque 5 “Juego y Deportes” del tercer ciclo, del Área de Educación Física, habla en uno de sus puntos de la identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación de resultado.

Lo bueno es que dentro del currículo está contemplado el juego, pero muchas veces a la hora de llevarlo a cabo no se hace una diferenciación clara entre juego tradicional y juego popular. Por eso a través de este trabajo podre enseñar una esa diferencia a los alumnos y que tomen conciencia de que cuando estén jugando a un juego, sepan ver si es tradicional o popular.

4. MARCO TEÓRICO

La intervención educativa desarrollada, consistirá en una Unidad Didáctica que se pondría en práctica en las horas de en que los niños tienen Educación Física. Con ello intento conseguir que los alumnos aprendan a diferenciar entre juego tradicional y juego popular, y conseguir que entre ellos se lleven mejor y aprendan nuevas formas de emplear su tiempo de ocio. Para ello definiremos juego y veremos qué es lo que dicen las distintas teorías sobre el juego, para terminar hablando, haciendo una diferenciación entre juego tradicional y juego popular.

4.1. DEFINICIÓN DE JUEGO Y CARACTERÍSTICAS

Etimológicamente la palabra juego viene de: JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. LUDUS: que es el acto de jugar.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos,

Según Romero (2008) entendemos por juego la actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite enseñar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Esta misma autora nombra una serie de características del juego como son:

- Actividad placentera.
- Debe ser libre, espontánea, y totalmente voluntario.
- Tiene un fin en sí mismo.
- Implica actividad.
- Se desarrolla en una realidad ficticia.
- Tiene limitación espacial y temporal.
- Es una actividad propia de la infancia.
- Es innato.
- Muestra en que etapa evolutiva se encuentra el niño/a.

- Favorece el proceso socializador.
- Cumple función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- Los objetos no son necesarios.

4.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Los juegos pueden clasificarse en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

4.2.1. ESPACIO EN EL QUE SE REALIZAN: JUEGOS DE INTERIOS Y DE EXTERIOR.

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

4.2.2. PAPEL QUE DESEMPEÑA EL ADULTO: JUEGO LIBRE, JUEGO DIRIGIDO Y JUEGO PRESENCIADO.

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

4.2.3. JUEGO SEGÚN EL NÚMERO DE PARTICIPANTES: JUEGO INDIVIDUAL, JUEGO PARALELO, JUEGO EN PAREJA, JUEGO EN GRUPO.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social- .

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

4.2.4. JUEGOS SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE REALIZA EL NIÑO:

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veoveo.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

4.2.5. SEGÚN EL MOMENTO EN EL QUE SE ENCUENTRE EL GRUPO:

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que

aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear.

Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

4.3. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego es una actividad que acompaña siempre la vida del niño, este juega porque lo necesita y le interesa como medio para impulsar su desarrollo e incide en varios aspectos del mismo: el cognitivo, el social, el físico y motor y el afectivo.

El niño mediante la observación, la exploración y la experimentación descubre las cualidades del medio físico que le rodea y lo hace mediante el juego. Así los niños juegan con el movimiento de los objetos y descubren sus posibilidades, por eso arrastran, hacen rodar, lanzan empujan, dejan caer las cosas para ver sus efectos en el medio que les rodea.

Por otro lado les gusta jugar con los cambios de los objetos, por ello realizan actividades como cocinar, mezclar, fundir, secar, que ayudan a su deseo de experimentar en el medio físico.

El niño, por otro lado, debe aprender a comportarse según las conductas sociales y para ello utiliza el juego como instrumento de socialización, ya que a través de él conoce a las personas, la organización social, dinero, pueblo, ciudad, familia, escuela, conoce los valores, normas y reglas y conoce las producciones sociales como la lengua, la historia, etc.

Tanto el juego en general como el juego tradicional o popular, en los cuales se centran el trabajo, desarrollan las diferentes capacidades explicadas en los párrafos anteriores.

A continuación se explicara más detalladamente el juego tradicional y el juego popular dando una definición de los mismos, explicación de algunas de sus características y así como su influencia social.

4.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

Según Cervantes (1998), no solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales según Bishop (2008) con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, según Delval (1998) los denominan juegos o deportes autóctonos. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la sogu tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc.

4.5. LOS JUEGOS POPULARES

Según Cervantes (2008) los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, según Bishop (2008) algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

4.6. VALORES DIDÁCTICOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Los juegos tradicionales y populares aportan a las clases de Educación Física los siguientes valores educativos y didácticos:

- Intercambio social y cultural con otras comunidades.
- Preservación de la cultura de una comunidad.
- Conocimiento del entorno próximo y lejano que rodea al alumno.
- Conocimiento de las manifestaciones sociales y culturales de la propia comunidad.
- Cooperación, participación, aceptación y colaboración con los demás.
- Conocimiento de los lugares donde practicar actividad física.
- Respeto a compañeros, reglas, adversarios, profesor, árbitro...

- Concienciación al cuidado de los materiales puestos en práctica en el juego.
- Desarrollo de las cualidades físicas, motrices y coordinativas.
- Mejora y desarrolla la responsabilidad.
- Mejora de las relaciones entre el alumnado, autovaloración y autoestima.
- Implica cognitivamente al alumno al estar continuamente resolviendo problemas en función de la lógica interna del juego.
- Aumenta la motivación general hacia el área de EF.
- Hacen de hilo continuo para que el alumno introduzca la actividad física como rutina dentro de su quehacer diario.
- Propician la planificación del juego por parte de los participantes, la modificación de reglas (en función de jugador, espacio, material y tiempo), en definitiva, lo que busca el currículo del área de EF: la autonomía en la actividad física del alumno en su tiempo de ocio.

4.7. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO OFICIAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Según el DECRETO 22/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, número 126, del 29 de mayo de 2007, el juego viene englobado en el Bloque 5 “Juegos y Deportes” del Área de Educación Física, reseñando *“Independientemente de que el juego puede ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural”*.

Esta reseña viene desarrollada dentro de los objetivos del Área de Educación Física, más concretamente en el **objetivo 10**, *“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.”*

Dentro del tercer ciclo, que es para que el que desarrollo la Unidad Didáctica, más concretamente el curso de 5º de Primaria; el Bloque 5 “Juegos y deportes” nos habla de los siguientes puntos relacionados con el juego:

- *El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales.*
- *Tipos de juegos y actividades deportivas. Realización de juegos y de actividades deportivas de diversas modalidades y dificultad creciente.*
- *Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.*
- *Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.*
- *Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.*
- *Organización, participación y aprecio del juego y la actividades recreativas o deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.*
- *Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación de resultado.*

Dentro de los criterios de evaluación, el juego, es evaluado en el punto 4, “*Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo a ellos*”.

5. METODOLOGÍA

5.1. DISEÑO DE LA METODOLOGÍA

La práctica educativa, como tal práctica social, dispone de múltiples maneras de ver la esencia de los seres humanos y también de diversas formas de acercarse a esa realidad (diseños metodológicos o diseños de investigación). Dentro de los diseños orientados a la práctica educativa y a evaluar los programas educativos, consideramos *la investigación evaluativa* decisiva para la toma de decisiones. Para Del Rio (2003), la investigación evaluativa es considerada como investigación aplicada, centrada en la práctica, que a través de un proceso selectivo de recogida de información sobre un determinado problema del contexto educativo: un programa, un currículo, un equipo

docentes, una actividad escolar; facilita la toma de decisiones de mejora sobre el mismo. La investigación evaluativa presenta como características: mejorar, tomar decisiones, implicación del evaluador y valoración del fenómeno, sin pretensiones de generalización.

Para comprender mejor la distinción entre la investigación científica en sentido estricto y la investigación evaluativa, puede ser interesante el análisis realizado por De la Orden (1985) y Del Rio (2003).

Diferencias entre investigación e Investigación evaluativa. Según De la Orden (1985)

Investigación en sentido estricto	Investigación evaluativa
Los juicios de valor del investigador se limitan a los señalados en la selección del problema	Los juicios de valor se refieren tanto a la selección del problema como al desarrollo y aplicación de los procedimientos de estudio
Las hipótesis de la investigación se derivan de las teorías o bien se generan por inducción de una serie de observaciones o conocimientos	La formulación de hipótesis puede resultar difícil y, en ocasiones inapropiada. Se suele recurrir a objetivos
La investigación puede ser replicada, dado que tanto la formulación del problema como de las hipótesis se realiza de forma expresa	La replicación es muy compleja, puesto que el estudio o investigación evaluativa viene determinado a un programa, situación y momento concreto
Los datos que recoge el investigador viene condicionado por el problema y las hipótesis previamente formulados	Los datos a recoger por el investigador dependen en gran medida de la viabilidad del proceso, a demás pueden verse influenciados por los juicios de valor de éste.
Las variables más relevantes en la investigación pueden ser motivo de control o intervención, además de poder	El control de variables solamente se puede realizar a nivel superficial. Así la aleatorización es muy complicada lograrla

eliminar sus efectos mediante la aleatorización y otros procedimientos	
Los criterios que se utilizan para la validación o rechazo de la hipótesis son responsabilidad del investigador, a esta tarea emplea una serie de reglas restringidas	El criterio por el que se decide la continuación, modificación, ampliación, eliminación del programa lo fija el investigador o el cliente al que se dirige el informe
La redacción del informe de investigación sigue las normas establecidas por la comunidad científica, con una secuencia determinada	El informe de tipo evaluativo se debe adoptar a las exigencias de las personas que han de tomar las correspondientes decisiones.

5.2. TÉCNICAS DE RECOGIDA DE DATOS

Desde el punto de vista metodológico, la presente investigación evaluativa se fundamenta principalmente en la metodología de encuestas de carácter cuantitativo. Con las encuestas, pretendo cuantificar la realidad de los Juegos Tradicionales y Populares entre los escolares de 5º de Primaria del C.E.I.P. San Sebastián.

5.2.1. ENCUESTA

La utilización de la metodología de encuestas resulta muy adecuada cuando el fin principal del proceso de investigación es el estudio de las características de una población y de las relaciones que se producen entre los miembros de esa población de referencia; dado que su propiedad fundamental consiste en generalizar los resultados obtenidos con una muestra de población a la población en general y cuando las características de la población que se desean investigar no son observables directamente, son difícilmente observables o su observación es muy costosa (Gil, 2001)

Por ello podemos definir encuesta como un método que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa.

Para poder desarrollar mi propuesta de intervención, desarrolle una encuesta con seis ítems, que pudieran ayudarme a ver en situación se encuentran los Juegos Tradicionales

y Populares entre los escolares de 5º de Primaria del C.E.I.P. San Sebastián, ver **Anexo 1**. Al tratarse de menores también desarrolle una nota informativa para que los padres supiesen de la existencia de dicha encuesta. Ver **Anexo 2**. En el siguiente apartado explico las cuestiones ético metodológicas de dicha autorización.

5.3. CUESTIONES ÉTICO METODOLÓGICAS

El desarrollo de una investigación educativa como la que hemos llevado a cabo, posee una serie de implicaciones éticas, fuertemente relacionada con la metodología utilizada, el marco teórico y los fines de estudio.

Creemos conveniente resaltar que es el aspecto “ético” (por qué, con quién y para quién hacer) de estas implicaciones metodológicas el que define la dimensión “técnica” (qué y cómo hacer), y no al revés. Al igual que Elliott (1986), Kemmis y McTaggart (1988), Santos Guerra (1990) y Walker (1988), consideramos importante realizar una descripción de las normas éticas por las que se regirá el acceso a la información y la disponibilidad de la misma (sus utilidades correctas), y que éstas estén recogidas en el plan de acción. Hemos estructurado estas implicaciones ético-metodológicas en torno a tres grandes aspectos: anonimato y confidencialidad, el acceso negociado y las utilidades de estudio.

Anonimato y confidencialidad.

La información recogida en este estudio tiene un carácter privado y confidencial. Para llevar a cabo el proceso de recogida de información se explicitó inicialmente a todos los participantes la temática del estudio y se dieron unas instrucciones generales de cómo sería todo el proceso. Se hizo hincapié en la importancia de la sinceridad de sus respuestas, y las garantías que se ofrecían de anonimato y confidencialidad de los datos, así como su libertad de respuesta.

El acceso negociado.

Entendemos por acceso negociado los procesos de consulta, información, acuerdo y compromiso, obtención de permiso, acceso a la información, etc., que se establecen con las personas que participan en este de trabajo e investigación.

Woods (1987), refiriéndose a procesos de investigación educativa, plantea el acceso negociado como una toma de contacto, como un proceso de integración (y aceptación por) el grupo a estudiar, el establecimiento de una relación de confianza, que permita el acceso a informaciones relevantes.

6. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este apartado hablaré sobre los resultados obtenidos a través de la encuesta.

De los 92 alumnos de 5º de Primaria a los que les pase la encuesta, solo respondieron 42, de los cuales 19 eran chicas y 23 eran chicos.

Para explicar los resultados hablaré de cada pregunta enunciándola previamente y posteriormente enunciando los resultados.

1. ¿A qué dedicas el tiempo libre?

En esta pregunta había cinco posibles variables, pudiendo elegir varias opciones. Los **videojuegos** fueron elegidos por el 40,47% de los encuestados, la **televisión** por el 23,80%, **leer** por el 35,71%, **dibujar y pintar** por el 35,71% y **otras actividades** por el 40,47%, dentro de esta última variable dijeron en que lo empleaban, siendo el resultado el siguiente, gimnasia rítmica y acrobática, fútbol, atletismo, mountain bike, baloncesto, ski, surf, escalada, bailar, jugar con juguetes, montar en monopatín e ir al campo. Viendo estos resultados aprecio que los escolares, pasan emplean su tiempo libre jugando a los videojuegos y realizando actividades deportivas.

2. ¿Qué grado de importancia le das al juego?

Esta pregunta se componía de una respuesta del uno al cinco. Siendo uno poco y cinco mucho. **1**, fue elegida por el 0%, **2**, fue elegida por el 4,76%, **3**, fue elegida por el 23,80%, **4**, fue elegida por el 26,19% y el **5**, fue elegida por 45,23%. Se puede apreciar que los escolares dan una gran importancia al juego.

3. ¿Sabías distinguir entre Juego Tradicional y Juego Popular?

En esta pregunta **no contestaron** el 35,71% de los encuestados, **contestaron** el 64,29%, de los cuales solo contesto bien **uno** de los encuestados. Puedo apreciar

claramente que los escolares no saben diferenciar entre Juego Tradicional y Juego Popular.

4. ¿Conoces algún Juego Tradicional o Popular? ¿Explícalo?

En esta pregunta **no contesto** el 7,14%, el 92,86% **si contesto**. De los cuales solo un 69,05% **si lo explico**. Entre las respuestas que dieron, salieron las siguientes, fútbol, el pañuelo, el corro de la patata, la comba, la goma, la peonza, casitas de muñecas, el diábolo, las chapas, los videojuegos, el bádminton, el pilla-pilla, el torito alto, tulipán, el escondite, parchís, el yo-yo, canicas, escondite inglés, rayuela, balón prisionero, monopatín, cromos, lanzamiento de piedras y el tejo. Viendo estos resultados, puedo apreciar que los escolares si conocen algún juego, aunque no sepan clasificarlo entre Juego Tradicional o Popular.

5. ¿Sueles jugar a esos juegos? ¿con quién? ¿dónde?

En esta pregunta el 26,19%, respondió que **no**, y el 73,81% respondió que **sí**. A la hora de jugar lo hacen, con sus amigos, los vecinos, los hermanos, los primos, los monitores y cono su madre. El lugar donde juegan a los juegos es en la habitación, el colegio, en casa, en el parque en el patio del abuelo, en la urbanización, en la calle, en el campo de fútbol y en la plaza. Los escolares dicen que si que juegan, lo hacen con distintas personas y lugares, se puede apreciar que las personas y los sitios de juego, son indiferentes, siempre y cuando puedan jugar.

6. ¿Piensas que los Juegos Tradicionales o Populares se están olvidando? ¿Por qué?

En esta pregunta un 28,57% piensa que **no** se están olvidando, en cambio, un 66,66% **si** piensa que se estén olvidando, mientras que un 4,76% **no sabía**. Entre las respuestas, los escolares, la mayoría, decían que el olvido era debido a la aparición de las nuevas tecnologías, móviles, videojuegos, ordenadores, y al uso abusivo de la televisión. Otros decían que no se olvidaban, por aun se juegan. La mayoría de los escolares están de acuerdo en que los Juegos Tradicionales y Populares están desapareciendo.

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Para llevar a cabo mi propuesta de intervención educativa, desarrollare una Unidad Didáctica de Juegos tradicionales y Populares, compuesta de 5 sesiones y que desarrollare entre los alumnos de 5º de Primaria en las horas de Educación Física. La duración de cada sesión será de 45 minutos.

7.1. CONTEXTO. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

La propuesta sería desarrollada en CEIP “San Sebastián”, en El Boalo en la Comunidad de Madrid. Este centro esta dividido en cuatro edificios, dos en El Boalo (uno en el centro del municipio, y otro a las afueras), uno en el municipio de Mataelpino y otro en Cerceda. Estos tres municipios están gobernados por un solo alcalde. Todos municipios no están separados por más de 6 kilómetros.

En Cerceda el edificio tiene línea dos, habiendo 6 unidades de Educación Infantil y 4 unidades de Educación Primaria (impartiendo solo 1º y 2º). En el edificio del centro de El Boalo, tiene la misma situación que el edificio de Cerceda. En el edificio de Mataelpino hay una sola línea, con 3 unidades de Educación Infantil y 4 unidades de Educación Primaria (de 1º a 4º). Todos estos edificios tienen un coordinador/a, que es el encargado/a de controlar el edificio y reunirse con el equipo directivo que se encuentra en el edificio de las afueras de El Boalo, este edificio tiene línea cuatro, teniendo 16 unidades, impartiendo los cursos de de 3º,4º,5º y 6º de Educación Primaria.

En 3º de Educación Primaria, entran los alumnos de los edificios de Cerceda y el centro de El Boalo, son mezclados, y conviven hasta 4º de Educación Primaria, en 5º, vuelven a ser mezclados porque vienen los alumnos de el edificio de Mataelpino.

Los edificios del Mataelpino, Cerceda y el centro de El Boalo, son de nuevo construcción, sin sobrepasar más de 4 años de construcción.

El nivel económico de las familias es medio, la principal fuentes de ingresos de los municipios, antiguamente era la ganadería, actualmente prácticamente las fuentes de ingresos vienen del sector servicios. El centro posee 4 edificios con motivo del asentamiento definitivo de las familias que solo veraneaban en dichos municipios, el

incremento de los niños fue notable e hizo necesario la reubicación de los alumnos, por ello las construcciones de 3 de los 4 edificios es tan nueva. Actualmente se lucha por construir también un instituto adherido al colegio, para que los alumnos puedan seguir en el centro de siempre y poder así, hacer un mejor seguimiento de su etapa educativa obligatoria.

7.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos que vamos a desarrollar a través de la unidad didáctica, son los siguientes:

- Conocer diversos Juegos Tradicionales y Populares.
- Saber diferenciar entre los Juegos Tradicionales y Populares.
- Participar en los Juegos Tradicionales y Populares de manera desinhibida y activa.
- Mejorar las habilidades motrices a través de los Juegos Tradicionales y Populares.
- Desarrollar actitudes favorables hacia los Juegos Tradicionales y Populares.
- Fomentar los valores de ayuda, respeto, compañerismo, compartir y respeto de los diferentes materiales entre los alumnos.

7.3. CONTENIDOS

- Los Juegos Tradicionales y Populares y sus reglas.
- Practica de los Juegos Tradicionales y Populares
- Concienciación de la existencia de otros medios de jugar.
- Recuperación de juegos que se estaban perdiendo.
- Las habilidades motrices.
- Los lanzamientos de precisión y distancia.
- Respeto a las normas de los juegos.
- Cooperación, respeto, integración, autonomía y autoestima personal.
- Hábitos de higiene, salud y seguridad.

7.4. METODOLOGÍA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

El juego tendrá un tiempo necesario para el aprendizaje, motivando continuamente a los alumnos/as y teniendo en cuenta sus diferencias individuales. Es importante buscar aprendizajes significativos e integrados mediante estrategias globales y mediante la técnica indagativa y el estilo resolución de problemas. A veces hay que presentar también modelos, poniendo especial cuidado en que sean adecuados. En este ciclo el material será inespecífico y adaptado al nivel, dando en todo momento informaciones breves y fomentando el feedback.

Los Juegos Tradicionales y Populares están muy presentes en la programación, puesto que debe entenderse la práctica lúdica como vínculo con la cultura circundante. Estas actividades no tienen que derivar en aprendizajes deportivos, sino que tienen sentido en sí, y favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

Se le dará un enfoque de placer, de jugar por jugar, sin más fin que la práctica y diversión, sin perdedores ni vencidos, sin miedo al fracaso o al ridículo, cooperando con los demás participantes. De esta forma, este tipo de actividades serán las ideales para conseguir en el alumno/a una experiencia positiva del ejercicio físico y un cambio en la calidad y forma de relaciones interpersonales con lo que ello supone de positivo.

Se huirá en todo momento de la eliminación, proponiendo tareas alternativas o bien dando o quitando puntos. El juego estará muy encaminado a la exploración de las posibilidades de movimiento cualitativo, se realizarán tareas de puesta en práctica y utilización de los propios recursos con el propósito de mejorar la comunicación.

Tras la propuesta inicial del profesor, se tratará de incentivar al alumno/a a sus propias propuestas. El interés general radicará en el descubrimiento y experimentación de las posibilidades, aunque entre los recursos que utilizaremos en nuestro trabajo tienen cabida sencillas técnicas de mimo, teatro, danza. Simplemente los emplearemos para enriquecer las posibilidades del alumno/a y no buscando una eficacia en la técnica

El modelo de sesión que a continuación se presenta será el más utilizado aunque no el único, dependiendo su utilización de las diversas circunstancias educativas. En este caso

dividiremos la sesión en tres momentos principales que son la **parte inicial**, donde repasaremos en primer lugar lo realizado en la sesión anterior en relación al contenido general de la unidad, así como presentar lo que vamos a realizar durante la sesión con las explicaciones verbales o a través de medios digitales. El segundo momento será el de **parte principal** donde desarrollaremos la parte principal de la sesión con los juegos y tareas propuestos, para acabar con el **vuelta a la calma** donde reflexionaremos sobre lo trabajado en la sesión para una posterior puesta en común sobre los aspectos más relevantes de los juegos que hemos aprendido y practicado e iremos al aseo.

7.5. RECURSOS DIDÁCTICOS

- **Materiales y funcionales:** canicas, pañuelos, cuerda larga, chapas.
- **Especiales:** pista polideportiva y pabellón polideportivo.

7.6. INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El uso de las TIC desde la Educación Física es importantísimo dentro del contexto sociocultural tecnológico en el que nos situamos. En este caso utilizaremos estos recursos para la búsqueda de información sobre los Juegos Tradicionales y Populares, así como soporte para la reproducción de medios audiovisuales en la pizarra digital de clase para que nuestros alumnos se hagan una idea global del juego que posteriormente van a trabajar.

7.7. FOMENTO DE LA LECTURA

La lectura como hábito, modalidad de ocio y sana costumbre, es una fundamental tarea educativa que debe promocionarse y establecerse en todas las vertientes, así como relacionarse con todas ellas. La trabajaré en la primera sesión mediante la lectura de los juegos que han traído escritos los alumnos/as para luego su presentación al grupo.

7.8. COMPETENCIAS BÁSICAS

Con esta Unidad Didáctica desarrollamos las siguientes competencias básicas:

COMPETENCIA BÁSICA	LA TRABAJAMOS MEDIANTE:
Competencia en comunicación lingüística	El aprendizaje de nuevos vocablos de los Juegos Tradicionales y Populares y la comprensión de las reglas
Competencia matemática	Los números, el orden y sucesión, las operaciones básicas y las formas geométricas que aparecen constantemente en los juegos
Competencia e interacción con el mundo físico	La interacción por el espacio para conseguir unos fines mediante los juegos practicados
Tratamiento de la información y competencia digital	La utilización de ordenadores y pizarra digital
Competencia social y ciudadana	La participación, cooperación y cumplimiento de las reglas de los juegos
Competencia cultural y artística	La concienciación de la diversidad cultural de Juegos Tradicionales y Populares
Competencia para aprender a aprender	Los diferentes juegos, es pueden aprender múltiples aprendizajes, aplicables a la vida real.
Anotomía e iniciativa personal	La iniciativa personal y la valoración del rendimiento y el éxito, que promueven el esfuerzo y la superación

7.9. INTERDISCIPLINARIEDAD

A través de las áreas que forman el currículo, se trata de conseguir la mejor adaptación a la realidad, de una forma lo más totalizadora posible. Para lo cual se establece una relación entre los contenidos de la programación con las diferentes áreas del currículo.

ÁREAS	CONTENIDO INTERDISCIPLINAR
Conocimiento del medio natural, social y cultural	Recuperación de los Juegos Tradicionales y Populares que forman parte de la cultura de la región. La actividades el aire libre y la conservación del medio natural
Educación artística	Elaboración de material para Educación Física
Lengua castellana y literatura	Mediante el vocabulario específico de los distintos juegos
Matemáticas	Mediante la cuantificación de los puntos en los distintos juegos, la apreciación de las distancias, mediadas y lanzamientos

7.10. EVALUACIÓN

7.10.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LA UNIDAD DIDÁCTICA

- Conoce y aplica las reglas de cada juego.
- Conoce diferentes juegos y los relaciona con su ámbito.
- Acepta su papel en cada juego y respeta a sus compañeros.
- Participa de forma activa buscando diversión.
- Sabe llevar a la práctica el juego.
- Participa desinteresadamente en las tareas propuestas independientemente del rol que le sea asignado.
- Acepta los distintos niveles de competencia motriz sobreponiendo el mero disfrute del juego por encima del hecho de ganar.

7.10.2. MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN

- Mediante la observación directa de los alumnos y alumnas en el día a día de las clases. Al finalizar cada clase se anotará en el **cuaderno de profesor**, aquello que se considere de importancia (aspectos generales o bien particularidades de cada alumno). Todo de acuerdo a los criterios antes citados.
- Mediante el desarrollo de un **fichero personal**, donde narraran cada uno de los Juegos Tradicionales y Populares que han desarrollado y aprendido en cada sesión. Ver **Anexo 3**.
- Al terminar la Unidad Didáctica, para poder evaluarla, pasará un cuestionario entre los alumnos, para que puedan medir el nivel de satisfacción y ver si se han cumplido los objetivos planteados al principio de dicha Unidad Didáctica, respondiendo a una serie de preguntas. Ver **Anexo 4**.
- También con el objetivo de seguir mejorando en nuestra labor docente, el maestro realizará una autoevaluación. Ver **Anexo 5**.

7.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No se han detectado alumnos/as con necesidades educativas especiales, por lo que no habrá modificaciones en la metodología y por supuesto tampoco en los contenidos. Si tendrá especial atención al tratamiento coeducativo en las diferentes actividades de esta Unidad Didáctica, rechazando discriminaciones tanto de sexo como de otro tipo y eliminando estereotipos que se producen en la Educación Física.

Los Juegos Tradicionales y Populares suponen un vehículo inmejorable ya que se adaptan a todos los alumnos y al amplio repertorio de ejecuciones motrices que hay en nuestra aula, ya que no requieren condiciones físicas exigentes ni esfuerzos prolongados para su realización. Además el carácter lúdico del área y de nuestra propuesta va a permitir la perfecta integración de todos los alumnos en el desarrollo de las distintas sesiones.

7.12. SESIONES DE LA UNIDAD

SESIÓN 1	JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES
SESIÓN 2	JUEGOS TRADICIONALES (1)
SESIÓN 3	JUEGOS POPULARES (1)
SESIÓN 4	JUEGOS TRADICIONALES (2)
SESIÓN 5	JUEGOS POPULARES (2)

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES		
SESIÓN: 1	CURSO: 5º PRIMARIA	TIEMPO: 45´
OBJETIVOS DE LA SESIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer cuál es la diferencia entre los Juegos Tradicionales y Populares. • Conocer diferentes Juegos Tradicionales y Populares. 		
MATERIALES: Pizarra digital		
PARTE INICIAL		12´
Explicación que es un Juego Tradicional y que es un Juego Popular, viendo también cuáles son sus diferencias y poniendo ejemplos en la Pizarra Digital.		
PARTE PRINCIPAL		30´
Previamente, una semana antes, avise a los alumnos que tenían que traer, a forma de trabajo, 4 Juegos, y tenían que diferenciarlos entre Juegos Populares y Tradicionales. Después y en orden cada alumno leerá uno o dos juegos, dependerá del tiempo que dispongamos. También se explicara como tendrán que realizar su fichero personal.		
VUELTA A LA CALMA		3´
Recogida de los trabajos y reparto de las fichas para el fichero personal.		

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES		
SESIÓN: 2	CURSO: 5º PRIMARIA	TIEMPO: 45´
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer algunos Juegos tradicionales. • Conocer nuevas formas de ocio en su tiempo libre. • Respetar las normas y reglas para gozar del juego. • Desarrollar la imaginación y la creatividad. 		
MATERIALES: canicas, pañuelos y una cuerda larga y resistente.		
PARTE INICIAL		7´
<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos lo visto en la sesión anterior. Para afianzar los conocimientos adquiridos en la sesión teórica. • Explicación de los juegos que vamos a realizar en la sesión. 		
PARTE PRINCIPAL		30´
<p><u>El triángulo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dibuja en el suelo un triángulo con sus tres lados iguales. • Cada jugador pone una canica dentro de este triángulo. • A una distancia de 2 metros se traza una raya recta, que se utiliza para empezar a jugar, tirando desde ella hacia el triángulo. <p>Juego:</p> <p>Comienza el juego tirando por turnos desde la raya hacia el triángulo, intentando sacar alguna canica del triángulo. Si se consigue, el jugador seguirá intentando sacar canicas mientras lo vaya consiguiendo. Cada vez que saca alguna canica, elimina del juego al propietario de la misma. Si no lo consigue, tirará el siguiente jugador, repitiendo todo esto hasta que todos los jugadores hayan salido desde la raya. Luego sigue el que tiró la primera vez, pero tirará desde donde quedó su canica. Si su canica se queda dentro del triángulo, la pierde.</p> <p><u>La gallina ciega</u></p> <p>Uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda, formando un corro.</p> <p>Juego:</p>		

- Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega.
- Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "dá tres vueltecitas y los encontrarás".
- El que hace de gallinita ciega dá tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".
- Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

El cocherito leré

- Dos jugadores le dan a la comba.
- Los demás jugadores se ponen en una fila, el primero de ella, que se le llama "el rey" y que

Juego:

- El rey salta dentro de la comba, canta una canción y se sale de la comba.
- El siguiente jugador de la fila hará lo mismo que el rey y así sucesivamente con toda la fila de jugadores.
- Si algún jugador falla (tropieza con la comba y la detiene, o bien se equivoca en la canción), queda eliminado y cambiará su lugar por uno de los dos jugadores que daban a la comba, que irán saliendo por turnos.
- El jugador que está dentro de la comba irá saltando y agachándose, esquivando la comba, al ritmo que marca la canción:

Canción:
El cocherito leré,
me dijo anoche leré,
que si quería leré,
montar en coche leré.

<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>Y yo le dije leré,</td></tr> <tr><td>con gran salero leré,</td></tr> <tr><td>no quiero el coche leré,</td></tr> <tr><td>que me mareo leré.</td></tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Cada vez que se pronuncia la palabra "leré", los dos jugadores que están dando la comba levantan la cuerda y hacen con ella una vuelta pequeña en el aire y el jugador que está saltando deberá de agacharse para no enredarse con la cuerda. El resto de la canción pasa la comba saltando sobre ella para esquivarla. 	Y yo le dije leré,	con gran salero leré,	no quiero el coche leré,	que me mareo leré.
Y yo le dije leré,				
con gran salero leré,				
no quiero el coche leré,				
que me mareo leré.				
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</td> <td style="text-align: center;">8´</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de los juegos realizados, para que puedan completar las fichas de su fichero personal. • Recogida del material. • Aseo. 	VUELTA A LA CALMA	8´		
VUELTA A LA CALMA	8´			

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES		
SESIÓN: 3	CURSO: 5º PRIMARIA	TIEMPO: 45´
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer algunos Juegos tradicionales. • Conocer nuevas formas de ocio en su tiempo libre. • Respetar las normas y reglas para gozar del juego. • Desarrollar la imaginación y la creatividad. 		
MATERIALES: No se requieren materiales.		
PARTE INICIAL		7´
<ul style="list-style-type: none"> • Recordarnos los juegos de la sesión anterior, por si hubiera alguna duda para realizar la correspondiente ficha. • Explicamos los juegos que vamos a realizar en la sesión. 		
PARTE PRINCIPAL		30´

Rescate

Hay que hacer dos equipos; unos serán policías y otros ladrones y comienza a elegir a los jugadores que quiere para su equipo, de forma alternada con el otro jefe de equipo. Así lo hacen hasta repartir a todos los jugadores entre los dos equipos.

Los policías tienen un lugar, llamada cárcel, donde irán llevando a todos los jugadores cogidos (la forma de coger se deberá de pactar antes de empezar, ya que esto lleva a muchas peleas... Podrá ser "tocado" o "cogido").

Los ladrones tendrán su "guarida", que es donde no pueden ser pillados, podrán descansar y hacer sus estrategias de juego. Cuando salen de su guarida pueden ser cogidos.

Juego:

El juego en sí es un juego de pillar y no ser pillados. Los que pillan son policías y los pillados son ladrones.

Los jugadores "cogidos" (en el momento de ser cogidos, el policía grita "cogido") son llevados a la "cárcel", donde irán formando una fila lo más larga posible en la dirección de su guarida. El primero de la fila tiene que estar pisando o tocando la cárcel.

Los ladrones intentarán liberar a sus compañeros tocando en algún lugar la fila de ladrones cogidos, evitando ser cogidos o en todo caso, antes de ser cogidos ellos mismos.

Los policías, generalmente, se reparten en dos grupos: los que atrapan a los ladrones y los que custodian la fila para que éstos no sean liberados.

Las estrategias serán muy variadas, aunque una muy buena es la de salir varios ladrones al mismo tiempo, con lo que tienen más posibilidades de llegar hasta la fila, y una vez allí, jugar al héroe y sacrificarse para liberar a toda la fila, lanzándose de lleno hacia la fila de los cogidos. Por esto es por lo que se debe de aclarar al principio del juego como es atrapado el ladrón, porque si es con solo tocarlo ("tocado"), es más difícil llegar hasta la fila, mientras que si es "cogido", tiene más posibilidades de liberar a sus compañeros.

Si esto ocurre, es decir, si algún ladrón toca a algún compañero detenido, la fila entera es liberada y volverán tranquilamente a su guarida, sin que puedan ser cogidos por los

ladrones. Éste es el mejor momento del juego, ya que el regreso se realiza despacito y conjurándose para liberar al héroe. Entonces, se comienza otra vez el juego. Sin embargo, si todos los ladrones son atrapados, el juego acaba y los policías cambian su papel con los ladrones.

Tula

Se echa a suertes quién es el jugador que se la queda.

Juego:

Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta "Tula", "tú la llevas", "la llevas" o "pillado" (todas estas formas varían según la zona geográfica donde se juega a este juego). El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro jugador.

El juego concluye cuando todos los jugadores están cansados de tanto correr.

Al corro de la patata

Todos los jugadores se agarran de las manos formando un círculo o corro. Podrán jugar todos los jugadores que se quiera.

Juego:

Todos cogidos por las manos, cantan una canción. Al cantar "¡achupé!" todos los jugadores se agacharán, y cuando cantan "sentadita me quedé", todos los jugadores se sientan en el suelo.

Canción:

al corro de la patata,
comeremos ensalada,
lo que comen lo señores,
naranjitas y limones.
¡Achupé!, ¡Achupé!
¡Sentadito me quedé!

VUELTA A LA CALMA

8´

- Repaso de los juegos realizados, para que puedan completar las fichas de su fichero personal.
- Recogida del material.
- Aseo.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES		
SESIÓN: 4	CURSO: 5º PRIMARIA	TIEMPO: 45´
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: <ul style="list-style-type: none">• Conocer algunos Juegos tradicionales.• Conocer nuevas formas de ocio en su tiempo libre.• Respetar las normas y reglas para gozar del juego.• Desarrollar la imaginación y la creatividad.		
MATERIALES: una cuerda larga y resistente, un pañuelo.		
PARTE INICIAL		7´
<ul style="list-style-type: none">• Recordarnos los juegos de la sesión anterior, por si hubiera alguna duda para realizar la correspondiente ficha.• Explicamos los juegos que vamos a realizar en la sesión.		
PARTE PRINCIPAL		30´
<p><u>Al pasar la barca</u></p> <p>El juego consiste en hacer oscilar la comba de un lado a otro con un suave balanceo. El primer jugador entra en la comba y salta mientras cantan la canción. Cuando la acaba, se sale de la comba y entra el siguiente jugador, todo esto sin dejar de dar a la comba y sin dejar de saltar. Comienza a cantar y cuando acaba la canción sale de la comba y entra el siguiente jugador. Así hasta que se acaba la fila de jugadores o algún jugador de los que saltan detiene la comba. Si hace esto, el jugador sustituye a alguno de los jugadores que daban a la comba.</p> <p style="text-align: center;">Canción:</p> <p style="text-align: center;">Al pasar la barca, me dijo el barquero, las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita, ni lo quiero ser,</p>		

que si eres bonita
te echas a perder

Te invito

Dos jugadores dan a la comba. Otro se pone a saltar a la comba y el resto de jugadores se pondrán bien colocados, formando una fila, para que se puedan incorporar a saltar sin hacer mala, es decir, sin detener la comba, cuando los inviten a saltar.

Juego:

El jugador que está saltando sólo a la comba, mantiene un diálogo con el jugador siguiente de la fila, de tal forma que éste último jugador se incorpora a saltar cuando canta "A las cuatro", saltando juntos los dos jugadores la parte de la canción que dice: "¡Una, dos, tres y cuatro!". Se puede variar la hora, y con ello, el número de saltos que deberán dar juntos, por ejemplo: "A las cinco" y deberán dar cinco saltos.

Si terminan bien el juego, sin hacer mala, se cambian los papeles y el jugador que antes fue invitado, pasará a ser el jugador que invite al siguiente jugador, volviendo a comenzar el juego. Si se falla, el jugador que lo hace sale de la comba y se pone el último de la fila, esperando el turno para que lo vuelvan a invitar.

El primer jugador que saltó, cuando termina su turno, pasa al final de la fila y esperará su turno hasta que lo vuelvan a invitar a saltar.

Canción:

Te invito.

¿A qué?

A un café.

¿A qué hora?

A las cuatro.

¡Uno, dos, tres y cuatro!

El pañuelo

Se delimita un terreno de juego y se divide por la mitad, donde se coloca la madre con el pañuelo sujeto con una mano extendida hacia delante. En los extremos del campo se colocan dos equipos cuyos participantes se asignan entre sí un número, una letra, un día de la semana, etc., según se acuerde entre los jugadores.

Juego:

<p>La madre dice, por ejemplo, un número y tienen que salir corriendo los participantes de cada equipo que tengan asignado ese número. Cuando llegan a la altura del pañuelo tienen dos posibilidades para no quedar eliminado:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cogerlo y correr hacia su campo procurando no ser tocado por el otro, o 2. esperar a que el contrario se decida a cogerlo e intentar tocarlo a él. <p>También quedará eliminado si cruza el centro del campo antes de que el contrario coja el pañuelo. Uno de los componentes del equipo que haya perdido a uno de sus jugadores en el lance anterior, adoptará el número que tenía su compañero eliminado además del suyo. El juego termina cuando uno de los equipos se queda sin participantes.</p>	
VUELTA A LA CALMA	8´
<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de los juegos realizados, para que puedan completar las fichas de su fichero personal. • Recogida del material. • Aseo. 	

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES		
SESIÓN: 5	CURSO: 5º PRIMARIA	TIEMPO: 45´
<p>OBJETIVOS DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer algunos Juegos tradicionales. • Conocer nuevas formas de ocio en su tiempo libre. • Respetar las normas y reglas para gozar del juego. • Desarrollar la imaginación y la creatividad. 		
<p>MATERIALES: chapas.</p>		
PARTE INICIAL		7´
<ul style="list-style-type: none"> • Recordarnos los juegos de la sesión anterior, por si hubiera alguna duda para realizar la correspondiente ficha. • Explicamos los juegos que vamos a realizar en la sesión. 		

PARTE PRINCIPAL	30´
<p data-bbox="226 293 368 327"><u>Las chapa</u></p> <p data-bbox="226 367 683 400">Por parejas, tríos, hasta gran grupo.</p> <p data-bbox="226 423 320 456">Juego:</p> <p data-bbox="226 479 1359 674">Se dibuja un circuito, en el suelo, y cada jugador debe desplazar su chapa por este circuito, desde la salida hasta la meta, tirando alternativamente entre todos los jugadores. Si se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez.</p> <p data-bbox="226 696 464 730"><u>El lobo y la oveja</u></p> <p data-bbox="226 752 1359 837">Los jugadores se cogen de la mano por parejas. Dos jugadores sueltos hacen de lobo y de oveja.</p> <p data-bbox="226 860 320 893">Juego:</p> <p data-bbox="226 916 1359 1335">El juego consiste en que el lobo debe coger a la oveja antes de que ésta se ponga a salvo. Para hacer esto, la oveja tiene que coger de la mano a algún jugador de los que están formando parejas y que campan libremente por el terreno de juego. Cuando la oveja coge la mano de un jugador, la pareja de éste jugador pasa a ser oveja y deberá salir corriendo a buscar la mano salvadora de otro jugador antes de que el lobo lo atrape. Si la oveja es cogida antes de que se pueda poner a salvo, se cambian los papeles entre los dos jugadores. El que ahora persigue deberá contar hasta cinco antes de perseguir al otro jugador.</p> <p data-bbox="226 1357 376 1391"><u>Carretillas</u></p> <p data-bbox="226 1413 1359 1498">Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.</p> <p data-bbox="226 1520 320 1554">Juego:</p> <p data-bbox="226 1576 1359 1939">Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. ¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices"!</p>	

VUELTA A LA CALMA	8´
<ul style="list-style-type: none">• Repaso de los juegos realizados, para que puedan completar las fichas de su fichero personal.• Recogida del material.• Aseo.	

8. CONCLUSIONES

Después de realizar el estudio y haber desarrollado una propuesta de intervención educativa, se ha de concluir que el juego es algo básico para el desarrollo integral de los niños y que en cualquier ámbito, ya sea escolar o de ocio, es un acto habitual en su vida. El juego es un gran agente socializador y además un gran impulsor de la autonomía personal de niño. Con esta propuesta se intenta conseguir todo esto y hacer una diferenciación entre Juegos Tradicionales y Populares.

Estos juegos puede parecer que corren riesgo de desaparecer, sobre todo en grandes ciudades o zonas industrializadas, pero con la puesta en marcha de propuestas como esta, y partiendo su activación desde las centros escolares, se puede conseguir un resurgimiento de los mismos, ya que brinda al niño infinidad de posibilidades, una de ellas y, la más importante es jugar por jugar, el juego con el fin de disfrutar en él en sí mismo sin competencias ni rivalidades.

Además mediante esta propuesta se puede conseguir una diferenciación clara, entre Juegos Tradicionales y Popular, teniendo en cuenta, como hemos visto en la investigación; a que dedican los niños el tiempo libre, puesto que la inmensa mayoría no juega.

En esta propuesta se han dado unas breves pinceladas sobre lo que son los Juegos Tradicionales y Populares, ya que hay multitud de juegos para poder enseñar a los niños. Por ello se ha hecho una selección de juegos, en los que puedan jugar con el mayor número posibles de iguales, y así fomentar su socialización; y con un material reducido, para que el no tener material no sea excusa para no jugar.

La propuesta futura es poder llevarla a cabo la propuesta en el C.E.I.P “San Sebastián” en colaboración con los compañeros del Área de Educación y Física, e ir mejorándolo mediante nuevos juegos y también poder desarrollarlo en otros cursos.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Bishop, A. J., et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó
- DECRETO 22/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, número 126, del 29 de mayo de 2007.
- Del Rio, D. (2003). *Métodos de investigación en educación. Volumen I. Procesos y diseños no complejos*. Madrid: UNED.
- Delval, J. (1996). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Elliot, J. (1986). *La investigación-acción en el aula*. Valencia: Generalitat de Valencia.
- Fernández-Río, J., Rodríguez Gimeno, JM., Velázquez Callado, C. y Santos Rodríguez, L. (2013). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*. Madrid: CCS.
- Gil, G. y Martínez, M.R. (2001). *Metodología de encuestas*. En Navas, (coord.). *Métodos, diseños y técnicas de investigación Psicológica*. Madrid: UNED.
- Greene, W. (2000). *Instructional stat datest for econometrics*. Boston: Boston college department of economics.
- Grupo La Tarusa (2001). *Educación física en primaria a través del juego. Tercer ciclo* (1ª ed.). Barcelona: Inde.
- Kemmis, S. y Mctaggart (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Alertes.
- Lavega Burgués, P. (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.

Mora Verdeny, JM., Díez Cubilla, R. y Llamas Toledano, J. (2003). *Un mundo en juego* (1ª ed.). Barcelona: Inde.

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores* (1ª ed.). Barcelona: Inde.

Navas, M.J. (coord.) (2001). *Métodos, diseños y técnicas de investigación psicológica*. Madrid: UNED.

Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.

Santos guerra, M.A. (1990). *Hacer visible lo cotidiano (teoría y práctica de la evaluación cualitativa de los centros escolares)*. Madrid: AKAL.

Steffens, Ch. y Gorin, S. (2001). *Cómo fomentar las actitudes de convivencia a través del juego*. Barcelona: Ceac.

Woods, P. (1987). *Métodos de investigación para el profesorado*. Madrid: Paidós-MEC.

Direcciones web

[http://www.ciao.es/Test de la vida Opinión 1500546](http://www.ciao.es/Test_de_la_vida_Opinion_1500546) (consulta: 14 de enero de 2014)

<http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/> (consulta: 20 de enero de 2014)

<http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm> (consulta: 6 de febrero de 2014)

<http://www.monografias.com/trabajos19/juegos-rurales/juegos-rurales.shtml?news> (consulta: 25 de febrero de 2014)

<http://www.efdeportes.com/efd132/juegos-populares-y-tradicionales-en-educacion-fisica.htm> (consulta: 17 de marzo de 2014)

<http://www.efdeportes.com/efd139/deterioro-de-los-juegos-populares.htm> (consulta: 11 de abril de 2014)

<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml> (consulta: 20 de abril de 2014)

10. ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA ALUMNOS/AS

COLEGIO: C.E.I.P. “SAN SEBASTIÁN” – El Boalo / Cerceda / Mataelpino

CURSO: 5º Primaria

SEXO:

El objetivo de esta encuesta es investigar el conocimiento que tienen los alumn@s del Juego Tradicional y Popular. Dicha encuesta es totalmente anónima, confidencial y voluntaria, y los resultados podrán ser consultados a la finalización del Trabajo. Quiero pedirte, por favor, que contestes con la mayor **precisión y concreción** posible. **Muchas gracias por tu participación.**

1. ¿A QUÉ DEDICAS TU TIEMPO LIBRE?

- VIDEOJUEGOS
 - TELEVISIÓN
 - LEER
 - DIBUJAR, PINTAR....
 - OTROS. ¿CUÁL?
-
-

2. ¿QUÉ GRADO DE IMPORTANCIA LE DAS AL JUEGO? (1POCO Y 5 MUCHO)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. ¿SABÍAS DISTINGUIR ENTRE JUEGO TRADICIONAL Y JUEGO POPULAR?

4. ¿CONOCES ALGÚN JUEGO TRADICIONAL O POPULAR? ¿EXPLÍCALO?

5. ¿SUELES JUGAR A ESOS JUEGOS? ¿CON QUIÉN? ¿DÓNDE?

6. ¿PIENSAS QUE LOS JUEGOS TRADICIONALES O POPULARES SE ESTÁN OLVIDANDO? ¿POR QUÉ?

ANEXO 2: NOTA INFORMATIVA PADRES



C.E.I.P. "SAN SEBASTIÁN" – El Boalo / Cerceda / Mataelpino

Hola familias:

Soy Iván el Profesor de Religión. Me pongo en contacto con vosotros porque necesito vuestra ayuda. Este año estoy cursando los estudios de Adaptación a Grado de Educación Primaria, en la Facultad de Magisterio de Segovia. Para terminar estos estudios, tengo que realizar un Trabajo de Fin de Grado. Mi trabajo tratará sobre el Juego Tradicional y Popular en Mataelpino, Cerceda y El Boalo. Una de las partes del trabajo es desarrollar una Unidad Didáctica de juegos tradicionales y populares con alumnos de 5º de Primaria. Para ello necesito realizar una encuesta **totalmente anónima, confidencial y voluntaria**, entre vuestros hij@s, para tener una idea previa sobre su conocimiento de los Juegos Tradicionales y Populares y poder así desarrollar dicha Unidad Didáctica. También deciros que los datos de dicha investigación podrán ser consultados a la finalización del trabajo.

Un saludo y muchas gracias

ANEXO 3: FICHA PARA EL FICHERO PERSONAL

NOMBRE DEL JUEGO:		
JUEGO TRADICIONAL		JUEGO POPULAR
MATERIAL:		
DESCRIPCIÓN:		
DIBUJO:		
REGLAS:		
OPINIÓN:		

ANEXO 4: CUESTIONARIO EVALUACIÓN

A continuación te doy un cuestionario donde podrás evaluar el aprendizaje y satisfacción que te han aportado la Unidad Didáctica que hemos realizado de Juegos Tradicionales y Populares.

CUESTIONES	
¿Te han gustado los juegos que hemos realizado? ¿Por qué?	
¿Te han parecido fáciles de realizar?	
¿Hay alguno que no hayas podido realizar? ¿Por qué?	
¿Qué has aprendido a través de estas clases?	
Valora del 1 al 10 lo que te ha parecido la Unidad Didáctica.	
Valora del 1 al 10 tu aptitud en las clases.	
Valora del 1 al 10 la aptitud de tus compañeros en las clases.	
Valora del 1 al 10 la aptitud del maestro.	

ANEXO 5: EVALUACIÓN DOCENTE

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES
¿Has motivado lo suficiente a los alumnos?
¿Se ha conseguido un clima agradable y distendido durante las sesiones?
¿Se han logrado los objetivos previstos?
¿Crees que la metodología que has utilizado ha sido la correcta?
¿Has tenido en consideración los intereses y las características de los alumnos/as?
¿Dominas la materia que has impartido?
¿Cómo podrías mejorar tu labor docente?