



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

Grado de Maestro en Educación Primaria

Mención en Educación Física

TRABAJO FIN DE GRADO

Propuesta de intervención didáctica basada en los Juegos Autóctonos en el área de Educación Física.



Autor: Diego García Centeno

Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz

Curso académico: 2017-2018

RESUMEN

En los últimos años, las clases de Educación Física, en los centros escolares, se están basando en el desarrollo de habilidades motrices a través de circuitos técnicos, haciendo que disminuya la motivación del alumnado y no se traten valores de gran importancia.

A través de la presente propuesta de intervención se pretende recuperar juegos y deportes que poco a poco han ido quedando en el olvido. Nos referimos a los juegos/deportes autóctonos. Es por medio de estos, donde se procederá a inculcar ciertos valores y se desarrollarán diferentes habilidades, tanto motrices como sociales.

Finalmente, el proceso de enseñanza-aprendizaje concluirá con una evaluación compartida y formativa, teniendo en cuenta la motivación que produce en el alumnado la autoconstrucción de sus propios materiales.

Palabras clave: Educación Física, juegos/deportes autóctonos, valores, habilidades sociales, autoconstrucción de materiales, motivación.

ABSTRACT

In recent years, Physical Education classes, in schools, are being based on the development of motor skills through technical circuits, reducing the motivation of students and not dealing with values of great importance.

Through the present proposal of intervention is intended to recover games and sports that little by little have been left in oblivion. We refer to native games / sports. It is through these, where it will proceed to inculcate certain values and develop different skills, both motor and social.

Finally, the teaching-learning process will conclude with a shared and formative evaluation, taking into account the motivation that students produce self-construction of their own materials.

Keywords: Physical Education, native games/sports, values, social skills, self-construction, motivation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. JUSTIFICACIÓN	7
3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL	7
3.2 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
4.1 EL JUEGO	10
4.2 JUEGOS POPULARES, TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS.....	13
4.3 JUEGOS AUTÓCTONOS	15
4.3.1 Juegos autóctonos en Castilla y León	17
4.3.2 Juegos autóctonos en Segovia.....	22
4.4 JUEGOS AUTÓCTONOS CON MATERIALES AUTOCONSTRUÍDOS.....	24
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	26
5.1 PLANIFICACIÓN	26
5.2 INTRODUCCIÓN.....	28
5.3 CONTEXTO EDUCATIVO	28
5.3.1 Características del centro	28
5.3.2 Características socioeconómicas	29
5.3.3 Distribución de los alumnos en la escuela	29
5.3.4 Los alumnos del aula.....	29
5.4 COMPETENCIAS BÁSICAS	30
5.5 RELACIÓN CON LA LEGISLACIÓN	32
5.6 OBJETIVOS	32
5.6.1 Objetivos generales de etapa	32

5.6.2	Objetivos generales del área de EF.....	33
5.6.3	Objetivos de la propuesta “Juegos autóctonos”	33
5.7	CONTENIDOS	34
5.7.1	Contenidos comunes en el área de EF y específicos de la propuesta “Juegos autóctonos”	34
5.8	METODOLOGÍA.....	36
5.9	TEMPORALIZACIÓN	37
5.10	SESIONES.....	37
5.11	RECURSOS.....	45
5.12	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	46
5.13	EVALUACIÓN	47
6.	RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL DE LA PROPUESTA.....	48
6.1	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	48
6.2	APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	50
7.	CONSIDERACIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES.....	52
7.1	FORMACIÓN PERSONAL	52
7.2	OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES CON VISTAS AL FUTURO	53
8.	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	55
9.	WEBGRAFÍA.....	56
10.	ANEXOS.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características del juego. Fuente: elaboración propia a partir de García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz & Samper.....	11
Tabla 2. Juego de la petanca. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación Española de Petanca.....	18
Tabla 3. Juego del chito. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.	19
Tabla 4. Juego de la calva. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.	20
Tabla 5. Juego de la rana. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.	21
Tabla 6. Contenidos comunes y específicos. Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 26/2016.....	35
Tabla 7. Recursos necesarios para la propuesta de intervención. Fuente: elaboración propia.	45
Tabla 8. Técnicas e instrumentos de evaluación. Fuente: elaboración propia.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de juegos. Fuente: elaboración propia a partir de Miralles, Filella & Lavega. ...	12
Figura 2. Clasificación de juegos/deportes autóctonos. Fuente: elaboración propia a partir de Agramonte.	15

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Pista de deportes autóctonos en el parque del cementerio, Segovia. Fuente: extraída a partir de Google Maps.	23
Ilustración 2. Pista de deportes autóctonos junto al cuartel de la Guardia Civil. Fuente: extraída a partir de Google Maps.	23
Ilustración 3. Pista de deportes autóctonos Av. Padre Claret. Fuente: extraída a partir de Google Maps.....	24

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años se ha jugado de tantas formas, que el propio juego ha ido cambiando con el tiempo. Los juegos han tenido diferentes influencias en cada una de las culturas existentes, llegando algunos a tener una repercusión a nivel mundial. Nos podemos referir al fútbol, el cual ha ido evolucionando tanto, que hoy en día sería indispensable quitar cierto deporte de nuestras vidas.

Desde nuestro punto de vista, lo que debemos hacer con los juegos que son determinados de una zona o cultura, como son los juegos tradicionales y autóctonos es, conservarlos y fomentarlos entre todas las generaciones de la población de la región para tratar de no perderlos y seguir progresando.

Una de las grandes ventajas que encontramos en los juegos autóctonos es que permiten la participación de todas las personas sin distinción de raza, género o nivel socioeconómico entre otros. Esto es debido a que los juegos son sencillos y, además, los materiales necesarios no presentan ninguna dificultad en su utilización.

Los juegos en edades tempranas tienen una gran relevancia, pues se establecen relaciones sociales y aprendemos a coordinarnos con el resto de compañeros, además de mejorar tus propias habilidades. Esto último es quizá lo menos importante a la hora de jugar, pues aunque algo se te dé mal no debes darte por vencido y con la práctica se irá mejorando. La escuela debe ser el lugar que los promueva, dando mayor importancia a los aspectos sociales y a la contribución en el juego en lugar de tener tanto en cuenta los aspectos técnicos del mismo.

Cuando el juego se convierte en deporte debido a que se rige por un reglamento, aumenta la competitividad. Lo que debemos hacer desde las escuelas es fomentar un tipo de competición donde tanto ganadores como perdedores aprendan de sus acciones y de las de los demás, sin enfadarse, sin burlarse, y sobre todo valorando el esfuerzo realizado tanto por unos como por otros. La educación en valores es uno de los aspectos que no debe faltar en un centro escolar.

A partir de todas estas premisas, proponemos una intervención en un centro escolar basada en los juegos/deportes autóctonos de Castilla y León, con materiales autoconstruidos y dando especial relevancia a la educación en valores en el área de Educación Física.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo sobre los deportes autóctonos que se lleva a cabo en el área de Educación Física tiene como objetivo general el siguiente:

- Diseñar, implementar y evaluar una propuesta didáctica en el área de Educación Física sobre deportes autóctonos.

A partir de éste, nos surgen una serie de objetivos específicos, entre los que destacan los siguientes:

- Dar a conocer los deportes autóctonos más llamativos practicados en Castilla y León.
- Analizar la mejora de las relaciones sociales a partir de los deportes autóctonos.
- Fomentar el uso de materiales autoconstruidos y analizar como varía la motivación del alumnado con éstos.
- Desarrollar y mejorar las habilidades físicas básicas.
- Transmitir y adoptar valores como el compañerismo, trabajo en equipo y respeto.

3. JUSTIFICACIÓN

Para la realización y puesta en práctica del trabajo, primero tenemos que conocer el por qué de la elección de dicho tema y la relación con las competencias que debemos contribuir al hacer el trabajo. Es por ello que lo justificaremos, primero de una forma más personal para después comentarlo en términos más generales a través de las competencias.

3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL

La propuesta de intervención que llevamos a cabo en el aula de Educación Física, como ya sabemos, es sobre juegos/deportes autóctonos. Esto quizá nos lleve, como su nombre indica, a algo antiguo. Por lo tanto, la temática que se va a tratar tiene que ver con un tipo de juegos que no destacan entre las aficiones de los niños. Estamos ante algo que quizá sea nuevo para ellos.

Los juegos tradicionales, populares y autóctonos suponen un recurso para la práctica de una actividad física sana y saludable. Además, la mayor parte de la población es capaz de practicarlos con facilidad. Produciéndose, a su vez, una relación entre generaciones que asegure, mantenga y divulgue, estas prácticas a través de los años (Lavega, et al., 2006).

La elección de dicho contenido como protagonista de la intervención escolar, viene porque este tipo de juegos a los que jugaban nuestros progenitores, poco a poco se están perdiendo en las ciudades. Quizá, en las zonas rurales sí que se practiquen este tipo de juegos y los niños estén más en contacto con ellos.

Uno de los motivos por los que lo he elegido es para que no se pierdan las costumbres y los niños puedan conocer a lo que sus padres y abuelos jugaban cuando eran pequeños. Debemos rescatar la cultura y enlazarla con la vida actual para no perder algo tan interesante y divertido como son estos juegos.

Otro de los motivos es la aparición de las nuevas tecnologías como los móviles y las tabletas digitales. El uso de este tipo de materiales, está provocando un abandono de los juegos en general pero que afecta en gran parte a los autóctonos, dejándolos de lado. Además, las consecuencias son negativas, ya que la comunicación con los compañeros es mínima y no moverse aumenta las posibilidades de sufrir sobrepeso.

Debemos desarrollar en nuestro alumnado unas habilidades sociales, donde sean capaces de relacionarse con su grupo de iguales. Es uno de los objetivos más importantes que propone la educación.

Este tipo de juegos no impone quien puede o no jugar, sino que todos somos aptos para desarrollar la actividad. Tanto mayores como pequeños podemos practicar el juego juntos ya que las reglas son simples y no requieren de una técnica compleja. También, tanto chicos como chicas pueden hacerlo a la vez, sin hacer distinciones de género.

Estos juegos no excluyen, por lo que nadie será discriminado por su aspecto físico, cultura, religión, género, etc. La enseñanza de valores como el respeto y la tolerancia también estarán presentes a lo largo de la propuesta.

3.2 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

A partir de las competencias que se deben adquirir a lo largo del título de grado Educación Primaria, a continuación podremos visualizar cuáles han sido las más destacadas, las cuales han contribuido en la realización del trabajo.

- Los estudiantes deben poseer y comprender conocimientos en el área de estudio correspondiente, en este caso, la Educación. Se comprenderá la terminología relacionada con la Educación, características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, aspectos del currículo de Educación Primaria y las principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
- Los estudiantes deben aplicar los conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del área de estudio correspondiente, la Educación. Tenemos que saber reconocer tanto los aciertos como los errores, debemos ser críticos y tenemos que saber coordinarnos con nuestros compañeros para el mejor funcionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los estudiantes debemos ser capaces de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea. A la hora de realizar el marco teórico y tratar con fuentes fiables sobre un tema elegido por el alumno.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Por ejemplo a través de la red, mediante el correo electrónico para comunicarte con el tutor y solucionar cualquier duda que te surja en el momento. En el caso de hacerlo en persona, se desarrollan habilidades sociales y comunicativas.
- La adquisición de cierta autonomía para elegir una metodología de trabajo para llevar a cabo una propuesta de intervención.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente propuesta de intervención en un centro educativo, se basa en una serie de autores donde lo primero que debemos conocer es el juego. A partir de una concepción general del mismo llegaremos hasta los juegos/deportes autóctonos. Estos últimos serán el contenido principal a desarrollar. Además, nos basaremos en aquellos que son característicos de la comunidad de Castilla y León.

Para poder llegar hasta este tipo de juegos también debemos hacer una revisión de lo que son los juegos populares y tradicionales, pues puede ser que estos fueran los propulsores de los juegos autóctonos en los que se basa dicha propuesta.

La confusión entre los anteriores conceptos hace que hagamos una diferenciación terminológica para tener una mejor visión sobre las actividades que se pondrán en práctica posteriormente.

4.1 EL JUEGO

El juego es una actividad que se ha practicado desde tiempos inmemorables debido a la facilidad que tiene para ponerse en práctica en cualquier lugar.

Existen diferentes definiciones para el término de juego y algunas de estas son las que veremos a continuación.

El juego aparece en todas las culturas existentes por lo que el espíritu lúdico es innato al ser humano. A parte de que el juego sea el mejor medio de aprendizaje, también es imprescindible para el desarrollo físico, psíquico y social de las personas (Rebollo, 2002).

Russel (citado por Rebollo, 2002) define el juego como la actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino en sí misma.

La definición de juego según Huizinga (citado por García et al., 2000) es la siguiente:

Acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (p.13)

Otra de las definiciones viene dada por Omeñaca (2005) quien afirma lo siguiente a cerca del juego: "Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje" (p.9).

Por lo tanto, el juego viene definido por una serie de características que lo hacen especial:

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	
PLACENTERO	El juego tiene que producir placer y en ningún caso frustración.
MOTIVADOR	Los objetivos que propone el juego son motivantes para quien lo practica.
VOLUNTARIO	Nadie es obligado a jugar.
EVASIVO	Una vez que te dispones a jugar, olvidas los problemas de la vida real.
CREATIVO	Fomenta la creatividad.
EXPRESIVO	Ayuda a aquellos que lo practican a mostrar los sentimientos que tienen reprimidos.
SOCIALIZADOR	Quizá sea la característica más importante. La relación con el resto de jugadores es fundamental. Te ayuda a mejorar la cooperación y a trabajar en equipo.

Tabla 1. Características del juego. Fuente: elaboración propia a partir de García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz & Samper.

El juego debe abordarse desde la globalidad, donde todos los participantes tengan las mismas opciones de jugar y haya un equilibrio entre técnica y táctica. Para ello debe comenzarse un juego desde la estrategia y finalmente ocuparse de los detalles más técnicos.

Obviamente existen juegos o deportes donde la técnica debe conocerse con anterioridad para que se pueda llevar a cabo el juego en cuestión, pues sin una base previa sería complicado que el juego salga como se desea.

Parlebas (citado por Miralles, Filella & Lavega, 2017), hace una clasificación de los juegos que distingue entre juegos psicomotores, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición.

Este autor ha diferenciado los juegos en cuatro grandes grupos donde a continuación veremos a cuál de estos pertenecen los que serán protagonistas en la propuesta de intervención.



Figura 1. Tipos de juegos. Fuente: elaboración propia a partir de Miralles, Filella & Lavega.

Lagardera y Lavega (citados por Miralles, Filella y Lavega, 2017) son los que dan a conocer las características de la anterior clasificación.

- Juegos psicomotores: suponen situaciones motrices a través de las cuales se desencadenan conductas motrices relacionadas con la constancia, el sacrificio, el conocimiento de uno mismo, etc.
- Juegos de cooperación: situaciones que se deben resolver por medio de la comunicación, el pacto y la cooperación con los compañeros.

- Juegos de oposición: los protagonistas deben tomar decisiones, anticiparse, descodificar los mensajes de los otros o llevar a cabo estrategias motrices para obtener el éxito en las respuestas. Este grupo de situaciones puede servir para fomentar las conductas motrices asociadas a la competitividad o la resolución de problemas.
- Juegos de cooperación-oposición: consiste en tomar decisiones e interpretar los mensajes de los otros participantes, aunque aquí los objetivos, como son colectivos, dan fuerza al trabajo de la estrategia que han de seguir los compañeros para superar a los adversarios.

Considero que los juegos autóctonos que hemos propuesto para intervención y que veremos más en adelante, pertenecen a los juegos de oposición ya que se enfrentan unos contra otros y existe cierta competitividad entre los diferentes equipos.

4.2 JUEGOS POPULARES, TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS

Una vez que conocemos lo que es el juego, debemos entrar en contacto con la tipología de juegos que se acercan a la presente propuesta de intervención didáctica. Los autores hacen diferentes distinciones entre los juegos pero nosotros nos centraremos en algunos de ellos, los cuáles son quizá los más objetivos, precisos y claros.

Rebollo (2002) destaca de entre los diferentes tipos de juegos a los tradicionales, populares y deportes autóctonos. Afirma que son estos los que han permanecido presentes en la escuela durante miles de años. A través de ellos se han establecido relaciones sociales y han sido los propulsores de la formación física en la escuela.

Como hemos podido comprobar, casi siempre vienen a la par los conceptos de juegos populares, tradicionales y autóctonos. Esto puede ser porque son juegos que han tenido un mismo inicio, es decir, que sus raíces aparecen a la vez en el tiempo.

Conviene hacer una diferenciación entre estos conceptos debido a que tenemos que evitar cualquier tipo de confusión entre ellos. Es más, hay que tener claro en qué consiste cada uno de estos para poder hacer una distinción entre los mismos.

Navarro y Lavega (citados por Valero y Gómez, 2008) completan una clasificación y definen lo que serán los juegos populares, tradicionales y autóctonos. A continuación podemos conocer una definición para cada uno de ellos.

- Popular: practicado por la masa de la población, forma parte de una cultura popular. Se trata de un juego que está muy arraigado a una zona y los habitantes lo practican habitualmente. Ejemplo: escondite.
- Tradicional: son los juegos de siempre, aquellos que también conocen nuestros antepasados. Se caracterizan porque se han ido transmitiendo de generación en generación. Ejemplo: pañuelo.
- Autóctono: estos juegos se refieren a que son originarios de un país o una zona determinada. Ejemplo: chito.

Tras esta aclaración, podemos pensar que hay juegos que pueden ser de dos tipos a la vez por ejemplo. Pues bien, estamos en lo cierto, hay muchos juegos que pueden ser tradicionales y autóctonos o populares y tradicionales al mismo tiempo. Pero en otros casos, ocurre que simplemente son de un tipo ya que tienen unas características muy marcadas y únicamente puede pertenecer a ese grupo de juegos.

En numerosas ocasiones, en la disciplina de EF, el juego tradicional se queda en un segundo plano, dejando paso al deporte tradicional practicado por la mayoría de la población.

Según Ortí (citado por Valero y Gómez, 2008) lo que ocurre es que el juego tradicional va evolucionando hacia un deporte tradicional, ya que se le añaden unas normas específicas, un material determinado y dando lugar un espacio o terreno de juego.

Por lo tanto, tenemos que distinguir juego de deporte ya que no son lo mismo y son conceptos que van separados. El deporte va a tener un reglamento específico que va a incitar a la competición mientras que el juego es una práctica lúdica (Linaza & Maldonado, 1987).

Una vez que ya somos conocedores de esta gran diferencia, llegamos a la conclusión de que el grupo de autóctonos va a pertenecer a la categoría de deporte más que a la de juego. Pues bien, para los autóctonos existen diferentes federaciones y competiciones como ya veremos más en adelante.

4.3 JUEGOS AUTÓCTONOS

Tras tener una concepción sobre los juegos populares, tradicionales y autóctonos, nos centraremos en estos últimos ya que serán objeto de la intervención en la escuela.

Agramonte (2011) hace una clasificación de los juegos autóctonos dependiendo del material que vayamos a utilizar y la forma en la que lo usemos, es decir, que también depende de las acciones que vayamos a realizar. Pues bien, nos encontramos con los siguientes, los cuales podremos visualizar en la figura 2.

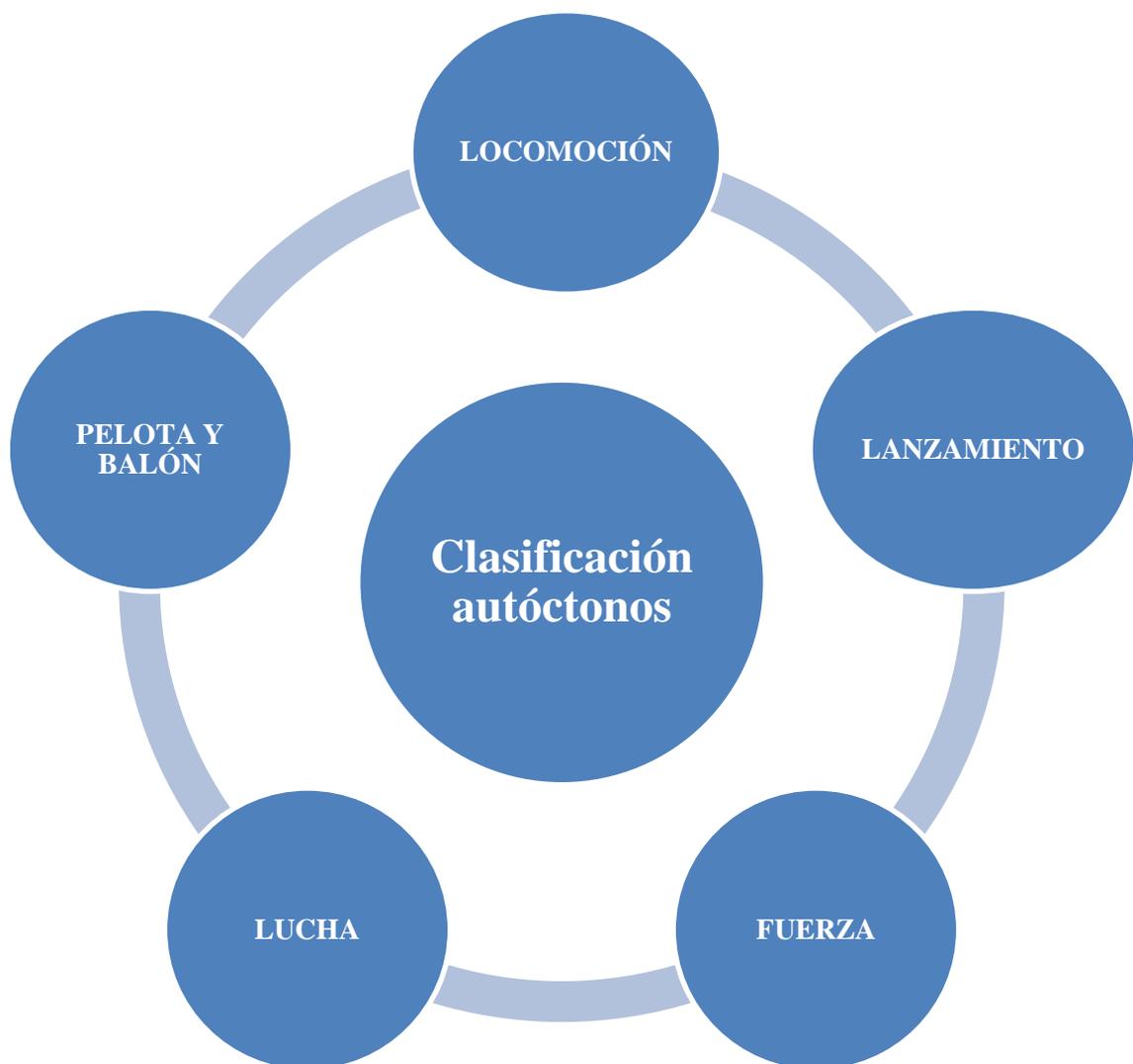


Figura 2. Clasificación de juegos/deportes autóctonos. Fuente: elaboración propia a partir de Agramonte.

Al conocer que existen diferentes modalidades nos vamos acercando a lo que va a ser la realidad en el centro escolar, pues la intervención se centrará en una única modalidad, la cual es la de lanzamiento.

Entre los diferentes juegos de lanzamiento, Agramonte (2011) realiza de nuevo una nueva clasificación para diferenciar cada uno de los tipos de lanzamiento. Es por ello que aparecen diferentes modalidades entre las que están las siguientes:

- Lanzamiento de distancia a mano
- Lanzamiento de distancia con elemento propulsivo
- Lanzamiento de precisión

Ya sabiendo que existen diferentes modalidades, nos acercaremos a los juegos de precisión que como su nombre indica, son juegos en los que lanzaremos un móvil hacia un objetivo específico. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son: la petanca, la calva, la rana y el chito entre otros.

Los juegos de precisión tienen cierto punto motivador para el alumno ya que todos son capaces de jugar y lo que es más, el hecho de dar, golpear o alcanzar el objetivo es para ellos motivante.

Las reglas pueden ser modificadas así como el espacio y el terreno de juego, adaptándose a las cualidades del alumnado. Es fácil de hacerlo y provocará en el escolar ese afán por conseguir el objetivo propuesto ya que se ven capaces de alcanzarlo.

Este tipo de juegos son tan divertidos, que es una razón por la cual siguen practicándose en Castilla y León. La mayoría de éstos son practicados en los pueblos y son las personas de mayor edad quienes suelen participar en ellos. Su competitividad es una de sus características principales debido a que en la mayoría de los casos lo que ocurre es que te das cuenta de que puedes alcanzar el objetivo y esto hace que continúes intentándolo.

4.3.1 Juegos autóctonos en Castilla y León

Durante mucho tiempo, los juegos autóctonos fueron el principal elemento lúdico con el que se contaba. Es por ello que han sido juegos muy practicados en Castilla y León, sobre todo, en el entorno rural.

Poco a poco, debido a su gran tendencia, avanzaron hasta el entorno de las ciudades, naciendo así el deporte autóctono. Para ello fue necesario la elaboración de un reglamento y la construcción de los terrenos de juego necesarios para su práctica.

Hoy en día, prácticamente en cada una de las provincias de Castilla y León se dispone de al menos una pista donde poder llevar a cabo estos deportes.

Los deportes autóctonos son muy variados y existen diferentes modalidades como ya hemos visto anteriormente. A continuación lo que vamos a recalcar van a ser los deportes que van a tener lugar en la intervención en el aula.

En Castilla y León contamos con una Federación Oficial de Deportes Autóctonos y a través de su página web podremos ver y comprobar su normativa, las Comunidades Autónomas que lo componen y las diferentes competiciones en las que se puede participar.

Las oficinas generales de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León la podemos encontrar en Valladolid, más concretamente en Vegafría, nº52, bajo, 47013.

Por lo consiguiente, los deportes que tendrán lugar en esta propuesta de intervención en las aulas son los que veremos a continuación.

PETANCA	
HISTORIA	Sus inicios se remontan a la edad de Cristo.
¿EN QUÉ CONSISTE?	En lanzar una bola con el objetivo de dejarla lo más cerca posible de otra de menor tamaño conocida como boliche. Se suelen tener tres o cuatro bolas por equipo.
MODALIDADES DE JUEGO	<p>Se puede jugar por equipos de dos contra dos (dupletas), tres contra tres (tripletas) o también individualmente, es decir, de uno contra uno.</p> <p>Existen dos formas de tirar las bolas dependiendo de lo que desees conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apuntar: lanzar la bola con cuidado de dejarla lo más cerca posible del boliche. - Tirar: lanzar la bola con el objetivo de apartar la bola del oponente.
GANADOR	Ganará la partida quien alcance una puntuación de 13 tantos. Los puntos se contarán una vez que todas las bolas hayan sido lanzadas.
TERRENO DE JUEGO	La pista puede ser abierta o cerrada. En el último caso, la oficial dispone de unas dimensiones de 15x4 metros.

Tabla 2. Juego de la petanca. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación Española de Petanca.

CHITO	
HISTORIA	<p>Tiene diversos nombres (tuta, tanga o tanguilla) ya que es jugado por toda España. El nombre común más utilizado en Castilla y León es el de tuta, aunque el chito es el más conocido y tiene su procedencia en Madrid.</p> <p>Su aparición data de la época romana y destacan en él las facultades de fuerza y habilidad.</p>
¿EN QUÉ CONSISTE?	<p>Consiste en lanzar un disco, normalmente metálico, contra un cilindro, especialmente de madera y conocido como chito. En su parte superior habrá una moneda (chapa). El objetivo es derribar el chito y dejar más cerca el disco de la chapa que del chito (4 puntos). En el caso de que la menor distancia sea al contrario, se obtendrán dos puntos.</p>
MODALIDADES DE JUEGO	<p>Se juega por equipos, de dos contra dos hasta cuatro contra cuatro. Los equipos pueden ser masculinos, femeninos o mixtos.</p> <p>Existen dos formas de lanzamiento, parado y en movimiento. Como su nombre indica, una se realiza a pies quietos y la otra requiere del movimiento de las piernas, tronco y brazo.</p>
GANADOR	<p>Cada equipo tiene 16 tiradas por jugador y en cada tirada dispone de dos oportunidades, también por jugador.</p> <p>Será al finalizar la última tirada cuando se hará el recuento del total de puntos por equipo y se determinará el ganador.</p>
TERRENO DE JUEGO	<p>La pista tiene una longitud de unos 22 metros y el material de la misma puede variar, desde cemento a tierra batida o brea donde desliza mejor el disco.</p> <p>Existe una zona de lanzamiento, una zona de fondo (al final de la pista) y las zonas de seguridad que se encuentran en los laterales.</p>

Tabla 3. Juego del chito. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

CALVA	
HISTORIA	El juego de la calva proviene de los ratos de ocio que tenían los pastores, donde clavaban un asta de macho cabrío en el suelo y lanzaban piedras con el fin de golpearlo. Se puede confirmar que tiene sus raíces en la Península.
¿EN QUÉ CONSISTE?	Consiste en lanzar el marro (pieza de madera de unos 20 cm de largo) y golpear en la calva (cuña de madera) en su parte superior. En ese caso se obtendrá un punto, siempre y cuando no haya tocado el suelo con anterioridad.
MODALIDADES DE JUEGO	Se puede jugar individualmente, por parejas o por grupos. Los equipos pueden ser masculinos, femeninos o mixtos. El lanzamiento requiere de una carrerilla de dos o tres pasos antes de efectuarlo.
GANADOR	Cada jugador dispondrá de entre 25 y 30 tiradas. Primero harán una tirada los jugadores de un equipo y posteriormente el equipo contrario y así sucesivamente. Cuando finalicen todas las tiradas, se sumarán los puntos de cada uno de los jugadores y se proclamará ganador el equipo con mayor puntuación.
TERRENO DE JUEGO	La pista suele ser de arena excepto la zona de lanzamiento, la cual puede ser de cemento. La longitud es de unos 15 metros y también dispone de zona de fondo y zona de seguridad como el juego del chito.

Tabla 4. Juego de la calva. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

RANA	
HISTORIA	Tanto griegos como egipcios y romanos han sido jugadores de dicho juego. Por lo tanto es uno de los más antiguos y se conocía como juego del Tonel.
¿EN QUÉ CONSISTE?	<p>El juego de la rana tiene una mesa, normalmente de madera, con nueve agujeros, de los cuales uno es la boca de la rana y otros con diferentes obstáculos como puentes o un molino.</p> <p>Se lanzan piezas metálicas (10) conocidas como petacos, los cuales debes introducir en los agujeros de la mesa con el fin de obtener la mayor puntuación posible.</p>
MODALIDADES DE JUEGO	<p>En dicho juego, la modalidad que predomina es la individual aunque también se permite por parejas.</p> <p>Los equipos serán masculinos, femeninos o mixtos.</p>
GANADOR	<p>Cada jugador dispone de 10 petacos por tirada y el total de tiradas será también de 10. Cuando un jugador haya hecho una tirada, pasará el turno al siguiente.</p> <p>Será ganador quien mayor puntuación haya obtenido al finalizar las 10 tiradas.</p>
TERRENO DE JUEGO	<p>Los materiales necesarios serán: una mesa de rana, los diez petacos y los jugadores.</p> <p>La distancia de lanzamiento oscila los tres metros, dependiendo de cada categoría.</p> <p>La puntuación de cada agujero es la siguiente: rana (50), molino (25), puentes (10) y resto de agujeros (5).</p>

Tabla 5. Juego de la rana. Fuente: elaboración propia a partir de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

A mi parecer, estos cuatro deportes autóctonos son los más representativos a nivel castellanoleonés, aunque hay muchos otros que no aparecen pero en este caso nos vamos a centrar en los descritos anteriormente.

4.3.2 Juegos autóctonos en Segovia

Desde la provincia de Segovia también se tienen en cuenta a los deportes autóctonos, apareciendo en diferentes competiciones a nivel regional. Es por ello que existen diferentes pistas donde poder practicar estos deportes, formando diferentes asociaciones a lo largo de la provincia.

El delegado de los deportes autóctonos en Segovia es J.P.G y el lugar de la sede lo encontramos en la C/ Poleo, nº3, 2ºB, 40006.

En la provincia destacamos seis clubes que participan en diferentes deportes y estos son los siguientes:

- San Frutos Deportes Autóctonos
- Virgen de la Fuencisla
- Bolos Las Segovianas
- Bolos La Albuera
- Cortadores de Valsaín
- Deportivo Gabarreros de El Espinar

Además de ellos, también hay mucha gente la cual se dedica a jugar en este tipo de deportes como un hobby, sin necesidad de competir a nivel regional.

En 2016 se celebró en Segovia el XXIX campeonato de deportes autóctonos donde fueron partícipes las provincias de León, Burgos, Ávila, Zamora, Salamanca y la anfitriona, Segovia.

En 2014, Segovia también fue partícipe de una jornada de Interdiputaciones celebrada en Íscar, donde tuvieron cita alrededor de 150 deportistas.

De esta forma podemos comprobar cómo Segovia es una provincia con gran participación en este tipo de deportes, siendo protagonistas en la vida de muchas personas, sobre todo de aquellos que son más mayores. Aún queda trabajo por hacer para que sean deportes de gran interés para los más jóvenes. Este trabajo debe comenzar en la escuela.

Desde nuestra provincia no existen excusas ya que además de los diferentes clubes que han sido nombrados con anterioridad, hay diferentes pistas o terrenos donde se pueden practicar estos deportes.

La principal pista donde se llevan a cabo los deportes autóctonos en la capital, se encuentra en el parque del cementerio, situado en la C/ Los Bomberos, frente a la sala de estudios de La Albuera.



Ilustración 1. Pista de deportes autóctonos en el parque del cementerio, Segovia. Fuente: extraída a partir de Google Maps.

También podemos encontrarnos con otras dos pistas, una en el barrio de San José, situada junto al cuartel de la Guardia Civil, y otra en la Avenida Padre Claret, frente al monasterio San Antonio del Real. Estas dos, al estar al aire libre, su estado es mucho peor que la primera que hemos visualizado.



Ilustración 2. Pista de deportes autóctonos junto al cuartel de la Guardia Civil. Fuente: extraída a partir de Google Maps.



Ilustración 3. Pista de deportes autóctonos Av. Padre Claret. Fuente: extraída a partir de Google Maps.

Como podemos ver, estamos ante una ciudad que no deja de lado los deportes autóctonos y los promueve para llevar una vida activa.

Aunque solo lo apreciamos en la ilustración 3, todas estas pistas las encontramos junto a diferentes parques. Esto quizá es para que los más pequeños puedan sentir esa necesidad de probar los diferentes deportes y al final hacer que se extiendan entre la juventud segoviana.

4.4 JUEGOS AUTÓCTONOS CON MATERIALES AUTOCONSTRUÍDOS

Una de las innovaciones que hemos de trabajar en los centros educativos es la de construir nuestros propios materiales. Las principales razones son, el bajo coste económico y la ayuda en la labor del reciclaje y cuidado del medioambiente.

Méndez y Fernández (2012) afirman: “Entre las ventajas han destacado el incremento del tiempo de participación, la posibilidad de adaptar el material al desarrollo evolutivo del alumnado, el ahorro económico o el abordaje de la creatividad y la interdisciplinariedad” (p.56).

También existen algunas dificultades como bien pueden ser el tiempo adicional de construcción y el espacio de almacenamiento de dichos materiales (Méndez & Fernández, 2012).

El poder construir nuestros propios materiales para Educación Física impone a los alumnos cierta motivación.

Modificar, cambiar o construir nuevos elementos, que posteriormente se van a utilizar para la práctica físico-deportiva, genera un sentimiento de utilidad y un placer especial similar al que deben sentir el artesano, el alfarero o el ebanista al transformar las materias primas en obras de arte. (Méndez & Fernández, 2012, p.57)

Como bien indican estos autores, debemos hacer sentir al alumnado como gente avanzada que va a conseguir su propio trofeo y que le va a ser útil para seguir las sesiones de Educación Física.

Una de las cuestiones que debemos hacer llegar a los alumnos es el tema del reciclaje y cuidado del medioambiente. De esta forma, estaremos preservando el entorno natural ya que la mayoría de los materiales que utilizamos son de desecho.

Como bien hemos comentado anteriormente, una de las ventajas puede ser la interdisciplinariedad, con lo que entendemos que la autoconstrucción de materiales no es únicamente tarea de Educación Física sino que también puede tomar parte en diferentes asignaturas como por ejemplo Plástica.

Los juegos autóctonos requieren de un material específico ya que cada uno de ellos tiene su peculiaridad. Por lo tanto, es difícil que en el centro escolar nos topemos con este tipo de materiales.

Aún siendo así, son recursos con formas muy comunes como esferas, discos y cilindros entre otros. Llegamos a la conclusión de que la autoconstrucción de dichos materiales es muy sencilla, utilizando materiales con un fácil acceso hacia ellos en cualquier ciudad en la que nos encontremos, en este caso en Segovia.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tras el análisis teórico de la materia que vamos a tratar, procedemos a la propuesta que se ha llevado a cabo en un centro escolar.

Ésta consiste en intervención didáctica sobre juegos autóctonos con materiales autoconstruidos en la escuela. A continuación podremos comprobar cómo ha sido la puesta en acción paso por paso.

5.1 PLANIFICACIÓN

Aprovechando que el periodo de prácticas lo iba a realizar en el centro escolar Madres Concepcionistas, decidí implantar ahí mi propuesta. Se trata de un centro concertado que se encuentra en Segovia junto al Acueducto.

Además, al impartir desde el primer momento las clases de Educación Física en segundo curso de Educación Primaria no hubo ningún problema a la hora de llevarlo a cabo.

En un primer momento el tema a tratar iba a centrarse en los alumnos con dificultades pero al no tener suficientes en el aula, me decidí por el tema de juegos autóctonos.

Nos podemos preguntar cómo me surge la idea de este tema y la respuesta es que el maestro tutor de las prácticas docentes tenía programado llevar a cabo a una propuesta de intervención sobre juegos populares-tradicionales. En aquí donde me salta la chispa y lo relaciono rápidamente con los juegos autóctonos, lo cual va a ser la base y sustento de esta propuesta de intervención. Los juegos populares y tradicionales han estado presentes como contenidos en la asignatura de Educación Física en las tres legislaciones vigentes por las que se ha regulado nuestro sistema educativo: la LOGSE (Ley de Ordenación del Sistema Educativo) del 3 de octubre de 1990, la LOE (Ley Orgánica de Educación) del 3 de mayo de 2006 y la actual, la LOMCE (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad de la Enseñanza) de 9 de diciembre de 2013. La LOMCE se ha desarrollado en la Comunidad de Castilla y León a través del decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Una de las problemáticas que nos podría surgir es la de conseguir el material específico para cada juego. El colegio no disponía de ninguno de los materiales necesarios, por lo que me decido por la autoconstrucción de los propios materiales.

La idea de poder crear nuestros propios materiales me surge debido a que en el primer cuatrimestre de cuarto curso en el Grado de Educación Primaria, se imparte la asignatura de Educación Física y Salud. Es en ésta donde se trata el tema de la autoconstrucción de materiales para Educación Física.

Una vez que la idea de lo que se va a poner en práctica queda claro, nos ponemos manos a la obra para que todo salga según lo previsto.

Sabemos que como norma general, cada semana tenemos dos horas y media de dicha asignatura. Pues bien, según las normas del colegio, las clases de Educación Física se distribuyen de la siguiente forma: 2 horas a la semana estarán destinadas para la práctica de actividad física y la media hora restante será teórica.

Para aprovechar al máximo cada una de las clases, las medias horas serán dedicadas para la construcción de los materiales que posteriormente utilizaremos en las clases prácticas.

Al estar con alumnos de segundo curso, las actividades serán de iniciación hacia la práctica de estos juegos. Las reglas de los juegos se verán modificadas en cuanto a espacio, pues un niño no tiene la misma fuerza que un adulto.

Esta propuesta de intervención está regida en todo momento por la legislación actual de Educación como podremos ver en el apartado 5.5.

La propuesta que llevamos a cabo también requiere de una evaluación por lo que no es sólo la implantación de una serie de sesiones sin ningún fin, sino que hay una meta u objetivos que se deben alcanzar como más en adelante veremos.

5.2 INTRODUCCIÓN

De ahora en adelante, nos centraremos en la propuesta de intervención que se ha llevado a cabo en el centro escolar Madres Concepcionistas. En un primer momento podremos comprobar cuáles son las características tanto del centro como del alumnado al que va dirigida dicha propuesta.

De este modo, podremos corroborar la posibilidad de su puesta en práctica y cómo lo haremos. Es por ello, que una vez ya analizado al alumnado al que va dirigido, procederemos la introducción de los juegos/deportes autóctonos como recurso didáctico en el área de Educación Física.

Basándonos en las leyes vigentes de Educación, procederemos al establecimiento de una serie de sesiones a través de las cuales se producirá el proceso de enseñanza-aprendizaje, todo ello a través de una metodología activa y participativa.

Por último, llegaremos al fin de la propuesta con una evaluación del alumnado. Ésta será la generadora de unos resultados que no sólo se basan en un número sino que será uno de los pasos necesarios para completar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se ha propuesto a lo largo de la intervención.

5.3 CONTEXTO EDUCATIVO

5.3.1 Características del centro

Se trata de un centro católico que fundamenta su acción educativa en la concepción cristiana de la persona y del mundo. Además, participa en la misión evangelizadora de la Iglesia Católica.

Este centro que se encuentra en el casco histórico de la ciudad de Segovia, a tan solo escasos minutos de lugares tan significativos de la ciudad como son: el Acueducto, la Plaza Mayor, El Alcázar, etc. Exactamente se encuentra en la siguiente dirección: Plaza del Conde de Cheste, 4, 40001 Segovia. Aun siendo esta su ubicación, la mayoría de los alumnos que pertenecen al centro escolar, no viven en el centro de la ciudad.

5.3.2 Características socioeconómicas

El centro escolar tiene como fundamento la integración de todos sus alumnos independientemente de la cultura y religión a la que pertenezca, así como hacer que crezcan los alumnos como personas y hacerlo de una forma motivadora y apoyándose en las nuevas tecnologías.

Estamos hablando de un centro concertado donde los alumnos van porque los padres han decidido que estos sigan una enseñanza privada/concertada. Las familias son libres de decidir a quién delegan la educación de sus hijos y ellos han querido hacerlo a través de las Madres Concepcionistas, una opción tan válida como otra cualquiera.

Las familias que encontramos en el colegio tienen diferentes niveles socioeconómicos pero predomina el nivel intermedio como puede ocurrir en cualquier otro centro de la ciudad de Segovia. La mayoría de los alumnos son de origen español pero también nos encontramos con escolares extranjeros que proceden, en su mayoría, de países sudamericanos.

5.3.3 Distribución de los alumnos en la escuela

El centro escolar MM. Concepcionistas fue fundado por Santa Carmen Sallés y se trata de un centro concertado. Anteriormente solo podían acudir mujeres a dicho colegio pero hoy en día, ambos géneros son bien recibidos.

Es un colegio de dos líneas que se organiza en las etapas de Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato. La etapa de Educación Primaria es en la que mayor número de alumnos podemos encontrar y Bachiller es en la que menos. En relación plazas ocupadas/puestos totales, es en Infantil donde mayor porcentaje de alumnos podemos encontrar.

En cada una de las aulas encontramos entre 20 y 25 alumnos, por lo que estamos ante clases numerosas.

5.3.4 Los alumnos del aula

En el aula de segundo de Primaria nos encontramos con 22 alumnos de los cuales 10 son niños y 12 son niñas. Estos escolares comprenden edades entre los 7 y 8 años, pues algunos empiezan las clases con la primera de las edades y otros acabarán con la segunda de ellas.

Las características de los alumnos de la clase son muy parejas aunque destaca un alumno con cierto retraso madurativo. En cuanto a nivel motórico, todos ellos son capaces de llevar a cabo las sesiones de EF y alcanzando los objetivos propuestos.

Las relaciones sociales que existen en esta clase son muy dispares y depende de cada día. Ya existen grupos de amigos, los cuales son difíciles de separar ya que están muy unidos. Lo que nosotros tenemos que conseguir es que todos se relacionen con el resto de compañeros.

Casi siempre algún alumno sale enfadado debido a algo que ha hecho un compañero. Esto suele pasar por la presencia de líderes en el aula, lo que hace que en muchas ocasiones ordenen algo a algún compañero y este último no lo quiera aceptar.

En todo momento debemos facilitar las reconciliaciones aunque son los propios niños quienes se disculpan directamente y continúan con el juego.

5.4 COMPETENCIAS BÁSICAS

Las competencias básicas a las que se contribuye con el desarrollo de la propuesta sobre juegos autóctonos son aquellas que aparecen en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. También estarán presentes en el resto de la legislación vigente que veremos más adelante en el punto 5.5.

- Competencia lingüística

Los alumnos deberán hablar entre ellos para la realización de las diferentes actividades y tendrán que resolver los problemas que les surjan. Para un correcto desarrollo de las sesiones, los alumnos se tienen que poner de acuerdo para actuar de forma correcta en las diferentes situaciones que se les planteen. Al trabajar por grupos, es importante establecer un diálogo entre los miembros de éste para un mejor funcionamiento del juego.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En las sesiones los alumnos van a tener que trabajar con números, aunque estos van a ser pequeños, pero deben de conocerlos para poder realizar las actividades. Algunos de los juegos requieren del cálculo mental como por ejemplo el juego de la rana, en el que los alumnos deberán sumar cantidades pequeñas para conocer su puntuación final.

- Competencia digital

Mediante la construcción de materiales visualizaremos una serie de vídeos explicativos sobre los juegos que vamos a realizar y veremos cómo se construyen dichos materiales. Los alumnos podrán indagar en sus casas a cerca de este tipo de juegos (dónde se practican, cómo es el terreno de juego, etc.).

- Aprender a aprender

A través de las sesiones lo que se pretende es que los alumnos adquieran unas habilidades y que con ellas sean capaces de superar diferentes situaciones de la vida que se les vayan cruzando en su camino. Pretendemos que los alumnos sean autónomos y que eso lo lleven a la vida real para continuar con su aprendizaje. Por medio del ensayo-error en cada juego irán adquiriendo las habilidades necesarias para mejorar a lo largo de los juegos.

- Competencias sociales y cívicas

En muchas sesiones los alumnos tienen que trabajar en grupo, por lo que deberán debatir y ponerse de acuerdo en la organización del mismo. Además, aprenderán valores que les servirán para la vida en sociedad y para convivir con el resto de ciudadanos como son el respeto, la solidaridad, la empatía y la paciencia entre otros.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Los alumnos deberán observar las diferentes situaciones propuestas y en muchas ocasiones deberán tomar la opción correcta. Son ellos los protagonistas y tienen que pensar por el bien de todos, tomando así las decisiones que ellos decidan y elaborando diferentes propuestas para mejorar.

- Conciencia y expresiones culturales

Los juegos autóctonos lo que nos permiten es conocer mejor nuestra cultura más cercana. Se trata de los juegos que se practicaban con anterioridad sobre todo en los pueblos. Estos juegos eran los protagonistas en una época anterior y ahora se están dejando apartados. Lo que hacemos en esta propuesta es recordar los juegos y fomentar su práctica fuera de la escuela.

5.5 RELACIÓN CON LA LEGISLACIÓN

Antes de llevar a cabo una propuesta de intervención en el aula, debemos identificar cuáles serán las competencias y objetivos. Una vez que lo tengamos, procederemos a la búsqueda de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables por los que re rige la Comunidad de Castilla y León. Es por ello que la legislación en la que se basa este documento es la siguiente:

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo de Educación Primaria.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

5.6 OBJETIVOS

5.6.1 Objetivos generales de etapa

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el cual se establece el currículo de Educación Primaria, se proponen una serie de objetivos que todo alumno debe alcanzar al finalizar dicha etapa.

Basándonos en nuestra propuesta, los alumnos de segundo curso deben llegar hasta los siguientes:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Respetar la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros y respetar las diferencias.

5.6.2 Objetivos generales del área de EF

Al igual que en el anterior apartado, visualizaremos los objetivos generales de EF pero en este caso a partir del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León..

La finalidad principal de la EF es desarrollar en las personas su competencia motriz. A parte, existen otros objetivos que se deben conseguir mediante la práctica de la EF.

- Afianzar actitudes y valores relacionados con el cuerpo, el movimiento y el entorno.
- Controlar y dar sentido a las propias acciones motrices.
- Comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con las acciones motrices.
- Integrar conocimientos y habilidades transversales que sean transferibles a la vida cotidiana.

5.6.3 Objetivos de la propuesta “Juegos autóctonos”

Además de los anteriores, también proponemos otros objetivos que se relacionan con la propuesta de acción que es protagonista en dicho documento, la cual tiene que ver con los juegos autóctonos.

Objetivo general:

- Conocer y poner en práctica diferentes juegos autóctonos para mejorar las habilidades motrices y las relaciones sociales entre el alumnado.

Objetivos específicos:

- Colaborar con los compañeros para facilitar el funcionamiento de los juegos.
- Desarrollar la creatividad mediante la autoconstrucción de materiales.
- Reflexionar sobre la conducta individual y grupal tras el término de cada sesión.
- Desempeñar y mejorar las diferentes habilidades de lanzamiento.
- Comprender las reglas del juego.
- Resolver conflictos de forma pacífica y llegar a un acuerdo con el grupo de forma ordenada.
- Reconocer el rol que se tiene dentro del grupo de clase, así como participar en todos los juegos teniendo una buena disciplina.

5.7 CONTENIDOS

5.7.1 Contenidos comunes en el área de EF y específicos de la propuesta “Juegos autóctonos”

En cuanto a los contenidos que se desarrollan en la UD, los podremos observar en la tabla correspondiente. En primer lugar conoceremos los contenidos comunes a todos los cursos y posteriormente los específicos para segundo curso de Educación Primaria. Se trata de contenidos propios del Bloque 4, el cual tiene que ver con Juegos y Actividades deportivas. También se añaden al final, dos contenidos del Boque 3: Habilidades motrices.

CONTENIDOS COMUNES
1. Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos populares y tradicionales
2. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
3. Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
CONTENIDOS ESPECÍFICOS
1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas y del entorno más cercano.
2. Conocimiento y práctica de juegos autóctonos propios de la zona de Castilla y León.
3. Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Comprensión y aceptación de las normas de juego.
4. Reconocimiento y valoración hacia las personas que intervienen en el juego y participación activa en el mismo, con independencia del rol, los compañeros, la modalidad, el espacio o el entorno.
5. Identificación de formas y posibilidades de movimiento. Experimentación de diferentes formas de ejecución de desplazamientos, saltos, giros, equilibrios y manejo de objetos.
6. Control del movimiento

Tabla 6. Contenidos comunes y específicos. Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 26/2016.

5.8 METODOLOGÍA

Los contenidos se llevan a cabo a través de una metodología activa y participativa. Es el maestro quien se encarga de establecer cómo actuar. Cada docente tiene su manera propia de impartir clase, pues en este caso la metodología utilizada será semi-dirigida.

El método utilizado será el inductivo, pues según Sánchez Bañuelos (citado por Bellido, 2010) es el maestro quien plantea la actividad y el alumno deberá buscar la mejor forma de superarla. En este método, los alumnos van adquiriendo un aprendizaje a través del ensayo-error. Los alumnos son partícipes en todo momento y ninguno queda excluido. La eliminación en estas sesiones no tiene cabida.

Para que la actuación del alumnado sea todavía más activa, encontramos que Delgado (citado por Bellido, 2010) hace una clasificación y aparece el trabajo por grupos. En este caso, al participar en pequeños grupos de cuatro personas aproximadamente, los alumnos tienen mayor protagonismo y mayor facilidad a la hora de participar. Por ejemplo, si únicamente hubiera un grupo de quince personas, siempre habrá cuatro o cinco como mínimo que se esfuercen poco a que pasan desapercibidos. En cambio, si los grupos son de pocas personas, se ven obligados a participar y mantenerse activos para no quedar en evidencia.

Es el profesor la figura principal a la hora de explicar el juego e imponer las normas, pero son los alumnos quienes pueden modificar las mismas para favorecer el desarrollo del juego. Son ellos mismos quienes experimentarán las diferentes posibilidades de actuar y el docente únicamente será el guía para ayudar a los niños a mejorar.

En dicha metodología, los alumnos deben manipular los materiales y sacar el mayor partido a los mismos. Al ser la mayoría de actividades de lanzamiento, deberán probar diferentes formas de coger, colocarse y lanzar el material.

5.9 TEMPORALIZACIÓN

La propuesta de intervención didáctica está prevista para el tercer y último trimestre del curso escolar 2017/2018. Además, la duración de la misma es de tres semanas o un mes. Existe la posibilidad de ampliar el periodo una semana más, en el caso de que los alumnos necesiten de alguna sesión más para practicar algún juego del que no hayan dispuesto del tiempo necesario.

Dicha intervención está compuesta por cinco sesiones prácticas. Se dispone de una hora para cada una de las sesiones anteriores y en el caso de las sesiones de autoconstrucción, la duración será de media hora. Para la autoconstrucción de la rana, serán necesarias dos clases de media hora cada una.

En el anexo 1 podremos observar una tabla de cómo se distribuirá el tiempo de acción en el centro escolar.

5.10 SESIONES

Todas las sesiones que van a ser expuestas y conforman la propuesta de intervención, van a tener la misma estructura, la cual está basada en López (2006). Siempre comenzaremos preguntando por lo que hemos hecho en el día anterior, excepto el primero día que se harán preguntas para conocer las ideas previas que tienen los alumnos sobre el tema de juegos autóctonos.

La propuesta didáctica está compuesta por un total de cinco sesiones donde estaremos constantemente evaluando a los alumnos y la última sesión nos servirá para ver lo aprendido durante toda la intervención. La descripción completa de cada una de las sesiones se puede visualizar a continuación. Se opta por un formato en tabla para facilitar su lectura.

Todas las actividades están creadas para que los alumnos conozcan los diferentes juegos autóctonos a los cuales se jugaba tiempo atrás y que posiblemente sus antepasados practicaban.

Ante las sesiones de petanca y rana, hay sesiones de media hora que las preceden para la autoconstrucción de materiales. Para ello, podremos dirigirnos al anexo 2.

A continuación visualizaremos las sesiones de la intervención.

Propuesta: “Vuelta a los orígenes”

SESIÓN 1. PRESENTACIÓN. PETANCA.

Eje sesión: presentación de la UD, normas básicas e introducción a los juegos autóctonos, la petanca.

Grupo: 2º EP. Tiempo: 55 minutos.

EMPEZANDO...

Asamblea inicial

Les damos la bienvenida y les presentamos la nueva unidad didáctica.

Feedback del profesor con el grupo

¿Sabéis lo que son los juegos autóctonos? ¿Conocéis algún juego con estas características?

Normas de funcionamiento

Explicación de las normas que han de seguir a lo largo de la unidad: Respetar el turno y las reglas de los juegos que practiquemos. Respetar a los compañeros y sus actuaciones en cada una de las actividades y ayudarles cuando sea necesario.

EN MARCHA

Primeras actividades

Comienza nuestra andadura por los juegos autóctonos y el primero de ellos es la PETANCA. Comenzamos con una explicación de dicho juego y se harán preguntas del tipo ¿conocéis el juego? ¿Tenéis alguna idea sobre sus reglas?

Feedback del profesor con el grupo

Primera actividad: consiste en lanzar la pelota autoconstruida hasta un aro situado a unos cuatro metros de distancia. Para ello se dividirá la clase en diferentes grupos de tres/cuatro personas jugadores aproximadamente. En el caso de dejar la pelota en el interior del aro se obtendrán diez puntos que se irán sumando cada vez que se deje la pelota en dicho lugar.

***ciclo de reflexión-acción:** ¿Cuál es la mejor forma de tirar? ¿Cómo alcanzamos el objetivo del juego?

Segunda actividad: juego de la PETANCA. Se organiza la clase de la misma manera que en la actividad anterior. El juego consiste en

	<p>que todos los jugadores lanzan su pelota y deben dejarla lo más cerca posible de una pelota de menor tamaño que se habrá lanzado previamente. Aquel que más se acerque será el ganador y obtendrá un punto.</p> <p>*ciclo de reflexión-acción: ¿Habéis utilizado alguna estrategia? ¿Cuál?</p>
<p>Y PARA TERMINAR <i>Asamblea final o puesta en común</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Cinco minutos antes de que haya que irse se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿Qué son los juegos autóctonos? ¿En qué consiste el juego de la petanca?</p> <p>Además, se hace una pequeña intervención sobre el juego que haremos en la siguiente sesión. De esta manera pueden ir preguntando o buscando en casa de qué trata dicho juego.</p> <p>Vuelta al aula.</p>

<p>Propuesta: “Vuelta a los orígenes”</p> <p>SESIÓN 2. CHITO.</p> <p>Eje sesión: normas básicas e introducción a los juegos autóctonos, el chito.</p> <p>Grupo: 2º EP. Tiempo: 55 minutos.</p>	
<p>EMPEZANDO... <i>Asamblea inicial</i></p> <p><i>Feedback del profesor con el grupo</i></p> <p><i>Normas de funcionamiento</i></p>	<p>Les damos la bienvenida y les presentamos la nueva sesión.</p> <p><i>¿Recordáis el juego de hoy? ¿Podrías decir en qué consiste?</i></p> <p>Recordatorio de las normas que han de seguir a lo largo de la unidad: Respetar el turno y las reglas de los juegos que practiquemos. Respetar a los compañeros y sus actuaciones en cada una de las actividades y ayudarles cuando sea necesario.</p>

<p>EN MARCHA</p> <p><i>Primeras actividades</i></p> <p><i>Feedback del profesor con el grupo</i></p>	<p>En nuestro camino por los juegos autóctonos, el segundo juego es el CHITO. Comenzamos con una explicación de dicho juego y de sus reglas.</p> <p><u>Primera actividad:</u> lanzamiento de discos o frisbis hacia un cono. El objetivo es dar con el móvil al objeto que se nos ha puesto en frente. La distancia oscilará entre los cinco y seis metros. La organización de la clase será la misma forma que en la sesión anterior pero los grupos estarán formados por otras personas.</p> <p>*ciclo de reflexión-acción: ¿Existe algún problema? ¿Cómo podemos solucionarlo?</p> <p><u>Segunda actividad:</u> juego de la CHITO. Se organiza la clase de la misma manera que en la actividad anterior. El juego consiste en que todos los jugadores lanzan un disco llamado tejo con el objetivo de derribar un cilindro conocido como chito que en su parte de arriba tiene colocado una moneda (tapón). Se obtiene un punto cuando el disco se queda más cerca del tapón que del chito. Cada alumno tiene dos oportunidades seguidas a no ser que se obtenga un punto a la primera, lo cual contará como dos puntos.</p> <p>*ciclo de reflexión-acción: ¿Cuál es la mejor posición para lanzar? ¿Alguien lanza de cualquier otra manera? ¿Cuál creéis que puede ser la mejor?</p>
<p>Y PARA TERMINAR</p> <p><i>Asamblea final o puesta en común</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Cinco minutos antes de que haya que irse se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿En qué consiste el juego del chito?</p> <p>Además, se hace una pequeña intervención sobre el juego que haremos en la siguiente sesión. De esta manera pueden ir preguntando o buscando en casa de qué trata dicho juego.</p> <p>Vuelta al aula.</p>

Propuesta: “Vuelta a los orígenes”

SESIÓN 3. CALVA.

Eje sesión: normas básicas e introducción a los juegos autóctonos, la calva.

Grupo: 2º EP. Tiempo: 55 minutos.

EMPEZANDO...

Asamblea inicial

Les damos la bienvenida y les presentamos la nueva sesión.

¿Recordáis el juego de hoy? ¿Podrías decir en qué consiste?

*Feedback del profesor
con el grupo*

Recordatorio de las normas que han de seguir a lo largo de la unidad: Respetar el turno y las reglas de los juegos que practiquemos. Respetar a los compañeros y sus actuaciones en cada una de las actividades y ayudarles cuando sea necesario.

*Normas de
funcionamiento*

EN MARCHA

*Primeras
actividades*

En nuestro camino por los juegos autóctonos, el tercer juego es la CALVA. Comenzamos con una explicación de dicho juego y de sus reglas.

*Feedback del
profesor con el
grupo*

Primera actividad: manipulación de los materiales que vamos a utilizar, es decir, comprobación de si los alumnos pueden adivinar como es el juego en sí. Podrán practicar cómo ellos creen que se juega sabiendo las premisas que hemos dado anteriormente.

***ciclo de reflexión-acción:** ¿Utilizamos el mismo lanzamiento que en alguna de las sesiones anteriores?

Segunda actividad: juego de la CALVA. Se organiza la clase de la misma manera que en las sesiones anteriores. El juego consiste en que de uno en uno se lanza una barra, en este caso el cilindro de madera del papel de cocina. Éste está lleno de papel en su interior y ha sido envuelto con papel film para que pese más. El objetivo es dar en la parte superior de una cuña de madera sin antes golpear el

	<p>suelo. Se obtiene un punto por cada vez que se dé al objetivo. Cada alumno tiene dos oportunidades seguidas.</p> <p>*ciclo de reflexión-acción: ¿Qué resulta más productivo, lanzar muy alto o media altura? ¿Qué podemos hacer para mejorar nuestro lanzamiento?</p>
<p>Y PARA TERMINAR <i>Asamblea final o puesta en común</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Cinco minutos antes de que haya que irse se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿En qué consiste el juego de la calva?</p> <p>Además, se hace una pequeña intervención sobre el juego que haremos en la siguiente sesión. De esta manera pueden ir preguntando o buscando en casa de qué trata dicho juego.</p> <p>Vuelta al aula.</p>

Propuesta: “Vuelta a los orígenes”

SESIÓN 4. RANA.

Eje sesión: normas básicas e introducción a los juegos autóctonos, la rana.

Grupo: 2º EP. Tiempo: 55 minutos.

<p>EMPEZANDO... <i>Asamblea inicial</i></p> <p><i>Feedback del profesor con el grupo</i></p> <p><i>Normas de funcionamiento</i></p>	<p>Les damos la bienvenida y les presentamos la nueva sesión.</p> <p><i>¿Recordáis el juego de hoy? ¿Podrías decir en qué consiste?</i></p> <p>Recordatorio de las normas que han de seguir a los largo de la unidad: Respetar el turno y las reglas de los juegos que practiquemos. Respetar a los compañeros y sus actuaciones en cada una de las actividades y ayudarles cuando sea necesario.</p>
--	---

<p>EN MARCHA <i>Primeras actividades</i></p> <p><i>Feedback del profesor con el grupo</i></p>	<p>En nuestro camino por los juegos autóctonos, el cuarto y último juego que vamos a aprender en esta aventura es la RANA. Comenzamos con una explicación de dicho juego y de sus reglas.</p> <p><u>Primera actividad:</u> es un juego en el que se coloca un material conocido como rana, en forma cuadrada donde podemos observar diferentes agujeros con una puntuación para cada uno de ellos. Esto consiste en que los participantes deberán lanzar cinco pequeños discos e intentar que caigan dentro de los agujeros para así obtener la mayor puntuación. Se conoce como la rana debido a que un agujero corresponde con la boca de una rana y ese sería el agujero con mayor puntuación.</p> <p>*ciclo de reflexión-acción: ¿Pensamos antes de tirar o lanzamos donde vaya? ¿Cuál sería vuestro principal objetivo? ¿Qué ocurre?</p>
<p>Y PARA TERMINAR <i>Asamblea final o puesta en común</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Cinco minutos antes de que haya que irse se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿En qué consiste el juego de la rana?</p> <p>Además, se hace una pequeña intervención sobre lo que haremos en la siguiente sesión. De esta manera pueden ir preguntando en casa si alguno de sus familiares quiere acudir a la última sesión.</p> <p>Vuelta al aula.</p>

Propuesta: “Vuelta a los orígenes”

SESIÓN 5. CIRCUITO AUTÓCTONO.

Eje sesión: normas básicas y experimentación de los juegos autóctonos aprendidos.

Grupo: 2º EP. Tiempo: 55 minutos.

EMPEZANDO...

Asamblea inicial

Les damos la bienvenida y les presentamos la nueva sesión.

¿Qué juegos recordáis que hayamos practicado en las últimas sesiones? ¿Qué creéis que vamos a hacer hoy?

Feedback del profesor con el grupo

Recordatorio de las normas que han de seguir a lo largo de la unidad: Respetar el turno y las reglas de los juegos que practiquemos. Respetar a los compañeros y sus actuaciones en cada una de las actividades y ayudarles cuando sea necesario.

Normas de funcionamiento

EN MARCHA

Primeras actividades

Nuestro camino por los juegos autóctonos finaliza. En esta última sesión, haremos un circuito con los cuatro juegos que hemos practicado con anterioridad. Comenzamos con una explicación de las reglas y del tiempo que emplearemos en cada actividad. Además, se dirá como se harán las rotaciones entre los juegos.

Feedback del profesor con el grupo

Rincón 1: PETANCA

Rincón 2: CHITO

Rincón 3: CALVA

Rincón 4: RANA

Las rotaciones se harán de la siguiente manera: del primero se pasa al segundo, del segundo al tercero, del tercero al cuarto y del cuarto al primero.

En cada rincón habrá alrededor de 5/6 niños. El tiempo en cada juego será de diez minutos.

<p>Y PARA TERMINAR <i>Asamblea final o puesta en común</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Cinco minutos antes de que haya que irse se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿En qué consiste el juego de la rana?</p> <p>Además, se hace una pequeña intervención sobre lo que haremos en la siguiente sesión. De esta manera pueden ir preguntando en casa si alguno de sus familiares quiere acudir a la última sesión.</p> <p>Vuelta al aula.</p>
--	--

5.11 RECURSOS

Para la intervención en el centro escolar son necesarios ciertos recursos, ya sean materiales, personales o espaciales. Estos son los siguientes:

<p>RECURSOS MATERIALES</p>	<p>Chapas, rollos de papel, cajas de zapatos, globos, arroz, gomas elásticas, papel de aluminio, papel film, conos o chinchetas, cuerdas, tizas, aros, tapones, cartón y celo o cinta aislante.</p> <p>Fichas de autoevaluación, cuaderno del profesor y cuestionario final.</p>
<p>RECURSOS PERSONALES</p>	<p>Docente en prácticas con mención en EF, maestro tutor de dicho alumno en el centro escolar, alumnos del aula de segundo y cualquier persona que quisiera observar e incluso poder participar (Ej: familias).</p>
<p>RECURSOS ESPACIALES</p>	<p>Salón verde (espacio destinado para EF), gimnasio y patio de recreo en el caso de hacer buen tiempo meteorológico.</p>

Tabla 7. Recursos necesarios para la propuesta de intervención. Fuente: elaboración propia.

Lo que intentamos es construir nuestros propios materiales mediante el reciclaje. De esta forma, reutilizando materiales trataremos de elaborar los diferentes juegos de nuestra propuesta. Los materiales necesarios no son de alto coste económico por lo que las sesiones podrían llevarse a cabo en cualquier centro.

5.12 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La presente intervención en el aula atiende a la diversidad de todos y cada uno de los alumnos. En este caso contamos con un alumno con cierto retraso madurativo. Este problema no afecta a su rendimiento físico, es decir, motrizmente es capaz de realizar casi todo al igual que sus compañeros.

Su fuerte carácter hace que en ocasiones se enfade con algún compañero porque le dejan de lado, aunque siempre sin querer. Esto es porque él siempre quiere estar presente y tener cierto protagonismo dentro de sus amigos.

Al observar al resto de la clase, podemos llegar a la conclusión de que todos favorecen su estancia en el aula. En todo momento se siente incluido en el grupo de clase y nunca en estado de exclusión social. Todos los alumnos intentan ayudarlo cuando ven que se trata de un ejercicio difícil o incluso le ayudan a mejorar.

En muchas ocasiones no entiende las explicaciones del docente pero a través de gestos y una segunda repetición más lenta, acabará sabiendo lo que hay que hacer. En el caso de que no supiera cómo realizarlo, suele acudir a la imitación. Por lo tanto, este alumno se fija en alguno de sus compañeros para después llevarlo él a la práctica de la misma manera. En la mayoría de los juegos ha estado colocado con aquellas personas con las que se siente más cómodo ya que son los que facilitan su participación dentro del aula.

Las actividades planteadas no han sido modificadas para ningún alumno sino que todos han podido llevar a cabo los juegos de la misma manera. No hay ningún escolar que haya presentado algún problema a la hora de jugar, por lo que la metodología utilizada ha ayudado bastante a que todos participasen con las mismas condiciones.

Si bien es cierto, en algún juego se ha producido alguna modificación en cuanto al terreno de juego como por ejemplo, el hecho de lanzar más cerca o más lejos pero siempre todo el grupo desde el mismo punto de partida.

5.13 EVALUACIÓN

La evaluación que se va a llevar a cabo durante la propuesta de intervención es formativa y compartida.

La finalidad que tiene la evaluación formativa es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En éste, se consigue que el alumno aprenda más a partir de sus errores y que el profesor mejore en su labor como docente (López, et al., 2006).

Uno de los aspectos que también forma parte de la evaluación, son los ciclos de reflexión-acción. En cada actividad que realizamos, se hará una parada de reflexión-acción y tras ella, se reanudará el juego. De esta manera comprobaremos si mejora su funcionamiento y si los alumnos ponen en práctica aquello que hemos tratado en la parada.

López et al. (2006) afirma que la evaluación compartida no es cosa de una única persona, sino que participan más miembros de la comunidad educativa. Los alumnos deben aportar decisiones en este proceso y puede ser por medio de autoevaluaciones.

En la siguiente tabla podremos ver las técnicas e instrumentos utilizados para llevar a cabo el proceso de evaluación. En el anexo 3 se exponen los instrumentos de evaluación utilizados en la propuesta.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación	<ul style="list-style-type: none">- Lista de seguimiento grupal durante y al final de la propuesta, con el fin de evaluar el aprendizaje del alumnado. (Anexo 3).- Anotaciones en el cuaderno del profesor.
Autoevaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionario de autoevaluación. Los alumnos realizarán uno tras cada sesión. Al finalizar la propuesta se realizarán un cuestionario final.El maestro también realizará una ficha de autoevaluación para comprobar cómo ha salido la propuesta de intervención. (Anexo 3).
Verbalización	<ul style="list-style-type: none">-Diálogo con el grupo en las paradas de reflexión-acción y en la puesta en común al final de cada sesión. En dichas paradas, se tratarán aquellos problemas o cuestiones no comprendidas de la actividad con el fin de proponer soluciones y tratar de resolverlas.

Tabla 8. Técnicas e instrumentos de evaluación. Fuente: elaboración propia.

6. RESULTADOS Y VALORACIÓN

GLOBAL DE LA PROPUESTA

6.1 CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Antes de dar comienzo a la intervención didáctica en el centro escolar, nos planteamos una serie de objetivos, los cuales debemos analizar y comprobar si se han cumplido de manera satisfactoria o por el contrario, no se han alcanzado de la manera en la que nosotros deseábamos.

En cuanto al objetivo principal, *diseñar, implementar y evaluar una propuesta didáctica en el área de Educación Física*, se ha conseguido una propuesta totalmente satisfactoria.

Existen tres momentos principales en una propuesta de intervención didáctica y, en este caso, los tres apartados han sido logrados gracias al orden que han seguido y al tiempo dedicado en ellos.

En primer lugar, se ha diseñado la propuesta, tras la recogida de información necesaria para ello. Ha sido fundamental la búsqueda de datos para poder llevarlo a cabo. En este apartado ha resultado un poco lioso diferenciar los términos de juegos populares, tradicionales y autóctonos pero finalmente hemos dado con la clave. Por lo tanto esta parte se ha logrado con creces.

En segundo lugar, se ha implementado, lo que es la tarea más difícil ya que consta de la puesta en práctica con alumnos reales de un centro escolar. Ha sido muy satisfactorio ya que se ha producido un gran aprendizaje tanto por parte del alumnado como por mi parte como docente. Me ha ayudado en gran parte a mejorar en algunos aspectos en los que era más débil.

Por último, llegamos a la evaluación de los escolares, donde tanto ellos como nosotros hemos sido capaces de llevar a cabo este proceso de una forma más innovadora, por lo que ha tenido unos resultados excelentes. Recomendaría al resto de docentes que optaran por un tipo de evaluación compartida y participativa.

En estos momentos, una vez que ya conocemos la consecución del objetivo general, pasamos a comprobar los resultados obtenidos con los específicos.

El objetivo *dar a conocer los deportes autóctonos más llamativos practicados en Castilla y León*, ha sido conseguido claramente. Los nombres de los juegos/deportes han sido un poco lio ya que eran nuevos para la mayoría de los alumnos. Pero al tener ese afán por jugar a algo nuevo les supone un reto y ese ha sido uno de los factores que ha influido en que los escolares hayan aprendido y conocido este tipo de deportes que se llevan a cabo en la comunidad de Castilla y León.

Los siguientes objetivos, *analizar la mejora de las relaciones sociales a partir de los deportes autóctonos y transmitir y adoptar valores como el compañerismo, trabajo en equipo y respeto* también han sido cumplidos. En este caso, se ha podido ver a lo largo de la intervención una gran progresión, es decir, al principio muchos alumnos no compartían con otros porque no se llevaban bien o no se comunicaban nada más que para incordiarse entre ellos. Pues bien, al final, compartir no ha sido un problema sino que era necesario para poder seguir jugando y se han dado cuenta de que respetando a los demás, los juegos fluyen mejor. Los deportes autóctonos han ayudado en ello ya que los materiales necesarios para jugar son pocos y no hay uno para cada uno, sino que solemos jugar por equipos y ahí es cuando tienen que comunicarse para establecer un orden e interactuar con sus compañeros. Además, la práctica de juegos autóctonos ha ayudado a conseguir otro de los objetivos, *desarrollar y mejorar las habilidades físicas básicas*.

El último de los objetivos se refiere a *fomentar el uso de materiales autoconstruidos y analizar como varía la motivación del alumnado con éstos*. Este ha sido de los más importantes ya que para poder jugar hemos tenido que construir nuestros propios materiales. Cuando esto ha ocurrido, los alumnos estaban deseando jugar para probar aquello que habían elaborado. Por lo tanto, se ve claramente como sí ha influido en la motivación de los escolares. Además, en la petanca, cada alumno tenía su propia pelota personalizada, lo que ha provocado un gran afán por dicho deporte.

En el cuestionario final podremos ver como se ven reflejados algunos de estos objetivos de forma indirecta, es decir, lo que los alumnos han sentido respecto a estos juegos y si los han aprendido.

6.2 APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

En dicho punto, comentaremos cómo ha sido el aprendizaje de nuestros alumnos, si este ha sido significativo o en el caso contrario, lo que deberíamos mejorar para que eso ocurriese. Lo principal que queríamos que aprendiesen, son los diferentes juegos autóctonos que hemos propuesto. Luego, a partir de estos se han producido otro tipo de aprendizajes iguales o más importantes que este.

Lo primero que cabe destacar, es el comportamiento y el trato con el resto de compañeros. En un principio, al hacer grupos aleatorios había algunos alumnos que no se llevaban bien y quizá estaban en el mismo grupo. Pues bien, al final de la propuesta aunque estuvieran juntos, ambos participaban por igual, ayudándose si fuera necesario y comunicándose con el resto de compañeros.

Una de las cosas que más caos ha formado ha sido el orden de lanzamiento, lo que se solía hacer a suertes. Al final han aprendido que aún tirando el último, hay opciones de quedar primero, y en algunos juegos puede resultar una ventaja. Tras varias discusiones han llegado ellos mismos hasta la conclusión antes citada.

La educación en valores ha estado presente en toda la intervención, por lo tanto tiene cabida hablar sobre lo aprendido en este sentido. Lo principal es que da igual quien seas ya que vas a poder ser partícipe de la actividad, sin distinción de género, raza o cultura entre otros.

Los juegos autóctonos tienen una modalidad que es la mixta, donde el equipo está formado por hombres y mujeres. Pues lo que podemos destacar sobre las actividades realizadas es que en todas ellas los equipos han sido mixtos. En las primeras actividades siempre intentaban juntarse los amigos en un mismo grupo pero finalmente han aprendido a colaborar con otros compañeros con los que antes no tenían tanta afinidad. Este es uno de los grandes pasos que hemos conseguido, ya que había alumnos que no se hablaban entre sí y ahora comparten y se comunican.

Uno de los problemas que suele surgir es que los chicos vayan por un lado y las chicas por otro. En este caso, se ha conseguido una unificación del grupo, respetando a todos y cada uno de los compañeros independientemente del género al que pertenezca.

En segundo lugar, destacamos el gran avance que han tenido la mayoría en cuando a sus habilidades de lanzamiento se refiere. Como ya sabemos, estos juegos son

de lanzamiento y precisión, algo que podría parecer difícil al principio. Gracias a la modificación del reglamento con las distancias hemos hecho posible que poco a poco vayan mejorando y finalmente sea fácil para ellos alcanzar el objetivo que deseen. Por ejemplo, en el caso de la petanca, en la sesión correspondiente tiraban por tirar, pero poco a poco fueron dándose cuenta de que las pelotas tienen ciertas características y no deben tirarse como si de los bolos se tratase. En la sesión de rana, igual pasaba, que sus lanzamientos eran al azar aunque siempre soñaban con meterla en la rana. Con el paso del tiempo aprendieron que tienes que fijar un objetivo como la boca de la rana si quieres tener más probabilidades conseguirlo.

También han aprendido a que hay que fijar objetivos sencillos e ir avanzando poco a poco. Si en la rana te fijas como primer objetivo conseguir acertar en la boca de la rana puede que te frustres y no lo consigas. Entonces si primero intentas hacer el mayor número de puntos a través del resto de agujeros, luego podrás progresar y llegar a acertar en la boca de la rana.

Por último, destacaremos los ciclos de acción-reflexión como recurso para que los alumnos piensen y recapaciten sobre sus actos para mejorar sus prácticas. Es alucinante como en la primera sesión respondían a las preguntas con respuestas cortas, con sí o no o cualquier cosa que se les pasara por la cabeza. En cambio, a medida que fue pasando el tiempo, los alumnos se dieron cuenta que pensando las respuestas podrían mejorar. También se producía un aprendizaje a partir de las respuestas que daban otros niños por lo que también empezaron a prestar mayor atención cuando algún compañero realizaba alguna intervención.

7. CONSIDERACIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES

7.1 FORMACIÓN PERSONAL

A parte de todas las competencias clave del título que han sido expuestas en el apartado 3.2 también han tenido lugar en mi formación como docente las siguientes premisas que exponemos a continuación. Ha resultado muy gratificante poder realizar esta propuesta con alumnos en un centro escolar.

- Como futuro docente, los juegos autóctonos me han hecho reflexionar sobre su utilidad para la unificación de la clase, es decir, para ayudar a mejorar la relación entre géneros. En estas edades hay alumnos que no se quieren juntar con personas de otro género por ser diferentes. Nos hemos dado cuenta que para que esto no ocurra, la figura del maestro es muy importante. El docente es el modelo a seguir y será este quien indique cómo se va a jugar y que no hay distinción entre chicos y chicas, todos podemos jugar en un mismo sitio y al mismo juego sin ningún tipo de problema. Es por ello que el profesor tiene que tener personalidad y carácter a la hora de inculcar este tipo de valores como la no discriminación e inclusión en el juego.

- También he llegado a la conclusión de que los juegos que son más utilizados en las clases de Educación Física acaban cansando y aburriendo a los alumnos. Una forma de evitar que esto ocurra es proponiendo juegos antiguos como los autóctonos. Con antiguos me refiero a que tuvieron mayor repercusión en años anteriores que en la actualidad. A través de la autoconstrucción de los materiales me he dado cuenta de que los alumnos están más metidos en el juego. De esta forma he sentido como han sido los protagonistas de sus acciones, actuando la figura del docente como guía de su aprendizaje. Una cosa que no debemos olvidar es la implicación con los alumnos, siendo cercano a ellos. Si a ello le sumas un trabajo innovador, va a repercutir en que las clases sigan el camino correcto.

- Los deportes promueven la competición pero lo que vemos actualmente por la televisión puede afectar en el comportamiento de nuestros alumnos. Es por ello que desde el colegio debemos promover una competición sana. Para poder conseguirlo, hemos concluido en que el maestro debe introducir las reglas en un principio y de forma

clara. El docente tiene ventaja respecto a los alumnos, por lo que debe saber que puede modificar ciertas reglas o normas para llevar el camino de la clase por donde él quiera. El docente debe ser astuto para poder conseguirlo, yendo siempre un paso por delante del alumno para saber anteponerse a las dificultades que puedan surgir.

7.2 OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES CON VISTAS AL FUTURO

Lo que debemos destacar ante esta propuesta de intervención didáctica es la hecho de poder diseñar, implantar y evaluar aquello que hemos llevado a un contexto escolar real. Se trata de una experiencia que nos ayuda a formarnos como docentes. En este caso, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha realizado a través de los deportes autóctonos.

Comenzaremos hablando sobre los problemas o limitaciones que ha tenido la propuesta de intervención. El principal problema que ha surgido ha sido que no se ha podido completar la última sesión como se deseaba ya que la implicación de los familiares no ha sido la esperada. El hecho de que participasen diferentes generaciones en una sesión habría producido un gran aprendizaje en los más pequeños y habría sido mucho más enriquecedor.

Otro de los problemas que ha surgido ha sido que no disponíamos en realidad de una hora sino que al final se quedaba el tiempo en 45-50 minutos debido diferentes circunstancias como por ejemplo, la salida tardía de la clase anterior o la ocupación de los espacios de los que disponíamos para realizar las actividades. Aunque estos hechos han ocurrido pocas veces debemos tenerlos en cuenta ya que siempre debemos estar atentos a los imprevistos y disponer de un plan b.

Las excursiones y fiestas que ha habido en el tercer trimestre han impedido que haya una continuidad en las sesiones y puede que pasara una semana entera sin Educación Física, por lo que habría que recordar de nuevo lo que habíamos hecho durante las sesiones anteriores.

Las fortalezas que presenta la intervención son bastantes. Una de ellas es la autoconstrucción del material, pues pueden intervenir diferentes áreas como Plástica. Además, ese material puede volverse a usar en otras ocasiones, con lo cual se dota de más recursos al centro escolar.

El hecho de conocer nuevos juegos o deportes es siempre gratificante y motivador para los alumnos.

Visualizando el futuro, desde mi punto de vista creo que los alumnos han aprendido mucho acerca de los autóctonos en Castilla y León por lo que no sería nada raro que en años posteriores desearan jugar a este tipo de juegos.

Debido a la inclusión que genera este tipo de actividades, los docentes puede que se planteen metodologías parecidas para que todos los alumnos sean partícipes de todas las actividades y sean los protagonistas de las mismas.

En un futuro espero que se pueda llevar a cabo la intervención en otro centro, pudiendo realizar la última sesión como de verdad se desea, es decir, implicando a las familias para poder completar la propuesta realizada.

En definitiva, estamos contentos con la intervención llevada a la escuela. Ha sido muy productiva ya que los resultados obtenidos han sido los mejores posibles. Es increíble ver la progresión ocurrida desde el primer día hasta el último. Por lo tanto, no queda más que recomendar a los docentes actuales que promuevan los deportes autóctonos entre los más jóvenes para que no se pierda esta bonita tradición.

8. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

- Agramonte, E. A. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía Magna*, (11), 98-108.
- Bellido, I. M. (2010). Los métodos de enseñanza en Educación Física. *Federación de enseñanza de CCOO de Andalucía* (11), 1-9. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7619.pdf>
- García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., Ruíz, F., & Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona, España: Inde.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & Sáez, U. (2006). Juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts Educación Física y deportes*, 85, 68-81. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/300852/390297>
- Linaza, J., & Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.
- López Pastor, V. M. (coord.) (2006). *La evaluación formativa y compartida en educación física*. Miño y Dávila. Buenos Aires.
- López Pastor, V. M., Monjas Aguado, R., Gómez García, J., López Pastor, E. M., Martín Pinela, J. F., González Badiola, J.,... & Martín, M. I. (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (10), 31-41.
- Méndez, A., & Fernández, J. (2012). El aprendizaje cooperativo en la formación del profesorado: una experiencia basada en autoconstrucción de materiales e invención de juegos. *Revista española de Educación Física y Deporte*, (400), 55-75. Recuperado de <http://reefd.es/index.php/reefd/article/viewFile/141/134>
- Miralles, R., Filella, G., & Lavega, P. (2017). Educación física emocional a través del juego en educación primaria. Ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Retos*, (31), 88-93. Recuperado de

<https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/59188/025046.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.

Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 3, 31-36. Recuperado de http://juancarlos.webcindario.com/juegos_populares.pdf

Valero, A., & Gómez, M. (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna. *Investigación Educativa. Educación y deporte*, 12(21), 131-141. Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/5902/5104>

9. WEBGRAFÍA

<http://deportesautoctonoscy1.es/cms/>

<http://www.fepetanca.com/>

<https://www.google.es/maps/@40.9470488,-4.1085772,3a,75y,326.59h,88.96t/data=!3m6!1e1!3m4!1s0XgtMIzazE0j2JQw2EL7vQ!2e0!7i13312!8i6656>

https://www.google.es/maps/@40.9440188,-4.1106081,3a,60y,56.81h,83.66t/data=!3m6!1e1!3m4!1sOxTpKKoe-K1qCJQsqZQS_Q!2e0!7i13312!8i6656

https://www.google.es/maps/@40.9363731,-4.1105314,3a,61.9y,271.22h,85.28t/data=!3m6!1e1!3m4!1sgJzbPzDa5-BvAcoMxCU_Q!2e0!7i13312!8i6656

<https://www.dipsegovia.es/actualidad-asuntos-sociales-y-deportes/-/publicador/deportes-autoctonos/A2Qb>

<http://www.imdsg.es/xxix-campeonato-de-deportes-autoctonos-de-castilla-y-leon/>

10. ANEXOS

ANEXO 1: TEMPORALIZACIÓN

TEMPORALIZACIÓN DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA				
9-4-2018	10-4-2018	11-4-2018	12-4-2018	13-4-2018 SESIÓN 1
16-4-2018 SESIÓN 2	17-4-2018	18-4-2018	19-4-2018	20-4-2018 SESIÓN 3 Y AUTO-RANA
23-4-2018 FIESTA	24-4-2018	25-4-2018	26-4-2018	29-4-2018 EXCURSIÓN AUTO-PETANCA
30-4-2018 FIESTA	1-5-2018	2-5-2018	3-5-2018	4-5-2018 SESIÓN 4
7-5-2018 SESIÓN 5	8-5-2018	9-5-2018	10-5-2018	11-5-2018

ANEXO 2: AUTOCONSTRUCCIÓN DE MATERIALES

Para los juegos de la petanca y de la rana, utilizaremos media hora del horario para autoconstruir nuestros propios materiales.

En el caso de la petanca, los materiales necesarios por persona son: un trozo de papel de plástico con las dimensiones aproximadas de un folio, dos puñados de arroz, tres globos de diferentes colores y tijeras.

En primer lugar se colocará el papel de plástico sobre la mesa y se depositará el arroz sobre él. Tras ello, se amoldará como si fuera una bola. Una vez que hayamos cortado los globos por la mitad más o menos, iremos poniéndole uno a uno sobre la bola de arroz que habíamos hecho. Finalmente obtendremos una pelota para jugar a la petanca.

Al hablar sobre el juego de la rana, existía la posibilidad de crear una con nuestras propias manos. En este caso los grupos fueron de cuatro o cinco personas. Cada grupo necesitará: una caja de zapatos, un lápiz, tapones, punzones y el cartón del rollo de papel higiénico.

En este caso, lo que se debe hacer primero es coger el cartón del rollo de papel higiénico y calcar las circunferencias sobre la caja (seis circunferencias: tres más arriba y tres más abajo). Una vez que estén dibujadas, cogemos el punzón para hacer los agujeros de los círculos. Una vez que tengamos la caja con los círculos, cogeremos el cartón del rollo de papel higiénico y le haremos una boca. Este material lo encajaremos en uno de los agujeros. Para finalizar debemos poner la puntuación en cada agujero, siendo el más valioso el de la boca de la rana (50). El resto estará en torno a cinco y diez puntos. Los tapones serán las fichas que hemos de lanzar para meterlas en los agujeros.

ANEXO 3: EVALUACIÓN

Los materiales de evaluación como el cuestionario y las autoevaluaciones se presentan a continuación.

En primer lugar, presentamos el cuestionario final que se lleva a cabo al finalizar todas las sesiones.

¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?

1. ¿Puedes nombrar algunos de los juegos que hemos llevado a cabo durante la Unidad Didáctica?

2. ¿Podrías relacionar estos juegos con algún miembro de tu familia? ¿Con quién/es?

3. ¿Cuál ha sido el juego que más te ha gustado y por qué?

4. ¿Cuál ha sido el juego que menos te ha gustado y por qué?

5. ¿Has aprendido algo nuevo gracias a estos juegos?

6. ¿Qué te parece utilizar los materiales que has construido?

7. Haz un dibujo del juego de la rana, chito, petanca o calva.

Tras cada una de las sesiones, tenemos una ficha de autoevaluación para el alumnado, siendo 1 la puntuación más baja y 5 la más alta.

JUEGO DE LA RANA					
La rana es un juego que me resulta muy fácil.	1	2	3	4	5
Lanzo la ficha de tal manera que obtengo buenas puntuaciones.	1	2	3	4	5
He aprendido la técnica de lanzamiento.	1	2	3	4	5
Ayudo a mis compañeros para que obtengan mejores puntuaciones.	1	2	3	4	5
Me enfado si no consigo una buena puntuación.	1	2	3	4	5

JUEGO DEL CHITO					
El chito es un juego que me resulta muy fácil.	1	2	3	4	5
Lanzo el disco de tal manera que obtengo buenas puntuaciones.	1	2	3	4	5
He aprendido la técnica de lanzamiento.	1	2	3	4	5
Ayudo a mis compañeros para que obtengan mejores puntuaciones.	1	2	3	4	5
Me enfado si no consigo una buena puntuación.	1	2	3	4	5

JUEGO DE LA PETANCA					
La petanca es un juego que me resulta muy fácil.	1	2	3	4	5
Lanzo la pelota de tal manera que obtengo buenas puntuaciones.	1	2	3	4	5
He aprendido la técnica de lanzamiento.	1	2	3	4	5
Ayudo a mis compañeros para que obtengan mejores puntuaciones.	1	2	3	4	5
Me enfado si no consigo una buena puntuación.	1	2	3	4	5

JUEGO DE LA CALVA					
La calva es un juego que me resulta muy fácil.	1	2	3	4	5
Lanzo la barra de tal manera que obtengo buenas puntuaciones.	1	2	3	4	5
He aprendido la técnica de lanzamiento y tengo alguna estrategia.	1	2	3	4	5
Ayudo a mis compañeros para que obtengan mejores puntuaciones.	1	2	3	4	5
Me enfado si no consigo una buena puntuación.	1	2	3	4	5

En las siguientes imágenes se muestran dos autoevaluaciones y un cuestionario final realizado por alguno de los alumnos.

JUEGO DEL CHITO					
El chito es un juego que me resulta muy fácil.	1	2	3	4	5
Lanzo el disco de tal manera que obtengo buenas puntuaciones.	1	2	3	4	5
He aprendido la técnica de lanzamiento.	1	2	3	4	5
Ayudo a mis compañeros para que obtengan mejores puntuaciones.	1	2	3	4	5
Me enfado si no consigo una buena puntuación.	1	2	3	4	5

JUEGO DE LA CALVA					
La calva es un juego que me resulta muy fácil.	1	2	3	4	5
Lanzo la barra de madera de tal manera que obtengo buenas puntuaciones.	1	2	3	4	5
He aprendido la técnica de lanzamiento.	1	2	3	4	5
Ayudo a mis compañeros para que obtengan mejores puntuaciones.	1	2	3	4	5
Me enfado si no consigo una buena puntuación.	1	2	3	4	5

¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?

1. ¿Puedes nombrar algunos de los juegos que hemos llevado a cabo durante la Unidad Didáctica?

Rana Petanca chito calva

2. ¿Podrías relacionar estos juegos con algún miembro de tu familia? ¿Con quién/es?

el chito y la rana con mis abuelos

3. ¿Cuál ha sido el juego que más te ha gustado y por qué?

la rana y chito

4. ¿Cuál ha sido el juego que ~~más~~^{menos} te ha gustado y por qué?

Petanca

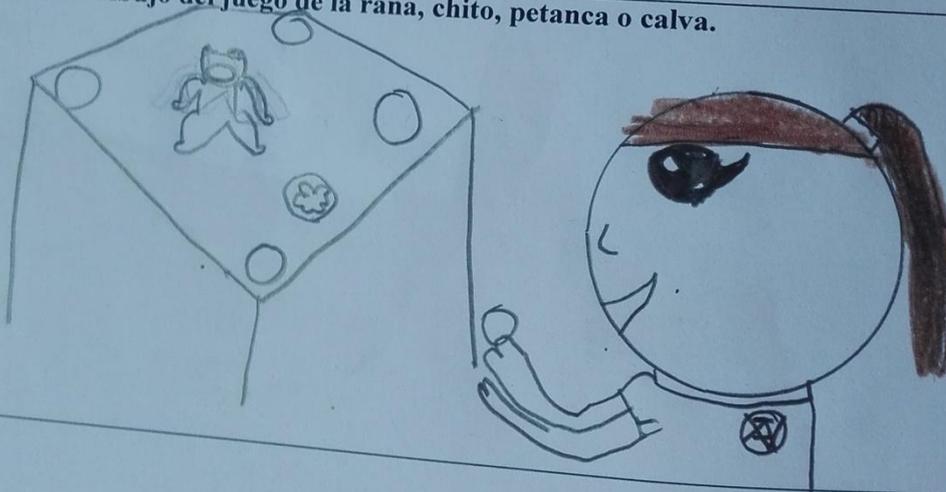
5. ¿Has aprendido algo nuevo gracias a estos juegos?

si

6. ¿Qué te parece utilizar los materiales que has construido?

me han gustado mucho

7. Haz un dibujo del juego de la rana, chito, petanca o calva.



A continuación tenemos la autoevaluación del docente, la cual nos ayudará a mejorar en algunos aspectos para futuras intervenciones y completará el proceso de enseñanza-aprendizaje actual.

ASPECTOS A EVALUAR	CALIFICACIÓN
La metodología utilizada ha sido idónea	MB
Los contenidos se adaptan a las características del alumnado	MB
Utilizar materiales autoconstruidos ha sido un acierto	MB
Las actividades propuestas han sido las adecuadas	B
He mantenido el control del aula durante toda la propuesta	B
<u>OBSERVACIONES:</u>	
MB=MUY BIEN; B=BIEN; R=REGULAR; M=MAL	

En estos momentos comprobamos la lista de control:

ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN								
ALUMNOS	Es capaz de lanzar en la dirección indicada con la potencia necesaria	Tiene precisión en sus lanzamientos	Conoce la técnica de lanzamiento	Utiliza la técnica correctamente	Conoce y acepta las normas del juego	Respeto el material y las instalaciones	Respeto a los compañeros	Reconoce los diferentes juegos autóctonos
A	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB
B	MB	MB	B	B	B	MB	MB	MB
C	B	B	MB	B	MB	MB	MB	B
D	B	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB
E	R	R	MB	B	MB	MB	MB	MB
F	B	R	B	B	B	MB	MB	MB
G	R	R	B	B	MB	MB	MB	B
H	MB	B	MB	B	MB	MB	MB	B
I	MB	MB	MB	B	B	MB	MB	B
J	MB	B	MB	B	B	B	B	MB
K	R	R	B	B	MB	MB	MB	B
L	B	B	R	R	MB	MB	MB	R
M	B	R	B	B	B	MB	MB	R
N	MB	B	MB	B	R	B	R	B

Ñ	MB	MB	B	B	B	B	R	R
O	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
P	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	B
Q	B	B	B	B	MB	MB	MB	R
R	B	B	B	B	MB	MB	MB	R
S	B	R	B	B	MB	MB	MB	MB
T	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B
U	MB	MB	B	B	B	MB	B	MB
M=	MAL	R=	REGULAR	B=	BIEN	MB=	MUY BIEN	

ANEXO 4: FOTOS DE LAS SESIONES



