

Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Modificación de elementos culturales que conforman los juegos tradicionales para crear una educación física inclusiva

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: CLARA MARTÍN GONZALO

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

PALENCIA, 2019

Resumen

A partir del presente documento se pretende concienciar de que los juegos tradicionales recogen elementos culturales que deben de ser modificados para una educación inclusiva. Para ello se lleva a cabo un análisis de varios subtemas en los que se relacionan lo que ha ocurrido durante la intervención de la unidad didáctica y la recogida de información acerca de los temas de intergeneracionalidad, inclusión y género en los juegos tradicionales. Este estudio se realiza en un contexto real durante el periodo del prácticum II, lo que me permite establecer unos objetivos y una justificación atendiendo a las competencias para la obtención del título y sacar conclusiones observando el logro de los objetivos y líneas futuras de indagación como docente.

Abstract

In reference to this document, this study will try to raise awareness that traditional games collect cultural elements which must be modified for an inclusive education. In order to achieve this, an analysis of several sub-themes is carried out which relate to what has happened during the didactic unit and the collection of information about intergenerationality, inclusion and gender in traditional games. All this is carried out in a real context during the period of the Practicum II, which allows me to establish objectives and an outcome which reflect the necessary competences to obtain the degree and to draw conclusions about the achievements and future lines of research as a teacher.

Palabras clave

Cultura, Género, Intergeneracionalidad, Inclusión, Juegos tradicionales, Modificación de juegos

Key words

Culture, Gender, Intergenerationality, Inclusion, Traditional games, Game modification

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	5
1. JUSTIFICACIÓN.....	7
2. OBJETIVOS	10
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
3.1 CULTURA LÚDICA Y JUEGO.....	11
3.1.1 Definición de cultura lúdica.....	11
3.1.2 Cultura físico-motriz.....	12
3.1.3 Relación entre la cultura lúdica y el juego	13
3.2 INTERGENERACIONALIDAD Y LOS JUEGOS POPULARES	14
3.3 GÉNERO EN LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	17
3.4 INCLUSIÓN EDUCATIVA.....	19
5. PRESENTACIÓN DE LOS DATOS DE LA PROPUESTA.....	25
5.1 ANÁLISIS DE LOS SUBTEMAS A TRAVÉS DE INDICADORES.....	25
5.1.1 Potencialidad educativa de la familia y de los entornos del alumno/a en los juegos	25
5.1.2 Educación intergeneracional, lenguaje y juego	28
5.1.3 Educación intergeneracional y materiales de los juegos	31
5.1.4 Trucos-Trampa en la inclusión	34
5.1.5 ¿Tiene sexo los juegos?	36
6. CONCLUSIONES	38
7. BIBLIOGRAFÍA.....	41
8. ANEXOS	46
ANEXO I: UNIDAD DIDÁCTICA	46
ANEXO II: RÚBRICA DE EVALUACIÓN	77
ANEXO III: RÚBRICA AUTOEVALUACIÓN	78
ANEXO IV: FICHAS PARA MODIFICAR LOS JUEGOS TRADICIONALES	79

0. INTRODUCCIÓN

En los juegos tradicionales existen elementos de la cultura lúdica que no favorecen la idea de que lo que ocurre en el juego sea algo educativo. De forma general se piensa que el juego es educativo. Cuando en educación se utilizan los juegos tradicionales a partir de una serie de elementos, observamos que no todo es bondadoso, bueno o educativo. En esta ocasión nos basamos en tres elementos que harán posible el retoque y la modificación del género, inclusión e intergeneracionalidad en los juegos. Por ejemplo, la separación de los juegos por sexos, clasificación según el estatus, canciones sexistas y machistas o juegos no adaptados a las habilidades de los abuelos/as, siendo estos elementos culturales no educativos en la época actual y que, por lo tanto, se necesita de una modificación de los mismos para poder enseñar y aprender unos juegos tradicionales que atiendan a la idea actual de género, intergeneracionalidad e inclusión.

El presente TFG se basa en la narración y análisis de un proceso de intervención en el que se desarrolla dicha idea, con el que pretendo afianzar las competencias que debo alcanzar para obtener el título del Grado en Educación primaria.

La primera parte del documento comienza con una búsqueda de información de datos para aumentar mi conocimiento sobre la idea de género, inclusión e intergeneracionalidad en los juegos tradicionales, con la que se fundamenta el estudio a partir de ideas directas e indirectas de autores que dialoguen sobre esos grandes temas y así, planificar una unidad didáctica con el objetivo de lograr una modificación de los juegos tradicionales como algo educativo. La intervención de la unidad didáctica se basa en una metodología activa y participativa por parte del entorno familiar de los alumnos/as, siendo la mía como una figura de guía y de recopiladora de datos, que más tarde utilizaré para describir y analizar las sesiones. Para conocer a los abuelos/as y pedir su ayuda y participación en el proyecto, se tuvo una reunión previa, para recopilar los juegos a los que jugaban, de qué forma, en qué lugares, con qué materiales... etc., y después seleccionar aquellos en los que se vieran de forma más acentuada los elementos que no favorecieran la idea de género,

intergeneracionalidad e inclusión.

En el segundo apartado, muestro una recopilación de datos de las sesiones de la unidad didáctica que me sirven de referente para organizar ideas, describir y analizar lo sucedido en las mismas y su vinculación con los elementos de la cultura lúdica. Es decir, analizar cada uno de los temas en función de su momento; ver qué ocurrió con la intergeneracionalidad, el género y la inclusión en el plan, la descripción y los análisis para extraer subtemas que me ayuden a observar la evolución de los datos y ampliar aún más mi conocimiento y desempeño de las competencias como docente.

Para finalizar el documento, existe una última parte de estudio en el que se muestran las conclusiones, comparando los objetivos, justificación y las competencias que se habían planteado alcanzar anteriormente durante todas las partes del documento. Además, se darán respuesta a varias preguntas e hipótesis que han ido surgiendo y se departirá de nuevas líneas de indagación e intervención como futura docente.

1. JUSTIFICACIÓN

La justificación del presente TFG atiende a los criterios utilizados para elegir el tema de la cultura lúdica y los juegos populares, así como el desarrollo de las competencias generales del título necesarias para obtener el grado maestra en educación primaria.

El primer criterio utilizado para la elección del tema es la vinculación con la asignatura de juegos y deportes y el interés en conocer más sobre los juegos en la educación. Durante el periodo lectivo de la asignatura, debido al poco tiempo, apenas pudimos formarnos sobre la cultura lúdica y los juegos. Es una buena oportunidad para extraer documentos sobre el tema y aumentar mi conocimiento y formación, así que lo primero que hice fue buscar información. Los juegos a los que jugaban nuestros abuelos/as en su infancia son juegos creados por la sociedad y representan las características que se dan en una época determinada durante su trayecto de transmisión. Cuando estos juegos pasan de una generación a otra, esta misma se encarga de adaptarlos a su época. Por ejemplo, en la elaboración de los materiales, la procedencia y obtención de los mismos, la separación de juegos por sexos o por estatus, las letras de canciones sexistas que atribuyen al papel de la mujer inferior al del hombre o el lenguaje que se utiliza en los juegos. ¿Los juegos tradicionales son del todo educativos?, ¿Son juegos inclusivos para la sociedad actual?, ¿Están adaptados a ella en cuanto a temas como el género, la inclusión y la intergeneracionalidad?

Este trabajo se justifica principalmente por la importancia del tema en la educación y por mi interés en saber más sobre él. Es determinante porque es un contenido que viene en el currículo oficial y que por lo tanto debemos tener la suficiente información del tema. De forma general se cree que todo lo que se hace con juegos es bueno. Una de las primeras ideas críticas que podemos sacar es que no todos de los juegos son buenos, en este caso, porque arrastra elementos tradicionales. Por ejemplo, la diferenciación por género, por habilidades de las danzas por cortejo... etc.

Resulta un tema interesante con el que se puede reflexionar y replantear una modificación de los juegos tradicionales adaptados a la época actual y favorecer mi formación profesional planteándome los objetivos del documento.

El segundo criterio atiende al desarrollo de las competencias de título que se establecen en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. Para ello, amplió mi conocimiento acerca de los elementos de la cultura lúdica con el fin de aprender a planificar y diseñar una unidad didáctica que atienda a las características sociales, psicológicas y pedagógicas del curso determinado, que tenga como objetivo principal modificar los juegos tradicionales para conseguir una educación inclusiva, extraer los contenidos curriculares y criterios de evaluación a partir de los que conforman el decreto que regula el currículum del 21 de julio de 2016 para la educación primaria de Castilla y León, utilizar diferentes técnicas de enseñanza, como la metodología basada en el entorno familiar de los alumnos/as y tener clara la función docente que se desempeña en la intervención del plan, colaborando con otros docentes y entornos familiares de los alumnos/as, para llevar a cabo una metodología activa y participativa de todo su entorno y comunidad educativa.

Todo esto me ayuda a justificar la obtención de varias competencias como maestra:

- Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.

Después de llevar a cabo la unidad didáctica, decidí continuar profundizando en cómo desempeñar otras competencias que van más allá del diseño y de la planificación de una unidad didáctica. Me propongo aprender a describir y analizar todas y cada una de las sesiones para relacionar la práctica con los datos fundamentados y extraer subtemas o indicadores formulados problemáticamente para darles respuesta. Gracias a esto, conseguiré alcanzar nuevas competencias que van más allá de las generales:

- Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.
- Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.
- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
- Ser capaz 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.
- La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.

Por último, pretendo concluir el documento atendiendo a los objetivos planteados, observando si se han ido cumpliendo a lo largo de todo el estudio. Identificando las limitaciones que he tenido durante el documento y las modificaciones que se pretenden hacer para mejorar, justificando así la obtención de las siguientes competencias finales:

- La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como de la formación en la disposición para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida.
- El conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje.
- El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

2. OBJETIVOS

A través de la realización del presente TFG pretendo alcanzar los siguientes objetivos:

1. Aumentar el conocimiento sobre la idea de género, cultura e intergeneracionalidad en los juegos tradicionales con el fin de planificar, describir y analizar una unidad didáctica basada en la modificación de juegos tradicionales.
2. Aprender a repensar mi papel como docente que colabora y se apoya en otros docentes y en entornos familiares de los alumnos/as.
3. Desarrollar la capacidad de recopilar información relevante en cada una de las sesiones para poder describir y analizar lo ocurrido en las mismas.
4. Aprender a identificar en la práctica subtemas relacionados y categorizados según la intergeneracionalidad, género y la inclusión.
5. Concluir el estudio comparando las ideas planteadas con los resultados obtenidos, identificando las limitaciones y replantear futuras mejoras para mi formación docente

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 CULTURA LÚDICA Y JUEGO

3.1.1 Definición de cultura lúdica

Buscando una definición de cultura lúdica, aparece la hipótesis de Brougere (2013) que pretende probar la idea de ver si está formada por un conjunto de reglas y de significados propios del juego, creados por los jugadores para manejarlos dentro del mismo. Para comprobarlo, considera varias características generales que tiene la cultura lúdica. Está formada por un conjunto de procedimientos que hacen posible ese juego, es decir, que el juego está formado por actividades de la vida cotidiana a las que se le da otro sentido, está formada por reglas de juego, creadas por los jugadores de una sociedad determinada, siendo individualizadas por las características de la cultura propia de la sociedad. Sus contenidos se forman gracias al entorno del niño/a, que va evolucionando debido a la edad, y tiene diferentes criterios dependiendo del género, lugar o el tiempo.

Para De Mello Grillo, Da Costa Spolaor y Prodócimo (2016) la cultura lúdica no solamente estaría formada por materiales, sino por procesos que forman los niños/as, gracias a su creatividad e imaginación. Dentro de los juegos, los niños/as aprenden a elaborar y negociar sus normas, espacios e introducir su contexto cultural y social, para dejar inmersa su cultura en el juego y hacerlo propio, característico, seleccionando elementos que formen su cultura.

A partir de estas características señaladas anteriormente, Brougere (2013) deduce que la hipótesis era cierta, y puede dar una definición de ella, considerando que esto es lo que ocurre con el juego, porque es cultura en sí mismo, además de ser diverso, plural y variado. Depende de nosotros las personas, de los grupos que realicen ese juego, de los hábitos que se tengan en él, de las condiciones climáticas, y como no, de las condiciones espaciales, sociales y temporales. Está formada por un grupo social, por reglas y

estructuras de juego que reúnen el comportamiento y significados de una sociedad para expresarse con una identidad que los define culturalmente.

3.1.2 Cultura físico-motriz

O`Farril (2001) define que la cultura física-motriz es una ciencia que se encarga de desarrollar y perfeccionar el físico del ser humano a través de ejercicios. He escogido esta definición porque para esta autora el ejercicio físico y su perfeccionamiento son fundamentales en la necesidad que el ser humano tiene de una buena salud corporal, lo que me permite relacionar ese concepto, dándole un sentido dentro de la educación física. Castellanos y López, (2003) le dan este sentido, considerando a la educación física como un elemento favorecedor de la persona en su maduración, crecimiento y desarrollo, haciéndole un ser cívico y social. Una forma de poder ver cómo el alumnado desarrolla esa cultura motriz en educación física, es a través de los juegos. En mi caso, me baso en García, (2001) que observa el poder físico y la agresividad que se atribuye a los juegos masculinos, debido a la corporeidad del hombre. En los juegos se puede observar cuándo utilizan la fuerza y la destreza para delimitar e intervenir en su espacio de juego, así como las relaciones y contactos en los jugadores. Por ejemplo, el toque entre espaldas y piernas, contacto brusco o el choque son acciones que se les atribuyen a los juegos masculinos. Esto hace que se normalice y se toleren algunas normas relacionadas con la agresión o el dolor, pero lo ven aceptable, ya que el cuerpo se va acostumbrando con algunas acciones desagradables. Poco a poco van desapareciendo en los juegos, pero algunas continúan. Por ejemplo, hacer y fingir faltas en los deportes. Algunos juegos se forman y se recrean dependiendo del tiempo y del espacio (rayuela). Los juegos en los que existen canciones, como en la comba, hace años se daba mayor importancia, pero ahora prefieren no dejar atrás la acción motriz. En cuanto al espacio, cada juego tiene una organización y estructuración para su desempeño. La invasión o la ocupación motriz se les asocia en nuestra cultura al género masculino.

Para García, (2001) muchos espacios de juego han sido reducidos en deportes que practiquen una minoría, quitando así ese espacio de juego y de práctica motriz. Existen

juegos en los que el objetivo está en preparar al niño/a para la sociedad consumista, juegos en los que se trata lo religioso (canciones), juegos en los que se desempeña un papel familiar. En el caso de las niñas el rol de la maternidad, el cuidado del hombre... juegos en los que se traten las relaciones amorosas (juegos de esconderse, de responder preguntas) y juegos que se practiquen dependiendo de las jerarquías.

Todos esos elementos que forman parte de la cultura motriz de los juegos se van interiorizando poco a poco. Debido a esto, las características citadas anteriormente se utilizan para definir dicha cultura, siendo Bustamante, Arteaga, González, Chaverra y Gaviria, (2012) los que las utilizan de referencia para decir que es un conjunto de normas y valores dados por una sociedad determinada con el fin de utilizar el cuerpo y hacer referencia a las significaciones, percepciones, actitudes y representaciones individuales y colectivas.

Tras la definición, este autor observa que la motricidad es un elemento intencionado por el movimiento humano, que tienen la capacidad de organizar el comportamiento motriz. En este sentido cuando hablamos de cultura corporal también nos referimos a la cultura motriz, ya que ambas están ligadas por abordar el cuerpo en la cultura y las huellas motrices que se insertan en el cuerpo por la cultura. La motricidad es un elemento necesario para la comunicación de los seres humanos, además de estar inmersa en los juegos para expresarnos y relacionarnos.

3.1.3 Relación entre la cultura lúdica y el juego

Una relación que se atribuye al juego y cultura queda, en palabras Parlebás (1988), cuando piensa que el niño es capaz de aprender de su sociedad y de la cultura a la que forma cuando juega. Siguiendo esta definición, Brougere (2013) reflexiona sobre esa relación entre el juego y la cultura lúdica, ya que se le atribuye como el sitio en el que el niño/a puede crear o construir su propia cultura. El juego no existiría si ellos no lo creasen a través de su cultura rica y diversificada, ya que se le puede considerar como el resultado de varias interacciones sociales. Este autor atribuye al juego como actividad humana, que

no se desarrolla ni adquiere sentido sino en el marco de las interacciones simbólicas de la cultura. Podemos decir que el juego y la cultura lúdica forman parte, dependiendo de las experiencias que tenga el niño/a de su proceso de socialización y cultural llegando a considerarlo como el origen de la cultura.

A partir de esta relación entre cultura y juego, García (2001) plantea una primera hipótesis que atiende a que las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto. Es decir, que los juegos se adaptan al contexto en el que se encuentren, y las características de la sociedad, tanto para los juegos como para la creación de sus materiales de juego. Cuando los juegos se reproducen fuera del contexto en el que se da, pierden el sentido o por otro lado se le puede atribuir variantes según en qué lugar se dé. Una segunda hipótesis parte de que las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.

La respuesta a estas hipótesis está recogida a través de la dimensión cultural de los juegos. García y Rodríguez (2007) ven cómo a través del juego se van normalizando vivencias corporales de cada contexto. Esas referencias pueden relatar técnicas y usos corporales en relación al género, clase social, apariencia física, gestos que se transmiten por varios medios. Una de las relaciones que ven entre la cultura lúdica y el juego es ver a este como un elemento para introducirse en la cultura, observando el entorno y teniendo una relación con él a través de los usos del cuerpo. A través de los juegos, sus jugadores entienden la realidad y se socializan a través de valores.

3.2 INTERGENERACIONALIDAD Y LOS JUEGOS POPULARES

La intergeneracionalidad es considerada como un intercambio de relaciones sociales entre personas o grupos de distintas generaciones. A través de este concepto (Beltrán y Rivas, 2013) hablan de una forma metodológica que se pretende emplear en la escuela. Se basa en que las personas mayores y los niños/as tengan una interacción realizando proyectos juntos. Se pretende que ambas generaciones convivan y que aprendan cosas unos de otros, porque pertenecer a una generación constituye el rasgo de referencia de los individuos.

Newman y Sánchez (2007) continúan hablando en esta línea y consideran que las relaciones intergeneracionales son todas aquellas, ya sean de consenso, de cooperación o de conflicto, en las que se implican dos o más generaciones o grupos generacionales, en cuanto tales. Como maestra, el concepto de intergeneracionalidad me hace pensar más allá, llevándolo al ámbito de la educación a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo se puede fomentar en la escuela esas interrelaciones y convivencias entre ambas generaciones? ¿Por qué ambas generaciones se separan?

Para contestar a estas hipótesis, me refuerzo en la idea de Beltrán y Rivas (2017) sobre el porqué de esa separación entre generaciones. Una forma de ver el porqué es observar que las personas jóvenes actualmente vamos en busca de nuevos avances tecnológicos y nuevas formas de vida. En cambio, las personas mayores ya tienen una vida definida, unas tradiciones culturales y una forma de vida concreta. ¿Cómo se puede desarrollar en la escuela las relaciones entre generaciones?

Como dicen José, Sosa y Pérez (2017) se puede conseguir una educación intergeneracional de forma que a través de las dos generaciones (abuelos/as, nietos/as) en la escuela, se lleven a cabo procesos cooperativos en los que puedan compartir ideas, experiencias, habilidades o valores para conseguir una enseñanza conjunta. Los niños/as necesitan a las personas de su entorno familiar (abuelos/as, madres y padres) para desarrollarse de forma integral, y aprender recursos de ellos para favorecer su socialización, prestando importancia y atención a los valores que les transmiten sus abuelos/as de forma incondicional. Esta interrelación es vista por Rico, Serra y Viguer (2007) apoyando a la idea de que los abuelos también necesitan sentirse más útiles, queridos, valorados y respetados en la escuela.

Si nos paramos a pensar más allá, me planteo la hipótesis de ver si a través de los juegos tradicionales se puede generar la intergeneracionalidad en la escuela. Buscando respuestas a esa idea, Trigueros (2014) comenta que los niños/as tienen gusto por la cultura tradicional y que a través de los juegos o canciones enseñadas por sus padres o abuelos/as, ellos son los primeros en imitarlos para después cambiar las normas

adaptándolas a su cultura. Una de las formas de crear la intergeneracionalidad en la escuela a través de los juegos populares, es la que argumenta Maestro (2005) a través de la procedencia de los materiales de los juegos. Los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance. Convirtiendo al niño/a en artesano/a. A través de los juegos tradicionales Lavega (2002) considera que los jugadores pueden expresar de una forma simple y profunda su organización sociocultural, su forma de vivir, relacionarse y entender la vida. La vida cotidiana en los entornos rurales y naturales tiene la característica de utilizar los recursos que ofrece el entorno (casa, campo, lugares del pueblo) para utilizarlos como materiales, generalmente de apuesta en el juego. Estos materiales van pasando por momentos de reciclaje, hasta llegar a tener una función lúdica.

Por lo tanto, Lavega (2002) ve una salida educativa para desarrollar la intergeneracionalidad a través de los juegos populares, dejando ambas generaciones conozcan su cultura y aprendan a relacionarse con los objetos materiales de cada época, desde una lógica externa. Independientemente de la edad, el género, el sexo... ambas generaciones pueden participar en los juegos, como un conjunto de relaciones motrices, cognitivas, afectivas, sociales o culturales, llegando a ser el juego como maestro para los alumnos/as. También comenta otra forma de avivar la intergeneracionalidad a través de los juegos tradicionales, y es que los niños/as aprendan a relacionarse con el espacio y con el tiempo. La forma de jugar a los juegos tradicionales, era muy distinta dependiendo de zonas y localidades rurales, lo que hacía que el mismo juego, tuviera unas reglas asociadas a los espacios determinados. Es interesante ver cómo los alumnos/as “protagonistas del juego” aprenden a conocer esos lugares (plazas, eras, calles, campo...) donde los abuelos/as jugaban y vivían cotidianamente. En cuanto al tiempo, es interesante ver qué clasificación de juegos había en las sociedades rurales tradicionales, por ejemplo, juegos que se clasifican por actividades laborales, por estaciones del año, fiestas religiosas o por los meses de vacaciones. Los juegos tradicionales son educativos porque a través de ellos se aprende su proceso de transmisión, es decir, a través de la vía oral, observando, hablando, escuchando y jugando.

A través de estas ideas podemos observar cómo el juego está en constante relación con la cultura y sus elementos: intergeneracionalidad, género e inclusión, con el que se desarrollan un conjunto de relaciones sociales, espacios, tiempo, materiales, aprendizajes y simbolismos. Parlebás (1988) comenta que la lógica interna de los juegos tiene relación con la cultura a la que pertenezca, así como a las características de las relaciones de poder, las imágenes del hombre y de la mujer, las formas de socializarse... etc. Como conclusión considera que en los centros educativos debe impulsarse con más fuerza la práctica de juegos populares y tradicionales, siendo una buena forma para que las nuevas generaciones recogen el testigo de sus madres/padres y abuelos para seguir manteniendo la tradición de unas prácticas que reflejan las costumbres y la cultura de un pueblo.

3.3 GÉNERO EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

Una de las definiciones que se puede atribuir a la palabra género, es la que comenta Caba (2016):

El género es una categoría también construida cultural y socialmente, pero políticamente no en el sentido de política partidaria, que tiene que ver con todas aquellas cuestiones: roles, funciones, formas de relacionarse, de vestirse, de nombrarse, que los seres humanos atribuyen a las personas, sean varones o mujeres (p.7).

En esta misma línea, Yannoulas (1996) coincide con esa definición y afirma que el género es todo aquello relativo a los atributos culturales históricamente otorgados a hombres y mujeres. A través de estas definiciones, se puede observar que la palabra género no se refiere a algo simplemente biológico, sino que podemos observar los cambios de comportamientos de la sociedad a lo largo de la historia. Así mismo, podemos ver la relación de género y cultura, ya que se introduce en ella la dimensión sociocultural.

Las características de género evolucionan a lo largo de la vida y la historia, influenciadas por la cultura, la comunidad, la familia, las relaciones interpersonales y las relaciones grupales y normativas, con cada generación y en el curso del tiempo. Una forma de determinar el género en los juegos es ver lo que es femenino o masculino, por ejemplo,

ver como se apropia el color rosa para las niñas, el azul para los niños; coches para niños o muñecas-bebé que cuidar y mimar para niñas. Hemos visto claras diferencias de género en los juegos o en los juguetes, pero ¿Cómo se presenta en género en los juegos tradicionales? ¿Los juegos tradicionales, son sexistas?

En relación con los juegos tradicionales dentro de la educación física, Parlebás (1998) comenta que:

...a los juegos se le concede una mayor posibilidad lúdico motriz que a los deportes y se ha demostrado experimentalmente que debido a los cambios súbitos de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores, las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas, (p.88)

En realidad, los juegos han sido creados por la sociedad de generación en generación, así lo comenta Lantigua (2007) diciendo que se creaban según la política y la forma de vida que tenían en ese momento. No atendían a la cuestión de género, ya que separaban los juegos de hombres y de mujeres.

Continuando con las características de los juegos tradicionales, Sánchez (2001) piensa que son actividades lúdicas que surgen de la vivencia tradicional y están restringidos por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales forman una realidad determinada a un momento de la historia concreto. El juego como elemento cultural permite que los niños/as descubran a través de su imaginación varios puntos de la realidad, como son la distinción de los juegos por género, ya que esto, ocurría en épocas de otras generaciones.

Retomando la idea de la adjudicación de juguetes por sexo, García, López, Villalba, Valenzuela y Mareñá (2012), comentan la clasificación por habilidades. Los juegos que se atribuyen a los niños tienen que ver con las capacidades de agresividad y fuerza, mientras que los juegos de las niñas se clasifican por la dulzura, las canciones, los bailes... Esa clasificación de juegos tuvo importancia en su época, pero en la actualidad, los juegos no atienden al género, ni se diferencian en función del sexo. En la escuela, si

se practican estos juegos atendiendo a esa clasificación, hará que los alumnos/as desarrollen distintos roles y formas de relacionarse, además de no desarrollar las mismas capacidades. A través de esta idea, vuelvo a retomar la pregunta de ¿Son sexistas los juegos tradicionales?

Para dar una respuesta acerca de los juegos, hago referencia a la idea de García et al. (2012). Los juegos tradicionales son sexistas en la actualidad, porque nuestra cultura actual reclama esa idea, pero en la idea de hace 50 años no se veía así. Los juegos tradicionales sirven para aprender y conocer nuestra cultura y ver qué lazos, no unen al pasado. Una buena forma de trabajar los juegos tradicionales es recuperar de ellos, esos aspectos positivos, analizando críticamente las perspectivas de género e introducir nuevos cambios para hacer cooperativos. La sociedad actual es sexista, la educación, el deporte... y actualmente no se puede hablar de que no existen juegos sexistas, porque aún los chicos utilizan juegos competitivos y de fuerza y las chicas, juegos con palmas, canciones y contacto verbal, lo que crea una limitación en el aprendizaje.

Continuando con la misma idea, Rebolledo y Carretero (2010) afirman que los juegos se vuelven sexistas cuando se les atribuyen roles a las habilidades según el sexo. En el caso de los juegos tradicionales esta característica se cumple, ya que los juegos se dividen por juegos de niñas en los que las propias canciones de saltos de comba cuentan cómo va a ser la vida de una niña. Y los juegos de chicos se clasifican por utilizar la fuerza y la lucha por algo.

3.4 INCLUSIÓN EDUCATIVA

La palabra inclusión según Torres (2016) se ha convertido en un término de máxima importancia dentro de la educación, ya que se pretende acabar con las discriminaciones y desigualdades educativas. Para lograr una inclusión educativa en los centros escolares es necesario aprender de las diferencias para fortalecer el aprendizaje, identificar y eliminar barreras, proponiendo mejoras en el aprendizaje, los espacios, calidades y resultados de los alumnos/as sean inclusivos. Siguiendo la misma idea, se dice que la inclusión se dirige

a todos y cada uno de los alumnos/as y comenta la implicación que deberían de tener los centros educativos y a la comunidad escolar para atender a la diversidad, se trata de que los alumnos/as aprendan de diferente manera con un currículo común.

Continuando con la idea de la reforma en la educación, Navarro y Espino (2012) comentan esa necesidad. La escuela necesita reformarse para poder ofrecer respuestas positivas contemplando a cada diversidad individual. Se observa cómo la escuela y los profesores solamente se fijan en las variables del individuo (competencias, economía de las familias), dejando de lado la influencia que tienen los centros educativos, familiares para desarrollar su aprendizaje. Desde la escuela inclusiva hay que fijarse en que la responsabilidad de progresar no solamente recae en los alumnos y en su entorno familiar, sino que también tiene que ver que los profesores tengan la capacidad de crear actividades para interactuar con ellos de forma diferente.

Obtener una total inclusión dentro de los juegos, lejos de las marginaciones, inseguridades, rechazos, ritmos u oportunidades, diferenciación de sexos... es uno de los objetivos que debemos plantearnos como docentes. En este caso, hablaré sobre la inclusión en los juegos de educación física y más concretamente en los juegos tradicionales. ¿Es posible una inclusión en los juegos? ¿Podemos hacer clases inclusivas para todos?

Como había comentado anteriormente, la inclusión debe ser creada por varios agentes implicados en los centros escolares, tal y como le expresa Ainscown (2001):

Para que el compromiso con la inclusión pueda transformarse en acción, éste debe impregnar todos los aspectos de la vida escolar. En otras palabras, no se debe concebir como una tarea aparte coordinada por una persona o grupo específico. Más bien, debe situarse en el corazón mismo de todo el trabajo de la escuela, siendo elemento esencial de la planificación del desarrollo y lo llevado a cabo por todos los que tienen responsabilidad en el liderazgo y en la gestión escolar, (p.2)

La Educación física no solamente es importante por sus contenidos como los juegos o la

expresión corporal que son importantes para la educación del alumnado, sino que Prat (2008) dice que, a través de ella, se adquieren valores tanto sociales como culturales, así como las relaciones interpersonales. Los docentes debemos intentar que a través de experiencias en las que los alumnos/as puedan conocerse mutuamente así mismos, como a los demás, respetando las diferencias, desarrolle las relaciones sociales a través del movimiento.

Atendiendo a esta idea, una de las experiencias que podemos utilizar en las clases de educación física es la que comenta García (2001) y es que el juego debe ser algo educativo dentro de las clases de educación física, haciendo que los profesores, se centran simplemente en esa idea y dejen atrás a las transformaciones personales de los jugadores, generando así una práctica poco inclusiva. Entonces, ¿Los juegos populares son inclusivos?

Esta pregunta puede obtener una respuesta según Santillana, Simoni y Yáñez (2004) argumentando que los juegos populares, están creados a través de una cultura social determinada, con características determinadas. Es cierto que, si echamos la vista hacia atrás y retomamos el género en los juegos tradicionales, vemos que claramente no son juegos inclusivos en cuanto al género, ya que muchos de ellos se clasifican por género o por atribuciones de capacidades a ambos sexos. Si miramos hacia la intergeneracionalidad, vemos que los juegos a los que jugaban los abuelos/as en la infancia, no están adaptados para su edad actual. Son juegos que se han ido estancando y se modifican por la población más joven y actual.

Para facilitar la inclusión de todas las necesidades del alumnado, debemos de conocer las características del grupo y hacer adaptaciones tanto metodológicas como curriculares para satisfacer las necesidades de todos y cada uno de ellos. ¿Son los padres y madres los que realizan adaptaciones metodológicas cuando forman parte de los juegos de sus hijos/as?, ¿Cómo lo hacen? Marín (2018) piensa en el papel que tienen los padres y las madres dentro de los juegos de sus hijos/as. Piensa que, a través del juego, los padres y madres crean lazos afectivos con sus hijos, demuestran a estos que los quieren, que les gusta pasar

tiempo con ellos, les sirven como fuente de aprendizaje, de admiración por su propio padre o madre. Ellos aprenden a ver a sus hijos/as y a conocerlos según sus capacidades e intereses, para hacer lo que fuera necesario con tal de que sus hijos/as disfruten. ¿Debemos dejarlos ganar?, ¿Hacer “trampas” para que gane es algo educativo? Iriarte (2019) habla de que muchos padres y madres ven una frustración en sus hijos/as en los juegos, bien sea cuando pierden o cuando no pueden conseguir lo que los demás compañeros hacen. Para que los hijos/as dejen de lado esa frustración en el juego, los padres y madres toman las riendas del mismo y lo adaptan a sus capacidades (función de una maestra). Tanto los padres, madres y las maestras, debemos de buscar soluciones para acabar con esa frustración en los niños/as, por ejemplo, dejándole que exprese sus emociones y buscan una solución, identificar el problema, dejar que se equivoque y adaptar los juegos a las necesidades de cada uno.

4. METODOLOGÍA

Como he mencionado anteriormente, el presente estudio se ha ido formando en diferentes fases. En primer lugar, para informarme sobre el tema, comienzo con la búsqueda de información para ampliar mi conocimiento sobre la intergeneracionalidad, género e inclusión, juegos tradicionales y cultura a partir de los apuntes de la asignatura de juegos y deportes, documentos y artículos que voy leyendo para diseñar una unidad didáctica. Como consecuencia, me planteo varias preguntas:

- ¿Se puede conseguir una educación intergeneracional? ¿Los juegos populares pueden servir como medio para ello?, ¿Cómo?
- ¿Qué papel tienen los padres/madres en el juego? ¿Qué utilizan para incluir a su hijo en el juego?
- ¿Los juegos tradicionales son sexistas?

Utilizo toda esa información e ideas para elaborar una unidad didáctica en la que se lleve a cabo un trabajo intergeneracional con los abuelos/as, a través de la enseñanza de los juegos populares. En las primeras sesiones problematizamos a través de la situación de género e inclusión que se daban en los juegos de la infancia de los abuelos/as, para que los alumnos/as puedan vivirlo y les llame la atención como vemos en el plan de la unidad didáctica (Anexo I). Después, se llevó a cabo la modificación por parte de los alumnos/as con la ayuda de una ficha para identificar esos elementos que no favorecen la intergeneracionalidad, el género o la inclusión en los juegos, (ver desarrollo de las sesiones 3 y 4 (Anexo I) y las fichas en (Anexo III) con el fin de adaptarlos a la época actual y devolvérselos modificados a los abuelos/as, madres y padres, ver sesiones 5 y 6 del plan en (Anexo I)

Una vez realizada esa parte del documento, me doy cuenta que no bastaba con contarlo, que si hacía algo más complejo me permitiría mejorar como profesional siempre y cuando fuese capaz de darle un sentido y un conocimiento teórico a lo que ha ocurrido. Por lo tanto, entiendo que hay tres temas (intergeneracionalidad, inclusión y género) en los que

debo ver qué ocurre con ellos en el plan, la descripción y el análisis de mi unidad didáctica para elaborar algo más complejo. A partir de cada tema, van saliendo varios subtemas que tienen una relación con la fundamentación teórica, planteados en forma de problemas y se analizarán teniendo en cuenta los indicadores citados anteriormente, así como una propuesta de mejoras para mi futuro como docente. En esta línea los temas que me surgen como categorías para analizar son:

- Potencialidad educativa de la familia y los entornos del alumno/a como educación en los juegos
- Educación intergeneracional, lenguaje y juego
- Educación intergeneracional y materiales de los juegos
- Trucos-trampas en la inclusión
- ¿Tienen sexo los juegos?

Estos temas van a ser los títulos en los que voy a enunciar la presentación de los datos.

5. PRESENTACIÓN DE LOS DATOS DE LA PROPUESTA

El presente meta análisis se formula a través de una categorización de subtemas que salen de las descripciones y los análisis de la unidad didáctica y de la información que se ha obtenido sobre intergeneracionalidad, género e inclusión en los juegos tradicionales. A continuación, analizo los subtemas teniendo en cuenta los indicadores citados anteriormente, así como una propuesta de mejoras para mi futuro docente y líneas de investigación que me ayudarán a concluir el presente documento.

5.1 ANÁLISIS DE LOS SUBTEMAS A TRAVÉS DE INDICADORES

5.1.1 Potencialidad educativa de la familia y de los entornos del alumno/a en los juegos

Bolivar (2006) piensa que la escuela y la familia son los dos grandes pilares educativos que tienen los niños y niñas para formarse como personas. De León (2011) amplía la relación de la escuela y el entorno familiar diciendo que no solo la escuela tiene el papel de educar, porque por ella sola no alcanzaría las necesidades de los niños y niñas. Debe hacerlo colaborando con padres y madres que son otra base fundamental de la educación.

De la misma manera Sosa (citado por De León, 2011) argumenta que los colegios no fueron creados para trabajar con los niños y niñas de forma independiente, sino como un apoyo y una ayuda a los padres y las madres en la educación de sus hijo/as.

Durante la práctica, y a través de los análisis de la misma, he podido ver cómo la presencia de los padres y las madres en el colegio hace que los niños/as adopten cambios, desde su comportamiento positivo, mejora de la concentración, limpieza y orden en las actividades... etc.

La unidad didáctica comenzó con dos primeras sesiones en las que los abuelos/as adoptaban el papel de maestros. Enseñaron a los alumnos/as a jugar de la misma forma y en el mismo lugar en el que lo hacían ellos en su infancia. En las sesiones siguientes, los alumnos/as modificaron elementos culturales relacionados con la intergeneracionalidad, inclusión y el género para adaptarlo a su cultura actual. Por último, la unidad terminaría con una última sesión en la que los alumnos/as adoptarían el papel del maestro para enseñar a sus padres y madres los juegos que han modificado y por qué. Días antes, los niños y niñas, sabían que sus madres y padres iban a venir al colegio para conocer cómo habían modificado los juegos de los abuelos/as. Esto hizo que los niños/as se preparasen la clase con más ganas e interés.

Todo esto se podía observar en las fichas; cómo llevaban una limpieza, el orden, cómo repetían una y otra vez su papel de profesor y se aseguraban, que los papeles que adoptaran el resto de su grupo estuvieran bien preparados para que la clase saliera bien. Simplemente querían demostrar a sus padres y madres todo lo que habían trabajado varios días atrás.

Durante la práctica los niños y niñas adoptaron unos comportamientos muy distintos de los que suelen tener en clase cuando no están sus padres. Estaban deseando de que los padres y madres vieran el trabajo que habían hecho, y querían demostrarles lo bien que se portan en el cole y lo mucho que trabajan, les gusta sentirse queridos y que sus padres tengan confianza en ellos y estén orgullosos de su trabajo. También ocurría lo contrario, pues los padres y madres también se preocupaban porque la clase saliera bien. Ayudaban a sus hijos a colocar los materiales, se ofrecían voluntarios para jugar a cualquier juego, enseñaban a sus hijos e hijas cosas nuevas, por ejemplo, variantes de los juegos de los abuelos, distintas canciones para saltar a la comba, formas de jugar a los bolos...

Creo que esta relación familia escuela, favorece, que los padres y los abuelos, vayan viendo la evolución de sus hijos a lo largo de toda la primaria de forma viva y participativa, no solamente (aunque también importante) a través de reuniones informativas que tienen con las tutoras y las especialistas, sino conocer en otro plano a

estos tutores que pasan tantas horas con sus hijos, porque es importante infórmalos, sí, pero también conocer desde otro punto de vista a sus tutores y especialistas.

Es importante que las familias confíen en aquellas personas en las que dejan parte de la educación de sus hijos/as, dejando todo esto reflejando en mi unidad didáctica.

En un centro como el C.R.A Campos de Castilla, metido en el proyecto de escuelas vivas, es decir, la mayor parte del trabajo realizado fuera del aula, es fundamental que las familias tengan confianza con los tutores y los especialistas, y viceversa, para apoyarse y colaborar en todo y que los proyectos salgan adelante, sin miedos ni preocupaciones.

Tanto las familias de nuestros alumnos/as, como nosotros como docentes, marcamos sus primeros años de vida, y estar coordinados entre nosotros nos hace conocer más a los niños/as, sus gustos, sus intereses, pudiendo alcanzar los objetivos propuestos, en fusión de cada uno de ellos.

He descubierto cómo ha cambiado la familia en estas tres generaciones. Al verlas juntas, además de jugar, hemos hablando de infinidad de temas.

Uno de ellos fue la relación que tenían entre padres e hijos en el momento actual y hace cincuenta años. Leía entre líneas cómo por el devenir de la vida, las madres actualmente pasan menos tiempo con sus hijos por el trabajo. Muchas de esas horas los niños/as las pasan con los abuelos, con los que juegan, meriendan, se conocen... entonces me pregunto: ¿En la relación familia-escuela, sólo están los padres?, o ¿También están los abuelos/as?

Con esta unidad didáctica, en el C.R.A de Grijota, hemos marcado un antes y un después. Si los abuelos/as pasan tanto tiempo con sus nietos/as, lo más acertado es que también formen parte de la comunidad educativa.

Sinceramente, pienso que los niños/as estarían contentos y orgullosos. Me amparo en esta conclusión, porque apoyándome en biografía para hacer mi metaanálisis autores como Bolívar, Ortiz y Sosa (citados por De León, 2011) nombran únicamente al padre y a la

madre, pero, ¿Qué ocurre con los abuelos/as? He demostrado a través de toda la unidad didáctica, cómo ellos también forman parte de la comunidad educativa.

5.1.2 Educación intergeneracional, lenguaje y juego

Rodriguez (1983) piensa que el lenguaje de cualquier forma es un elemento cultural y social.

Sin duda, el lenguaje, es un elemento cultural en sí mismo. Cada idioma del mundo tiene su lenguaje, cada estatus de las personas que se comunican, tienen su propio lenguaje, cada convención social, cada juego popular... y, por supuesto, cada contexto donde se llevan a cabo esos juegos.

¿Podría ser igual el lenguaje de las clases sociales altas del siglo XV que de las gentes del pueblo (campesinos, artesanos...)?, ¿Puede ser igual el lenguaje que utilizaban los abuelos/as en su época, al que utilizan ahora sus nietos?, ¿Puede servir el lenguaje como elemento intergeneracional entre los abuelos/as y los alumnos/as?

Claramente, después de ver el vocabulario que utilizan los abuelos/as en la práctica de la unidad con los alumnos/as, observamos diferencias.

El vocabulario que ellos utilizan arrastra unas ideas, unas tradiciones y, por supuesto, una cultura que caracteriza a un pueblo en una época en concreto.

La cultura se va transmitiendo de generación en generación y lo hemos podido observar en cada explicación que los abuelos/as daban a los niños/as en los juegos populares de su infancia.

Mouton (2011) habla de que se ha producido un cambio en el vocabulario debido a la tensión que hay entre lo “nuevo” y lo “viejo”. El lenguaje va ligado a la edad porque, aunque éste lo aprendemos en la infancia de forma intergeneracional, va cambiando de parecer debido a las etapas y cambios en nuestras vidas.

El lenguaje sirve como elemento para una educación intergeneracional. Durante la

práctica, cuando los abuelos/as hablaban de cómo era su vida en la infancia, aparecían palabras de su época, su cultura, que los niños/as no entendían, lo que les hacía preguntar constantemente a los abuelos/as el significado para poder entender lo que decían.

Concretamente en la práctica se veía cuando los abuelos/as comentaban a los niños/as que la mayor parte del tiempo de su infancia lo pasaban en la calle. Sus ganas de jugar les hacían salir del colegio y dejar sus mochilas detrás de la puerta del zaguán (sala anterior a la puerta principal de una casa). Buscaban un buen sitio para jugar a las garruelas (tabas) o jugar a apedrearse con los cantos morrillos (piedras lisas) entre barrios del pueblo o bien, jugaban a llamar a las casas, tocando la aldaba (llamador de las puertas) y salir corriendo para que no los pillasen. Las mozas (chicas) y los mozos (chicos), jugaban juntos en la plaza del pueblo, aunque en la escuela no podían hacerlo, porque estaban separados los chicos de las chicas. Aunque era una época dura y de penurias, a veces caía una propina los domingos. Cuando la propina era una peseta (moneda española anterior al euro) los abuelos contaban cómo iban corriendo a comprar pipas y caramelos hasta llenar los bolsillos, porque para ellos una peseta tenía mucho valor.

El mayor asombro de los niños/as era el nuevo vocabulario que estaban aprendiendo. Cuando no entendían alguna palabra, preguntaban su significado para poder entenderles. A los niños/as les hacía gracia escuchar un vocabulario que o bien no habían oído jamás o si lo habían escuchado no le dieron importancia.

Era tanto el vocabulario nuevo que estaban conociendo que hubo una ocasión en la que los niños/as dejaban de preguntar porque creían que abrumaban a los abuelos, y para eso, estábamos nosotras como maestras. Volví a preguntar a los abuelos/as que si les importaba que los niños les hicieran tantas preguntas, a lo que ellos muy educados, nos respondieron que no. Nosotras, como maestras, les pedimos que les preguntasen uno por uno y poco a poco, para ir resolviendo su incertidumbre al cabo de varias sesiones.

De cada palabra de este nuevo vocabulario salió una enseñanza y un juego, lo que hace que se lleve a cabo una educación intergeneracional:

- Zaguán: Los niños, al escuchar esta palabra, y saber a lo que el abuelo se refería por un simple gesto, hacían preguntas como: ¿y los deberes?, ¿no os reñían por tirar la mochila? Los niños viven en una sociedad que les envuelve el miedo a mancharse, a romper las cosas, y si no hacen esto, verdaderamente no pueden ser niños. Como futura maestra, y habiendo echo las prácticas en una escuela viva, voy a valorar la importancia de que no pasa nada porque los niños se manchen o estropeen materiales.
- Tabas o garruelas: Los abuelos/as enseñaron la importancia de ver cómo ellos, fabricaban sus propios juguetes con lo que tenían (palos, piedras, huesos de animales) hicieron ver a los niños que cómo pueblos ganaderos, utilizaban esos recursos para hacer sus juguetes, ya que, en aquellas épocas, no se disponía de dinero para comprar juguetes, sino que, el poco dinero que tenían, lo necesitaban para comer. Al día siguiente y durante varios recreos, los niños/as han fabricado juguetes, animados por nosotras, con lo que en ese momento tenían (papel albal de los bocadillos, servilletas y tapers) Valorando eso, como futura maestra potenciaré la importancia de no vivir en una sociedad tan consumista.
- Peseta: Es una de las palabras que más familiar les resultó a los niños/as. Cuando los abuelos/as vieron que los niños/as la conocían, decidieron jugar con ellos, pasando de euros a pesetas y viceversa. Les hicieron pensar, equivocarse y corregirse, y a los abuelos/as les hizo ilusionarse. Empecé a entender un poco el sentido de las competencias clave en la educación. Porque pensaba que solamente era aprender juegos, pero observé que había mucho más, la competencia matemática, la lingüística, aprender aprender.

Además, era satisfactorio escuchar cómo los niños/as utilizaban gracejos que iban día a día aprendiendo de los abuelos: ¡cómo rabia la peonza!

Todo esto pasó durante todas las sesiones de la unidad. Unas palabras salían al salir de clase, otras en la sala de profesores, otras de camino al parque, otras en el propio parque, otras surgieron en casa, porque los niños/as preguntaban a sus abuelos y luego nos lo

contaban en el colegio.

¿Es posible mantener el vocabulario de generación en generación? Es muy difícil, porque es una cultura ligada a una época determinada, pero, ¿Deberíamos conocer el vocabulario de los abuelos/as?

Por supuesto que sí. Una de las razones para fomentar los lazos intergeneracionales. Hemos visto cómo los abuelos/as no solo han venido a “cuidar” de sus nietos/as, sino que han venido a disfrutar con ellos/as, a enseñarles, y a aprender, siendo éste, uno de los objetivos conseguidos en la unidad. A las personas mayores, les gusta mucho contar anécdotas y refranes que les ocurrían en sus épocas.

Mouton (2011) comenta que a los abuelos/as les gusta comentar y hablar porque necesitan recuperar el papel de transmisores de la lengua y de la cultura. Un papel, que tenían por tradición en los pueblos, y que ha ido desapareciendo debido al éxodo rural.

5.1.3 Educación intergeneracional y materiales de los juegos

Los materiales que se utilizan para los juegos tradicionales que a continuación voy a nombrar, están relacionados con el mundo rural (nuestro colegio, es un colegio rural), vinculados a las estaciones del año, a la agricultura, la ganadería... es decir, asociados a un tipo de vida (Corredor, 1999).

Antes de comenzar la unidad didáctica, me reuní con los abuelos/as de los alumnos de 4º de primaria para conocerlos, explicarles que el objetivo de esta reunión era básicamente su ayuda, ante un trabajo personal ligado a los juegos de su época.

Lo primero que hice fue conocerlos y presentarnos, sacando la conclusión que su vida entera había estado ligada al mundo rural, igual que la vida de sus nietos.

Nos contaron que, durante toda su vida, se habían dedicado a la agricultura y la ganadería, que son oficios de esta nuestra tierra de campos. Expliqué a los abuelos, primero reacios, pero con el paso de la sesión ilusionados, si nos harían el favor de enseñar a sus nietos los

juegos a los que ellos jugaban. Unidos a esos juegos, los juguetes que utilizaban, los lugares y las compañías, así como su procedencia y origen y la repercusión que tienen dentro de la educación, en concreto, dentro de la unidad didáctica.

Juegos con material:

- Las tabas: Son huesos de las extremidades traseras de algunos animales, con la oveja, cabra y cordero. No podía ser de otra manera un pueblo de ganadería ovina como el nuestro. Los animales se sacrificaban para ser consumidos en casa y se guardaban esos huesos para que los niños/as jugaran con ellos. Este juego viene de la época romana, reflejando aquí, la interdisciplinariedad que se puede trabajar en cualquier unidad de cualquier área del currículo. Antes de comenzar a jugar, los abuelos dejaron que los niños/as manipulasen las tabas, mientras las explicaban las cuatro caras que cada una de ellas tiene. La manipulación es fundamental para los niños/as, estos tienen que tocar, oler, ver... aquello en lo que los niños/as ponen los cinco sentidos, favorece su curiosidad, y cuando un niño siente esa curiosidad, tiene ganas de aprender. Como futura maestra, quiero que los niños/as toquen, vea, huelan. Es decir, hacer con ellos una escuela más viva fuera de las cuatro paredes de un aula.
- Peonzas: Las peonzas eran juegos comprados, hechos con madera y un rejo de hierro. Para que el rejo hiciese bailar mejor la peonza, los niños/as las llevaban al herrero del pueblo. Era una estrategia para conseguir que la peonza bailara más que el resto. Los niños comentaron a los abuelos que ellos también tienen trucos para que las cosas en los juegos salgan mejor.
- Chapas: eran los tapones de las botellas de refresco. A veces las chapas, estaban decoradas con las caras de deportistas de la época, que pintaban en trozos de cartón y las incrustaban en las mismas. Para jugar a las chapas, lo primero que se necesita es un circuito. En esta ocasión el circuito fue pintado por los niños. Hicieron el recorrido demasiado estrecho y, a medida que jugaban, se iban dando cuenta que un recorrido más ancho permitiría que sus chapas no se saliesen tanto,

cosa que corroboró uno de los abuelos. Los abuelos los colocaron por equipos, lo que nos hizo ver que es un juego cooperativo. El control en el lanzamiento de la chapa, era fundamental, y los niños se dieron cuenta de ello, de tal forma que lanzaban con mucha fuerza el móvil, tenían que volver a empezar. Como no les hacía gracia, preguntaron a los abuelos, de qué manera podían hacer que las chapas no se saliesen tanto del circuito. Los abuelos contestaron que esas chapas no pesaban y fueron ellos los que decidieron poner una piedra encima. Al verlo los abuelos, les dijeron que en su época utilizaban tierra prensada sobre la chapa. No tardaron en acercarse a una zona del patio para conseguir un poco de barro.

Ayudar al compañero, indagar estrategias, controlar el lanzamiento de la chapa, adelantar al contrario... ¡son tantos factores que conllevan este juego que los niños estuvieron jugando durante toda la sesión!

¿Debemos ser sólo maestros? O ¿Más que maestros somos guías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?, ¿Debemos dejar en ocasiones que los niños aprendan por ellos mismos?

Como maestra me doy cuenta que los niños/as siempre tienen recursos que a veces nosotras mismas frenamos, porque en la educación, en ocasiones, como en su casa, se lo damos todo hecho. Me demostraron que muchas veces las cosas, se enseñan y no se aprenden. Por eso somos sus maestras, pero también sus guías y les llevamos de la mano, pero esa mano, en muchas ocasiones, debemos soltarla.

- El aro: Es un juego que consiste en hacer rodar un aro ayudados de una guía. El aro se sacaba de los aros de las carrales, tierra de campos también es conocida por el vino, y por eso, había tantas. Con este juego fuimos desde el colegio hasta las eras en las que jugaban nuestros abuelos cuando eran niños. Veíamos cómo era importante en este juego la coordinación, el equilibrio, la habilidad y el movimiento, los abuelos han jugando tanto que les era muy fácil rodarlo. Al ver los niños cómo lo hacían sus abuelos supusieron que era sencillo, pero con el

material en la mano, vieron que no lo era tanto. Cuanto más lo practicaban y más rodaban el aro, más cogían la práctica. Les dije que, como todo en la vida, a veces hay que ser constantes para que las cosas salgan cada vez mejor. Por cierto, es un juego al que ya jugaban los egipcios. En el colegio, unas cosas te llevan a otras, a veces lo programado cambia porque los niños te llevan por otro camino o simplemente los mismos juegos. Pues bien, gracias a ellos, a lo largo de la unidad didáctica se nos iban ocurriendo otros proyectos para trabajarlos durante un curso entero, como los juegos a lo largo de la historia, desde la prehistoria, pasando por Egipto, Roma... hasta la edad contemporánea.

A través de estos materiales, los abuelos/as y los niños/as crean una relación intergeneracional dentro de la escuela, ya que aprenden de la cultura de sus abuelos/as; de cómo fabricaban los materiales de los juegos y por qué; les hace entender su vida; comparten ideas, y desarrollan su creatividad e imaginación para inventarse otros juguetes con materiales de la actualidad.

5.1.4 Trucos-Trampa en la inclusión

González (2015) habla del juego como un lugar que habilita la mirada, el contacto corporal o la comunicación de forma enriquecedora, en la que los padres pueden vivenciar las necesidades de sus hijos/as.

Cuando los padres y madres juegan con sus hijos/as crean unos vínculos entre ambos, así la diversión, la espontaneidad y la imaginación surgen durante el juego.

Durante la sesión en la que los hijos enseñaban a los padres los juegos que habían aprendido de sus abuelos/as, pero con unas adaptaciones (intergeneracionalidad, género e inclusión) para poder participar todos de ellos, vi cómo muchos padres se adaptaban a las capacidades de sus hijos, y así una madre concretamente, daba más rápido o más lento a la soga, bajaba o subía más el brazo o llevaba un ritmo concreto en la canción atendiendo al ritmo que marcaban los niños y sus necesidades para no perder comba. ¿Estamos hablando de que los padres utilizan trucos-trampa? ¿A caso los juegos populares admiten

la “trampa” ?, ¿Las madres juegan como madres, o intervienen como árbitros?

Que la palabra correcta no sea “trampas” supone que le ponga delante la palabra truco, porque no creemos que las madres quieran mostrar esos valores a sus hijos, pero sí que hay entre ellos un vínculo afectivo. Estas “trampas” que nosotras llamamos, las madres lo hacen por cariño a su prole, para que sus hijos no pierdan, para que no se rían de ellos. Como maestra, me he dado cuenta que estas “trampas” en ocasiones son necesarias, porque gracias a ellas, el niño se va superando poco a poco y así cada día tiene ganas de superarse aún más.

Cuando los padres y madres juegan con los hijos/as, los conocen en uno de los momentos más importantes de su vida, que es el juego. Poco a poco pueden ir descubriendo si son capaces de hacer estrategias, de cumplir las normas, de terminar un juego, de saltar a la comba... y digo esto porque aquí me quiero detener un momento. ¿Dar a la comba puede considerarse como una habilidad? Metodológicamente, podemos jugar a dar bien para que los alumnos/as aprendan la habilidad de dar a la comba y que los que saltan lleguen a conseguir un reto. ¿Dar a la comba es un castigo? Por ejemplo, cuando un alumno/a falla en el salto, directamente se le manda a dar a la comba y, pedagógicamente no es una buena idea, porque se está potenciando la habilidad de dar mal para que otro compañero falle. Sin embargo, si se proponen retos para que los que están saltando duren mucho, el que da tiene que desarrollar esa habilidad en función de las características de los saltadores. Por lo tanto, dar a la comba, es una habilidad manipulativa que hay que aprender y enseñar a los alumnos/as, no es una trampa.

Fueron los juegos de la comba y el del pasimisí los que me hicieron sacar todas estas reflexiones, porque vi cómo adaptaba el ritmo, cómo esperaban a los niños más lentos, cómo subían y bajan el brazo, adaptándose a sus necesidades, cómo animaban a los niños a participar de los juegos, cómo buscaban su salto debido a la trayectoria de la comba... evitando cualquier interferencia en los mismos.

He descubierto que hay habilidades que existen en la cultura lúdica que pensamos que

hemos descubierto pedagógicamente, y no es así. Es decir, el “juego bueno” ya existía en los juegos tradicionales. Por ejemplo, cuando el juego se adaptaba en función del número de jugadores, de los materiales que había o de las preferencias en habilidades. Por lo tanto, hacían “juego bueno” inclusivo, mientras que lo que se pretende es hacer conscientes de esa idea en la educación.

5.1.5 ¿Tiene sexo los juegos?

García, López, Villalba, Valenzuela y Mareñá (2012) argumentan que a través de los juegos tradicionales nos aproximamos a las costumbres, creencias, religiones o leyendas de una cultura. Durante la práctica pedimos a los abuelos/as que nos enseñaran a jugar a los juegos de su infancia de la misma manera que ellos lo hacían. Por lo tanto, lo primero que hicieron fue separar a los chicos y a las chicas, porque en su época lo hacían de esa manera, ya que su educación también estaba separada en colegios de chicos y colegios de chicas.

Existía una notable diferencia entre los juegos de chicos y los de chicas. Comenzamos por los juegos de los chicos. Estos estaban caracterizados por utilizar habilidades relacionadas con la fuerza y con el poder. En la práctica, podíamos observar cómo los chicos jugaban a juegos en los que utilizaban estas habilidades, como el pico-zorro-zaina, la tanga... Mientras, los juegos de las chicas se caracterizan por la sutileza, la dulzura y la elegancia y podíamos verlo en las niñas, cuando jugaban con las abuelas a juegos de palmas, juegos con canciones, saltos a la comba... etc.

Tanto a las niñas como a los niños, les llamaba la atención esa separación en los juegos, ya que ellos, normalmente, no están acostumbrados a jugar separados. Además, tenían incertidumbre y curiosidad de saber cómo eran los juegos del otro grupo. Entre ellos se preguntaban a qué juegos habían jugado y comparaban cuáles habían sido más divertidos para ellos. Gracias a esto, pude ver cómo las niñas prefieren jugar a juegos que impliquen palmas, canciones, bailes... juegos mucho más dulces que los juegos de los niños. Ellas mismas decían que no querían jugar a los juegos de los niños porque eran juegos muy

“burros”. Por otro lado, los niños no querían jugar al juego como tal que le habían enseñado los abuelos, porque creían que iban a hacer daño a los compañeros en algunas ocasiones (pico-zorro-zaina). Los abuelos fueron los que cambiaron algunos de los juegos, para que no fuesen tan brutos. Por ejemplo, en el juego de pico-zorro-zaina, en el que cambiaron la forma de colocarse en hilera y saltar con carrerilla, a colocarse de uno en uno y saltar sin carrera.

Los que me da a entender que en el momento en el que vivimos los niños ya no juegan a juegos tan “burros” como lo hacían sus abuelos en su infancia. Además, después de escuchar las reacciones de los niños/as cuando jugaban a los juegos por separado, pude entender que, actualmente, los niños prefieren jugar a juegos en los que exista más competitividad y demuestren que son más fuertes o más valientes que otro compañero.

Después de todo esto, cuando salíamos al recreo, además de jugar con ellos, sabíamos que era un buen momento para observar a los niños/as en plena libertad. Pude ver cómo siguen jugando a juegos separados, pero no por no jugar con las compañeras, sino porque les gustan otros tipos de juegos. No sé si tendré razón en mis observaciones, pero lo veía más notable en el último internivel y aún más en quinto y en sexto.

6. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el estudio, soy consciente del avance que se ha producido en los objetivos. Todavía puedo profundizar mucho más en ellos, pero he sido capaz de aumentar mi conocimiento sobre los temas de intergeneracionalidad, género e inclusión en los juegos tradicionales. Me ha servido para planificar una unidad didáctica en el que el objetivo estaba relacionado con la modificación de juegos tradicionales a la cultura actual atendiendo, por supuesto, a los temas citados anteriormente. Me he dado cuenta de que para poder planificar según las características del grupo y de su época, necesitas estar en continuo reciclaje de contenidos.

Gracias a poder llevar a cabo esa planificación en un contexto real, he podido aprender de otros docentes y apoyarme en los entornos familiares de los alumnos/as. Me ha llevado a plantearme preguntas y seguir investigando para extraer varios subtemas que están relacionados con la práctica de la unidad y con la fundamentación teórica, haciendo que desarrolle aún más competencias del grado.

Como conclusiones finales del documento, creo que nunca terminamos de ser maestros/as, porque trabajar con niños/as conlleva aprender cada día. Nunca estamos del todo formados y siempre que se quiera llevar algo a cabo, hay que saber bastante del tema. Ese aprendizaje me hace plantearme preguntas como:

¿Seré capaz de ir evolucionando en las tareas de descripción y análisis de las unidades didácticas?, ¿Podré llevarlo a cabo cuando esté como maestra en un centro educativo?, ¿Seré capaz de identificar elementos que no favorezcan la inclusión, intergeneracionalidad y género a través de otros juegos en educación física?

Ante estas preguntas, me planteo nuevas finalidades para atender en mi desarrollo profesional:

- Tener siempre presente la inclusión, intergeneracionalidad y el género en los juegos de educación física
- Seguir mejorando en la capacidad de describir y analizar mis lecciones y prácticas

Algunas limitaciones que me han ido surgiendo durante el presente trabajo comenzaron al programar y planificar la unidad didáctica, ya que tuve que darle varias vueltas para poder reducir y acortar los contenidos y objetivos de la misma. Tanto la descripción como el análisis de la unidad didáctica necesitan de varias vueltas más. Esto ocurre debido a la poca práctica, pero estoy segura de que, si continuó practicando, podré mejorarlo. No tenía clara la idea de la estructura del metaanálisis. Es decir, tenía identificados los temas que quería analizar, pero no tenían un orden y una lógica entre ellos y entre la fundamentación teórica del trabajo. Por lo tanto, eso hizo que tuviera que darle varias vueltas al documento para relacionar tanto los objetivos que tenía planteados con la fundamentación, el metaanálisis y el sentido del trabajo.

Como líneas futuras de indagación cercanas, me planteo el continuar investigando sobre los temas de la cultura lúdica, para poder llevarlo a otros ámbitos. Practicar no sólo en la educación, sino en mi vida personal a describir y analizar atendiendo a todos los elementos. Como líneas de indagación más futuras, me planteo la posibilidad de trabajar por proyectos, trimestrales o anuales. Por ejemplo, el juego a lo largo de la historia, llevando este proyecto más allá, para trabajarlo de forma transversal e interdisciplinar. Continuar con la intergeneracionalidad en el resto de los contenidos de educación física. Demostrar que, en cualquier juego, podemos jugar “en bromas o de veras” y trabajar la importancia del resultado, es decir, ganar o perder.

Por último, y no menos importante, me he dado cuenta en este trabajo que los tutores, supervisores, maestros/as, padres/madres y abuelos/as han ayudado a que este documento sea más rico, ya que es mejor trabajar en equipo con otras personas aprovechar las inercias conjuntas. Lo que más me gusta de este trabajo es que no es exclusivamente individual, se lleva a cabo gracias a la colaboración de muchas personas, lo que me ha servido para aprender individualmente y para darme cuenta en un futuro que los trabajos en equipo,

aprovechando y compartiendo los conocimientos hace que tenga más riqueza que un trabajo individual.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Ainscow, M. (2001) *Desarrollo de Sistemas Educativos Inclusivos*. Trabajo presentado en Universidad de Mánchester, Reino Unido.
- Beltrán, A. J., & Rivas Gómez, A. (2013, 22 de abril). Intergeneracionalidad y multigeneracionalidad en el envejecimiento y la vejez. *Tábula Rosa*. Recuperado de: <http://www.revistatabularasa.org/numero-18/14beltran.pdf>
- BOE núm.52.Real Decreto 126/2014 (Mecd, Madrid 1 marzo 2014)
- Bolivar, A. (2006,). Familia y escuela: Dos mundos llamados a trabajar en común. *Revista de educación*. Recuperado de:
http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social/index/assoc/miso1089/4_002.dir/miso10894_002.pdf
- Brougere, (2013). El niño y la cultura lúdica. *Revista Lúdicamente*. Recuperado de:
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>
- Bustamante, S.; Arteaga, C.; González, E.; Chaverra, B. & Gaviria, D. (2012). La motricidad cotidiana en la cultura corporal de niños y niñas de quinto grado de una institución educativa de la ciudad de Medellín. *Revista educación física y deporte*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/322764713_La_motricidad_cotidiana_en_la_cultura_corporal_de_ninos_y_ninas_de_quinto_grado_de_una_institucion_educativa_de_la_ciudad_de_Medellin
- Caba, B., Aubert, E (2016): Cuadernillo para el uso y facilitación del espacio de juego rodante. *Revista IPA Argentina*. Recuperado de:
<http://www.ipaargentina.org.ar/wp-content/uploads/2016/08/generoyjuego-ipa-1.pdf>
- Castellanos, A. y López, L. (2003). El abordaje de la investigación en recreación desde

la facultad de cultura física. *Revista Funlibre*. Recuperado de:
<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3if/ICastellanos.html>

Corredor-Matheos, J. (1999). *El Juguete en España*. Madrid: Espasa.

De León, B. (2011). La relación familia-escuela y su repercusión en la autonomía y responsabilidad de los niños/as. *Revista: De teoría de la educación*. Recuperado de:
http://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4440/larelacionfamiliaylaescuelaysurepercusionenlaautonomiay.pdf

De Mello Grillo, R; Da Costa Spolaor, G y Prodócimo, E. (2016). La cultura lúdica y la educación física escolar. *Revista Lúdicamente* (5), nº 10. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5689539>

García López, J.; Villalba Roma, M.; Valenzuela Martín, A.; y Mareñá Gumbau, J. (2012, 14 de diciembre). El sexismo en los juegos tradicionales: análisis crítico y propuesta educativa [Web log pos]. Recuperado de:
<http://juegoeducativojuegostradicionales.blogspot.com/>

García Monge, A y Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la educación física. *Revista educación física y deporte*. Recuperado de:
[file:///C:/Users/clara/Downloads/Dialnet-DimensionesParaUnAnalisisIntegralDeLosJuegosMotore-2800004%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/clara/Downloads/Dialnet-DimensionesParaUnAnalisisIntegralDeLosJuegosMotore-2800004%20(1).pdf)

García, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Agora Para la Educación Física y El Deporte* (1), p. 55-70. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2257387>

García, A. (2005). Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física Escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Educación Primaria. Tesis doctoral no publicada. Universidad de Valladolid.

García, A. (2011). Creación y modificación de juegos motores. *Agora Para La*

Educación Física y El Deporte (1), p.11–13. Recuperado de:

https://www5.uva.es/agora/revista/13_1/agora13_1a_garcia

González, N. (2015). El juego como promotor del vínculo padres-hijos. Universidad de la república. Recuperado de:

https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo_final_de_grado_nathy_gonzalez.pdf

Iriarte, J. (2019, 26 de febrero). Tolerancia a la frustración en niños: qué es y cómo trabajarla en juegos de mesa [Web log post]. Recuperado de:

<https://bebeamordor.com/2018/09/03/tolerancia-frustracion-ninos-juegos-mesa/>

José, M., Sosa, C., Pérez, L. (2017). Las escuelas de abuelos desde la educación intergeneracional. *Revista de Educación Social*. Recuperado de:

<http://www.eduso.net/res/admin/archivo/docdow.php?id=1006>

Lantigua Hernández, J. (2007). El deterioro de los juegos tradicionales. *Revista digital:*

Buenos aires, (11), p.1. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>

Lavega, P. (2002, 5 octubre). Juegos tradicionales y educación. *Encuentro Internacional*

sobre los juegos. Recuperado de: https://www.jugaje.com/es/textes/texte_4.php

Maestro, F. (2005). Juegos tradicionales. España.

Marín, I. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Barcelona: Paidós

Mouton, P. (2011) La lengua y las edades. *Revista Lychnos*, (8). Recuperado de:

http://www.fgcsic.es/lychnos/es_es/articulos/La-lengua-y-las-edades

Navarro, D y Espino, M. (2012). Inclusión educativa. ¿es posible?. *Edetania: estudios y propuestas socioeducativas*. (41). Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4089679>

- Newman, S. y Sánchez, M. 2007. Los programas intergeneracionales: concepto, historia y modelos. *Colección estudios sociales*. (23). Recuperado de: https://www.aepumayores.org/sites/default/files/Programas_Intergeneracionales_Coleccion_Estudios_Sociales_vol23_es.pdf
- O´farril- hernández, R. A. (2001). La cultura física como ciencia. Un punto de partida. *Ef deportes*. (38). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd38/ciencia.htm>
- ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.
- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.
- Prat, M. (2008). Los porqués de la Educación Física. *Docplayer*. Recuperado de: <https://docplayer.es/21224783-Los-porques-de-la-educacion-fisica-hoy.html>
- Rebolledo, M., Carretero, M. (2010). Juegos y juguetes para la Igualdad: Guía didáctica para una Educación No Sexista dirigida a madres y padres. *Educación en igualdad*, p.34. Recuperado de: <https://docplayer.es/17580093-Juegos-y-juguetes-para-la-igualdad-guia-didactica-para-una-educacion-no-sexista-dirigida-amadres-y-padres.html>
- Rico, C. Serra, E.; Viquer, E. (2007). Abuelos y nietos. Abuelo favorito, abuelo útil. Madrid. Editorial Pirámide.
- Sánchez, N. (2001). Juegos tradicionales “Más allá del jugar”. Recreación y tiempo libre. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm>
- Torres Santomé, J. (2016, 21 de noviembre). Los sistemas educativos pretenden que el alumnado conozca la realidad. *Puntoedu*. Recuperado de: <https://jurjotorres.com/?author=1&paged=2>
- Trigueros, D. C. (2014, 2 de enero). Juego, tradición y cultura en educación física. Tándem. Recuperado de: <https://www.grao.com/es/producto/juego-tradicion-y->

[cultura-en-la-educacion-fisica](#)

Yannoulas, Silvia (1996): Educar: ¿Una profesión de mujeres?: La feminización del normalismo y la docencia. *Buenos Aires*. Recuperado de:

<http://rbep.inep.gov.br/index.php/rbep/article/viewFile/1189/1163>

8. ANEXOS

ANEXO I: UNIDAD DIDÁCTICA

UD: APRENDEMOS Y ENSEÑAMOS JUEGOS CON NUESTROS ABUELOS/AS	
Temporalización	Lunes 8 de abril – lunes 6 de mayo.
Sesiones	La unidad didáctica se llevará a cabo a través de 5 sesiones. En las primeras sesiones los abuelos y abuelas vienen al colegio para enseñarnos a jugar a los juegos de su infancia. Durante la 3º y 4º sesión, los alumnos/as modificarán algunos juegos, con el fin de hacerlos inclusivos. Por último, dedicaremos la 5º sesión para que los padres, madres, abuelos y abuelas vengan al colegio para conocer y probar los juegos que han modificado los alumnos/as de 4º de primaria.
Curso	Alumnos/as de 4º de primaria C.R.A Campos de Castilla (Grijota).
Justificación	Esta unidad didáctica forma parte de mi trabajo fin de grado, (título) Según la ley, uno de los bloques que se trabaja en el área de educación física es el Bloque 4. Juegos y actividades deportivas. Dentro de él, se agrupan algunos contenidos que están

relacionados con la cultura lúdica, como son el conocimiento y la puesta en práctica de juegos tradicionales y populares. Esta unidad didáctica no solamente pretende que los alumnos/as de 4º de primaria conozcan los juegos tradicionales y populares dentro del gimnasio, sino que puedan conocer, aprender y practicar los juegos populares a los que jugaban sus abuelos/as en su infancia, siendo conscientes y poniéndose en la piel de los recursos de los que disponían sus abuelos y de los lugares en los que jugaban en su época.

Competencias Clave y su Evaluación

- 1. Competencia en comunicación lingüística:** intercambios comunicativos, aprender vocabulario nuevo en relación a la actividad física
- 2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** medir el campo de juego, organización del espacio para formar estaciones de juego
- 3. Competencia aprender a aprender:** conocer las posibilidades y limitaciones personales y grupales, adquirir nuevas herramientas y mejorar las que tengan previamente para adquirir una mejor condición física
- 4. Competencia social y ciudadana:** aceptar las normas y las reglas del juego, fomentar las relaciones intrapersonales a través de actividades colectivas
- 5. Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** favorecer la capacidad de investigar, crecer en la toma de decisiones, ser creativo y emprendedor en la ejecución de actividades físico deportivas
- 6. Competencia cultural y artística:** expresar ideas, sentimientos, pensamientos o reflexiones valorando la diversidad que existe en el aula y su potencial con alumnos de otros orígenes
- 7. Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico:** percepción e interacción apropiada del propio cuerpo en movimiento o en reposo en un espacio determinado. Conocer sus problemas y saber resolverlos

Objetivos

- Conocer el origen, las características de los juegos tradicionales a los que jugaban sus abuelos y abuelas, practicarles como ellos, diferenciados por género, haciéndoles inclusivos y entendiendo que son dos épocas diferentes
- Respetar durante la práctica de los juegos tanto a los compañeros como al entorno, materiales... etc.
- Modificar los juegos populares enseñados por los abuelos/as para hacerlos más inclusivos
- Identificar elementos en los juegos de los abuelos/as que dificulten el género, la inclusión y la intergeneracionalidad
- Buscar criterios para cambiar y adaptar los juegos tradicionales (género, inclusión e intergeneracionalidad)
- Exponer, practicar e interiorizar el juego adaptado con el resto del grupo
- Decidir los roles en el juego para practicar, jugar y disfrutar del mismo
- Poner en práctica los juegos que han modificado y el rol que desempeña cada alumno en él
- Conocer y practicar los juegos de la generación intermedia, siendo conscientes de los cambios y las diferencias a los juegos de los abuelos/as
- Formar cuatro grupos atendiendo a los cuatro juegos modificados y completar nuestros grupos con nuestros padres y madres
- Explicar a los padres y madres las modificaciones que se han hecho en los juegos y su por qué, jugando y disfrutando con ellos
- Darse cuenta de que la vida, como los juegos, están en continuo cambio

Contenidos

- Descubrimiento de la cultura y tradiciones de sus abuelos y abuelas
- Conocimiento y práctica de los juegos populares (Soga, Tabas, Bolos, Canicas, Balón, Aros de hierro con guías, Peonza, Tanga, Chapas)
- Diferencias entre juegos de niños/as y reflexión sobre ello

- Elección y adaptación de uno de los juegos aprendidos con los abuelos y abuelas
- Toma de decisiones en común para la modificación de los juegos
- Conocimiento de los elementos de la cultura lúdica: género, inclusión e intergeneracionalidad
- Decisión de los roles y la puesta en escena que más tarde enseñarán a sus abuelos/as, madres y padres
- Respeto y valoración ante los cambios propios y de los compañeros
- Respeto al nuevo espacio de juego
- Respeto a las posibilidades y limitaciones en el juego de nuestras otras generaciones
- El juego sigue y sigue de generación en generación

Metodología

Flexible, activa, inclusiva y participativa. Basada en el proceso y nunca en el producto. Partiendo del nivel inicial del alumno. Carácter globalizador y con aprendizajes significativos.

Los espacios en los que vamos a trabajar serán aquellos lugares en los que los abuelos/as jugaban a los juegos de su infancia.

Los materiales de cada juego serán aquellos de los que dispongan los abuelos/as en sus casas, además de utilizar aquellos que estén en el centro:

- Soga
- Tabas
- Bolos
- Canicas
- Balones
- Aros de hierro con guías
- Peonza
- Tanga

- Chapas
- Colchonetas

En cuanto a los estilos de enseñanza, serán distintos en cada sesión:

- Asignación de tareas
- Enseñanza recíproca
- Cooperativo
- Mando directo
- Descubrimiento guiado
- Resolución de problemas
- Creativo

Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje

Nos ayudaremos de la observación directa para después completar los siguientes instrumentos de evaluación:

- Cuaderno del profesor
- Ficha de juegos
- Tabla de autoevaluación
- Portfolio
- Tabla de evaluación

Por supuesto también llevaremos a cabo una evaluación de las competencias de los alumnos/as de como ellos resuelven problemas en diferentes situaciones y son capaces de llevarlos a la vida cotidiana.

Atención a la diversidad

La unidad didáctica atenderá a todas las necesidades específicas que presente el alumnado de 4º de primaria:

TDAH

- Buscar reforzadores sociales (alabanzas, comentarios positivos) o reforzadores de situación (ser el encargado de...).
- Marcar rutinas, explicar la rutina que se va a llevar a cabo en cada una de las sesiones.
- Acompañar a los reforzadores sociales con alguna norma que esté incumpliendo para incitarle a mejorar en sus conductas sociales.
- Buscar un grupo de alumnos que sean calmados y capaces de controlar la situación para las actividades en las que nuestro alumno con TDAH pueda alterarse.
- Instrucciones breves, claras y concisas. Cambiarlo con frecuencia de agrupamientos.

Adaptaciones metodológicas para dos niños que durante la sesión han estado lesionados:

1º SESIÓN

- Mientras algunos niños ruedan el aro, ellos van hablando con los abuelos sobre aspectos de su cultura
- Procurar que, en los juegos de mayor intensidad motriz, ellos sean quienes hagan los papeles en los que apenas hay desplazamiento (escondite, pasimisí)
- En los juegos de menor intensidad participar con el mismo rol que los compañeros, porque apenas hay desplazamiento

2º SESIÓN

- En los juegos de niñas, como los bolos, las alumnas ayudan su compañera a recoger y levantar los bolos y el cura. En el juego de la comba, ella tendrá los papeles de dar a la comba y de cantar las canciones para que sus compañeras salten.
- En los juegos de los niños, como las chapas, no habrá problema, porque es un juego en el que no hay desplazamiento y se juega desde el suelo.

3° y 4° SESIÓN

- Para modificar los juegos, los alumnos crearán grupos, y con la ayuda de una ficha, deberán cambiar y modificar el juego.
- Cuando los grupos pongan en práctica el juego para ver si la modificación es correcta, estos alumnos irán observando y completando la ficha, o bien participar, si en los juegos no hay desplazamiento
- En los momentos de reflexión, en los que nos reuniremos todo el grupo, somos nosotros los que nos acercamos a los niños/as que necesitan estar en reposo durante la actividad.

5° SESIÓN

- Para modificar los juegos, los alumnos crearán grupos, y con la ayuda de una ficha, deberán cambiar y modificar el juego.
- Cuando los grupos pongan en práctica el juego para ver si la modificación es correcta, estos alumnos irán observando y completando la ficha, o bien participar, si en los juegos no hay desplazamiento
- En los momentos de reflexión, en los que nos reuniremos todo el grupo, somos nosotros los que nos acercamos a los niños/as que necesitan estar en reposo durante la actividad.
- Uno de los roles es el de profesor, otro el de ayudante de profesor, siendo éste el que puede desempeñar el alumno con TDH por que favorecerá en él, atender lo que dice el compañero profesor y estar pendiente para apoyarle y ayudarle.

6° SESIÓN

- Después de que todos los alumnos conozcan todos los juegos y sus adaptaciones, decido que este alumno rote por todos los juegos con el rol de profesor para darse cuenta de que la clase fluye
- En cada juego serán los niños los que hagan una adaptación metodológica para que este alumno pueda participar, porque en sesiones anteriores ya han ido surgiendo buenas ideas

SESIÓN 1

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

MOMENTO DE ENCUENTRO	<p>Reúno a toda la tripulación en la puerta de entrada del colegio. Días anteriores ya habíamos comentado a la clase de 4° la nueva unidad de ¡Aprendemos y enseñamos juegos populares con nuestros abuelos y abuelas! Así que, esperamos a que lleguen a nuestro colegio los abuelos/as y nos cuenten cuales eran los juegos a los que jugaban en su infancia, los materiales que utilizaban para fabricarlos, cómo era su vida cuando eran pequeños... y, sobre todo, que nos llevaran a aquellos sitios de la calle en los que jugaban a esos juegos para poder aprender a jugar tal cual lo hacían ellos.</p>
MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ	<p>Actividades principales</p> <p>Bolos Femeninos: Se necesitan 9 bolos de madera que se colocarán en tres filas y valen 1 punto cada uno, otro bolo llamado “cura” que se coloca a una distancia mayor de los bolos y vale 4 puntos, y por último una bola de madera. El objetivo del juego es derribar el máximo número de bolos lanzando con la bola. El primer lanzamiento se hace desde la zona más próxima a los bolos. Desde ese lado pueden derribar el cura. Luego se volverá a lanzar, pero desde el lado más próximo al cura, para intentar derribar el mayor número de bolos posible. Se lanzan las bolas hasta terminar cuatro partidas de tres juegos cada una, cerrándose cada uno de éstos en 50 puntos.</p>

	<p>Tanga: Se utilizan unos discos de hierro (tostones), una pieza de madera o tanga y una moneda que se coloca en la parte superior de la tanga. Cuando el jugador lanza los discos, tiene que intentar derribar las monedas que se encuentran encima de la tanga y que es disco quede lo más cerca de ellas posible. Para apostar, todos los jugadores colocan un número igual de monedas encima de la tanga. El orden de tirada se establece por sorteo. Cada jugador lanza tres discos en cada ronda.</p> <p>Soga: Dos niñas se encargan de dar a la comba, y el resto de ellas se coloca en fila para saltar dentro. Cantan varias canciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pimiento colorado - Cocherito leré - A saltar la barca - Colección <p>Canicas: Se pinta un triángulo en el suelo y se colocan tantas canicas como jugadores sobre el triángulo y separadas entre sí. Las canicas se apostaban entre los jugadores. A unos metros del triángulo, se pinta una línea para marcar la zona de tirada, y con una canica más grande, había que intentar sacar las canicas fuera del triángulo para quedarte con ellas.</p> <p>Tabas: Las tabas son los huesos que se encuentran en las patas traseras de animales como el cordero. Los</p>
--	--

	<p>abuelos las limpiaban y afilaban para jugar con ellas. Uno de los juegos consiste en lanzar la taba al aire y dejar que cayera al suelo. Si sale “panza” es decir, si quedan las partes salientes del hueso hacia arriba, y era lo que habías apostado, ganabas el resto de tabas apostadas, o bien se perdían otras tantas si salía “culo” es decir, si quedan las partes hundidas en la cara superior.</p> <p>Chorro-Mocho-Pico-Tallo-Qué: Se elegía a uno que llamaban "madre", que solía ser un chico serio. Después se formaban dos equipos, uno que hacía de "burro" que se colocaba agachado en fila enfrente de la madre y otro que saltaba sobre las espaldas de cada uno. Si toda la fila se tambaleaba y se caía, había que volver a repetir el salto. Uno de los saltadores que estaba arriba, sacaba sus cinco dedos, los cuales cada uno tenía asignado las siguientes palabras: chorro, morro, pico, tallo, que. Los de abajo tenían que elegir una de ellas y si acertaban, se cambiaban los grupos de burros y saltadores.</p> <p>Balón: Las chicas cantaban las siguientes canciones mientras pasaban el balón por debajo de una pierna y por debajo de la otra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puente colgante - Doctor Ganon - Don federico
--	---

		<p>Corro: Las chicas se dan la mano en forma de círculo y cantan y bailan las siguientes canciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qué haces ahí moza vieja que no te casas - El corro de la patata - El patio de mi casa - Pasimisí <p>Aros con guía: Se trata de rodar el aro de hierro a través de una guía.</p>
	Vuelta a la calma	Reúno a la tripulación y a los abuelos y abuelas en un corro. Damos las gracias a los abuelos/as por venir y por explicar y enseñar a jugar a los alumnos/as en los mismos lugares en los que jugaban en su infancia y de la misma manera.
MOMENTO DE DESPEDIDA		Los alumnos/as regalan a los abuelos/as unos dibujos agradeciéndoles su visita y un pequeño detalle. Caminamos todos juntos hasta el colegio rodando los aros con las guías.
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
<p>Hoy comienza la primera sesión de la unidad didáctica. Hace unos días ya habíamos quedado con los abuelos/as para que preparasen los juegos que iban a enseñar a los alumnos/as. La tutora mandó una carta a los abuelos/as de los alumnos/as de 4º de primaria, pidiéndoles su ayuda. El primero en llegar al colegio fue mi abuelo. Aunque</p>		

no forme parte de los abuelos/as de los alumnos/as, también puede enseñarnos varios juegos. Vino cargado de juegos; el aro con la guía, las tabas, la tanga...

Estaba algo nervioso, y en seguida entró a la sala de profesores. Allí estaba esperándole mi tutora con un café y unas pastas. Mientras tomaba el café, me contaba que estaba sudando por los nervios, y que no sabía que es lo que tenía que decir. Le agarraba la mano mientras le decía que no se preocupara, que allí estoy yo para todo lo que necesite. Los abuelos de D, tardaban un poco más en venir, así que, decidimos bajar a los niños/as a la sala de profesores para que conocieran a mi abuelo.

Mi abuelo se colocó fuera de la sala de profesores, para recibir a los alumnos/as de 4º de primaria. Primero comencé presentándole yo, pero, en seguida, me cortó la presentación para continuarla él. Les comentó su nombre, donde había vivido, en qué había trabajado y porqué estaba hoy aquí con nosotros. Mas tarde, se presentaron los niños/as. Después de la presentación, mi abuelo comenzó a explicar juegos a los que jugaba él en su infancia, explicó cómo se jugaba al “chorro, morro, pico, tallo, qué”. Los niños escuchaban mientras almorzaban, porque tenían hambre. Se podía apreciar todo tipo de caras, alguno estaba escuchando la explicación, otros estaban mirando, pero no escuchando y otros pedían irse a jugar ya. De vez en cuando, intervenía con preguntas, por ejemplo, ¿Dónde jugabais a ese juego? A lo que mi abuelo respondía que, normalmente se jugaba en la calle, después de hacer los deberes, jugaban en el campo. Continuó explicando a los alumnos/as que antes, apenas tenían dinero para poder comprar juguetes, entonces lo que hacían era hacerlos con materiales que tendrían por casa. Por ejemplo, hacían los balones con cartones, trapos y cuerdas o con las vejigas de los cerdos. ¿Había juegos de chicos y juegos de chicas?, el abuelo contestó que por supuesto, porque en su época, las niñas y los niños estaban separados en la escuela, y por eso cada uno creaba sus juegos. Mi tutora les preguntó a los alumnos/as de 4º que si eso lo siguen haciendo ahora. H, contestó que no, que ellos juegan todos juntos porque es más divertido, aunque a veces, las chicas se alejan de ellos para hablar de sus cosas y los chicos se ponen a jugar al balón. ¿Jugamos hoy, chicos y chicas por separado? Todos contestaron que sí, que tenían ganas de jugar. A,

contestó que ella prefería jugar por separado porque así ganaban las chicas, que son más inteligentes y H, la respondió que ellos ganarían a los juegos porque son más rápidos que las chicas. Les comenté que el objetivo no es jugar chicos contra chicos a ver quién gana, sino es jugar por separado a juegos diferentes. A, seguía diciendo que ellas ganarían porque eran más chicas y H y C, las respondían que ellos son más rápidos. ¿A qué juegos jugaban las chicas y a cuáles los chicos? Mi abuelo contestaba que de juegos de chicas no entendía mucho, pero que jugaban a la comba, a la goma, la rayuela... Los chicos, jugaban al escondite, polis y ladrones, pico-zorro-zaina... De nuevo H, comentó que alguna tarde, quedan todos los chicos y chicas de clase en la plaza del pueblo para jugar al escondite y a polis y cacos, que así lo llaman ellos ahora. ¿Os dais cuenta de que los juegos a los que jugaban en la época de los abuelos, son los mismos juegos que utilizamos ahora? C, explicó al abuelo que ellos habían inventado una variante del escondite, en el que tenías que pillar. El abuelo le contestó que ellos ya jugaban a eso también, y que por lo tanto no lo habían inventado. Otro juego al que jugaban era las tabas. Los alumnos ponían cara de no saber lo que es, entonces lancé la pregunta, ¿Qué son las tabas? M, contesto que, si era una piedra, y H, le dijo que no, que son huesos de animales, que lo habían dado en sociales, en el tema de los pueblos romanos. El abuelo explicaba que se sacaban de las manos de los corderos y que ellos las limaban con el cemento de la calle para jugar a lanzarlas. En aquella época no había dinero para poder comprar juguetes, ni siquiera para comer. El abuelo les decía que lo que estaban almorzando, bocadillos, batidos... todo eso, cuando él era pequeño era todo un lujo que no se podían permitir. A, comentaba que su abuela hacía las muñecas con trapos y que ella había aprendido a hacerlas con ella. ¿Os imagináis estar sin juguetes? N, contestaba que no, y sobre todo sin wifi, ni internet, C, decía que él, iría a buscar a sus amigos a casa y jugarían en la plaza a juegos sin juguetes, como al escondite. H, dice que los niños de hoy en día necesitan mucho el wifi para jugar. Los alumnos/as le hacían muchas preguntas al abuelo, estaban intrigados, ¿Teníais peonzas?, ¿Cómo hacíais las canicas o las chapas?, ¿Había cromos?... claro que lo había, pero teníamos que fabricarlo nosotros, porque no había dinero para comprar. Los

niños decían al abuelo que a ellos le dan propina a la semana o al mes. Se quedaron perplejos cuando el abuelo les hablaba en pesetas, y les decía que apenas les daban céntimos de propina a la semana, o a veces, ninguna propina. Por fin llegaron el resto de los abuelos/as. Nos dirigimos hacia la puerta de entrada para saludarles. Los alumnos/as se acercaron a darles un beso porque ya los conocía, ya que son los abuelos de D. Los abuelos se presentaron entre ellos y mientras nos dirigíamos a un sitio en el que hubiera tierra para jugar, iban comentando su vida. El abuelo de D y mi abuelo, habían traído varios juegos. Uno de ellos fue el aro con la guía. El abuelo de D, los había sacado de las ruedas de la bicicleta, y mi abuelo, habían mandado a mi padre, que es herrero, que intentara hacer un aro con guía.

Ambos abuelos, explicaron a los niños/as cómo tenían que colocarse para rodar el aro con la guía. Como era algo novedoso, todos querían probar, así que iban turnándose el aro mientras lo rodaban por el cemento, hasta llegar al lugar elegido por los abuelos/as para jugar al resto de los juegos. El abuelo contaba que ellos, sacaban los aros de los carrales para jugar con ellos. Algunos conseguían rodarlos y hacían carreras entre ellos. Cuando llegamos al lugar en el que había algo de tierra para poder jugar, les comenté que como había dicho el abuelo que ellos en su época de la infancia jugaban chicos y chicas separados, pues nosotros también. Las abuelas se fueron con las niñas y los abuelos con los niños. Las abuelas y las niñas comenzaron a jugar a la comba. Les decían que ellas jugaban en la plaza del pueblo después de hacer los deberes de la escuela. Las niñas se ponían en fila, y respetando el turno, iban saltando de una en una. Les enseñaron canciones que las niñas ya sabían, como el pimiento colorado. Ninguna de ellas quería saltar con esa canción porque decían que no tenían novio ni se querían casar todavía, así que cambiaron de canción y saltaron a la barca y al cocherito leré. S y L, que estaban esperando a la fila para poder saltar, se aburrían mientras esperaban, así que saltaban desde la fila para practicar e intentar no fallar.

Cambiaron de juego, y las abuelas les enseñaron a cómo jugaban ellas al pasimisí cuando eran pequeñas. Las dos abuelas formaban el puente, y las niñas pasaban por debajo, cuando ellas decidieran, atrapaban a una niña con sus brazos, y ésta, se salía

del juego eliminada. Otro juego de chicas fue hacer un corro con las manos y jugar al corro de la patata, el patio de mi casa, o a la pájara pinta. Cuando las abuelas cantaban canciones en las que decían que una niña tenía que casarse, las niñas se reían y les decían que lo dijeran más bajo para que no se enterasen los chicos. Por último, jugaron a los bolos. La abuela colocaba los bolos que valían 1 punto cada uno cerca de la fila que tenían que hacer ellas para tirar, y el “cura” que valía 8 puntos, lo colocaba más alejado. Cuando lanzaban y tiraban los bolos de 1 punto, la bola tenía que pasar de largo al cura, para poder colocarte en el otro lado y seguir tirando. Las niñas, discutían por ver cómo se colocaban para tirar. Las que tenían que esperar o bien recogían las bolas que lanzaban sus compañeras o se quedaban mirando a los chicos como jugaban. Mientras tanto los abuelos, explicaban a los chicos como había que colocarse para tirar el disco plano en la tanga. Los chicos se pensaban que se iban a llevar las monedas si las tiraban, entonces había piques y riñas por tirar. Después les enseñaron las tabas. Habían traído tabas de lechazo y tabas de cordero para explicar qué es lo que hacían con ellas. Decían que las de las ovejas son las buenas porque eran más grandes, ellos quitaban la carne que rodeaba el hueso y las limaban en el suelo para que quedasen lisas. O, decía que ahora las hay, pero de plástico. H, preguntaba continuamente si podían afilarlas con los abuelos. Así que nos desplazamos hasta el cemento para afilar las tabas y que no quedasen picos, porque a la hora de lanzarlas al aire, si había picos, podían cambiar de cara, culo, panza y hoyo. Los abuelos les enseñaban a lanzar las tabas y los diferentes juegos a los que jugaban, así como las apuestas que hacían. Otro de los juegos fue jugar a china o a chorro-morro-pico-tallo-qué. Los abuelos explicaron los juegos a los chicos, y estos, al principio tenían miedo de jugar, porque decían que iban a hacerse daño entre ellos. Así que decidieron no saltar tan fuerte, es decir, sin coger carrerilla. Para terminar, tanto chicos como chicas, jugaron a las canicas con los abuelos. Los abuelos contaban que esos juegos se utilizaban para ganar o perder canicas. Nadie compraba nada, así que para hacerte con más canicas, tenías que ganar el juego.

Para despedirnos de los abuelos/as, les dimos las gracias, regalándoles unos dibujos que dibujaron ellos y un pequeño detalle de bombones. Los niños se despidieron de ellos con fuertes abrazos y besos.

ANÁLISIS DE LA SESIÓN

Los abuelos/as estaban inquietos por no saber cómo explicar los juegos a los niños/as, pero en cuanto se reúnen con ellos, se transforman y sacan la valentía y las palabras para explicárselo a los alumnos/as. Como docente, mi papel durante esta sesión era el un mero guía, ya que el papel de las explicaciones las realizaría los abuelos/as. Los abuelos y abuelas utilizan un vocabulario diferente y muchas de las palabras que ellos emplean para explicar los juegos son desconocidas para ellos. Para ayudar a los niños a que comprendieran las palabras, cada vez que ellos no las entendiesen, podrían ir apuntándolas en un papel, o bien, preguntar lo que significa. Cuando los abuelos hablan y comentan cómo era su vida cuando eran pequeños, los alumnos/as no podían creérselo, y, de hecho, nunca creo que lleguen ni a imaginárselo. Cuando les decían que no tenían apenas dinero ni para comer lo que estaban almorzando ellos, miraban a sus bocadillos y pensaban en que eso era imposible, cuando les hablaban en pesetas, no se imaginaban lo que podía ser, o simplemente cuando les decían que no había internet, se llevaban las manos a la cabeza y no tenían otros planes si el internet desapareciese ahora. Es una buena forma de hacerles ver que nada han inventado ellos, y que todo nos viene por tradición. Las épocas han ido cambiando poco a poco, y la época actual, no tiene nada que ver con épocas atrás. Cuando tuvieron que separarse por juegos de chicos y de chicas, no se imaginan que antes hubiera dos colegios distintos, ¿Por qué profe?, si es más divertido jugar todos juntos.

Las esperas en las filas para jugar las aburren, y las canciones que se cantaban a la comba y hablaban del casamiento o de las niñas bonitas, preferían cortar mitad de la canción para no pasar vergüenza, ¿Por qué me tengo que cansar?, ¿Porque tengo que tener novio? Los niños, tenían miedo a jugar a juegos en los que se utilizara mal la fuerza, por ejemplo, a china o a chorro-morro-pico-tallo-qué. No querían subirse encima de los compañeros porque no querían hacerse daño en la espalda, o el niño que

estaba algo más gordito, decía que le dolía la cabeza y que no podía jugar. ¿Por qué los niños piensas que ellos son más rápidos que las niñas?, ¿Por qué las niñas piensan que ellas son más inteligentes? Asocian la inteligencia y la fuerza como un elemento para competir, las niñas inteligentes y los chicos rápidos y fuertes.

SESIÓN 2

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

MOMENTO DE ENCUENTRO	Reúno a la tripulación en la puerta de entrada del colegio y nos vamos con los abuelos y abuelas al lugar en el que jugaban ellos a sus juegos de la infancia
MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ	<p>Actividades principales</p> <p>Soga: Dos niñas se encargan de dar a la comba, y el resto de ellas se coloca en fila para saltar dentro. Cantan varias canciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pimiento colorado - Cocherito leré - A saltar la barca - Colección <p>Bolos femeninos: Se necesitan 9 bolos de madera que se colocarán en tres filas y valen 1 punto cada uno, otro bolo llamado “cura” que se coloca a una distancia mayor de los bolos y vale 4 puntos, y por último una bola de madera. El objetivo del juego es derribar el máximo número de bolos lanzando con la bola. El primer lanzamiento se hace desde la zona más próxima a los bolos. Desde ese lado pueden derribar el cura. Luego se volverá a lanzar, pero desde el lado más</p>

		<p>próximo al cura, para intentar derribar el mayor número de bolos posible. Se lanzan las bolas hasta terminar cuatro partidas de tres juegos cada una, cerrándose cada uno de éstos en 50 puntos.</p> <p>Carrera de chapas: Las chapas son las de cualquier botellín de cerveza o de Coca-Cola y para que pesen más, están rellenas de barro. Dibujamos con una tiza en el suelo un circuito largo, con dos líneas paralelas que determinarán el camino correcto que debe de seguir las chapas, con numerosas curvas y con una salida y llegada de meta. Cada jugador tiene que intentar golpear con la uña del dedo corazón y con la ayuda del pulgar su chapa, sin salirse del camino. Se pueden golpear unas chapas con otras para sacarlas del circuito y hay que tener cuidado con las zonas prohibidas como “la cárcel” de la que no podrás salir si un compañero no te saca. Si te sales del circuito, vuelves a empezar.</p>
	Vuelta a la calma	Recogida de material y puesta en común, reflexiones y opiniones acerca de estos juegos.
MOMENTO DE DESPEDIDA		Despedida de los abuelos/as con un pequeño detalle y deseando de que vuelvan en unas semanas
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
<p>Recibimos a los abuelos/as en la puerta de entrada. Comento con ellos dónde quieren ir a jugar con los niños/as y deciden quedarse en el patio, porque hay un tejadillo en el</p>		

que están tapados por la lluvia. Salimos al patio con ellos y me preguntan si pueden reunirse un momento para colocar los juegos.

Mientras los abuelos/as colocan los juegos, reúno a la tripulación en el patio. Los abuelos/as se habían quedado con ganas de más de estar con nosotros y les gusta mucho venir a enseñarnos sus juegos. Les hace ilusión ver como los nietos juegan a sus juegos, y que no se han olvidado. Hoy, vamos a seguir jugando y aprendiendo de ellos, y por supuesto, jugaremos chicas y chicos por separado, porque es lo que dicen que hacían las abuelas y los abuelos. La abuela había traído unos bolos especiales, ya que eran los bolos con los que ella aprendió a jugar. Nos cuenta que la costó mucho sacrificio poder comprarles y que les tiene mucho cariño. Así que recuerdo a las niñas que hay que tirar con cuidado, porque esos bolos tienen un valor sentimental para la abuela. Juegan en filas, como el otro día, pero esta vez, el resto de las niñas que están en la fila, no se quedan mirando, sino que tendrán que ir a recoger la bola de su compañera y además ir apuntando los puntos que van consiguiendo. Mientras los niños van a aprender a jugar a las chapas. Los abuelos ya habían creado todo el circuito y lo habían dibujado en el suelo del gimnasio con tiza. Habían traído las chapas de Coca-Cola y les explicaban que tenían que dar un golpe con los dedos a la chapa e intentar que esta no se saliera del recorrido, si se salía, volverían a empezar. Además, hay sitios como la cárcel, en lo que, si caes, tienes que esperar a que te saque un compañero. Los niños están muy a gusto jugando entre ellos al principio les parecía un juego muy difícil, pero poco a poco van controlando el movimiento suave de los dedos, y se lo van enseñando entre ellos. H, dice que no controla la fuerza y que la chapa se va muy rápido, así que los abuelos deciden ir a buscar un poco de barro para ponerlo en la chapa y que pesara mucho más. Tienen un poco de riñas por ver los turnos de tirada, pero nada que no pudieran solucionar ellos solos. Las niñas cambian de juego y vuelven a jugar a la comba. Esta vez, vuelven a jugar al pimiento colorado, pero deciden cortar la parte de la letra que dice quién es su novio. Más tarde, juegan a colección. En este juego, se colocan todas las niñas en un lado de la comba. Tienen que saltar todas a la vez, y la que falle, estará eliminada. Algunas de las niñas, hacían trampas y mentían, echando la

culpa de que había fallado otra compañera, para no ser eliminadas. Hoy los abuelos tenían que irse antes, así que los despedimos con un fuerte abrazo y con otro pequeño detalle. Volveremos a vernos abuelos/as.

Todavía faltaba un poco de tiempo antes de ir a casa, así que nos reunimos en el patio para comentar algunos aspectos. Les pregunto que, durante estos dos días, me dijeran qué cosas han notado que los abuelos/as hacían diferentes en los juegos a nuestra época. P, responde que antes jugaban chicos y chicas por separado y ahora no. ¿Vosotros jugáis así ahora? A, primero responde que no, pero luego dice que sí, porque hay en algunos juegos, como el fútbol, en el que solamente juegan los chicos. D, E y P dicen que ellos prefieren jugar todos juntos, porque es más divertido, porque cada uno tiene ideas distintas y porque tienen derecho a jugar con quienes quieran y así poder conocernos. ¿Podemos jugar todos juntos a los juegos que nos han enseñado los abuelos/as? L, plantea poder jugar todos a la comba. C, M y D dicen que no quieren jugar a la comba porque se les da muy mal saltar al pimiento colorado. D, no sabía si quería jugar con las chicas a la comba, pero las chicas estaban encantadas de poder jugar con ellos. C, le comenta a H en el oído que no es que se le dé mal jugar a la comba, sino que no quiere saltar al “pimiento colorado” porque le da vergüenza que digan que tiene novia. ¿Podemos cambiar la canción para que los chicos no pasen vergüenza y quieran saltar con nosotros? Todos responden que sí, pero hoy ya es tarde, así que lo dejaremos para la siguiente sesión.

ANÁLISIS DE LA SESIÓN

Cuando los juegos que proponen los abuelos y las abuelas son juegos en los que hay que crear filas y esperar para jugar, como la comba o los bolos, las niñas comienzan a tener riñas por ser las primeras en jugar, a veces, llegan a los insultos, enfados o lloros, y siempre se acaba saliendo con la suya la que más valor tenga. Eso hace que luego, cada niña se la clasifique según sus acciones, la mandona, la callada... etc. Cuando están saltando a la comba y compiten todas entre todas, las niñas que tienen mayor picardía y competencia, cuando fallan, hacen trampas y le echan la broca a otra niña que sea más humilde, expulsándola del juego. Es curioso cuando estamos hablando de

inclusión en los juegos, y de repente ves estas actuaciones. Las que dan a la comba, pueden influir en la ganadora del juego, ya que puede hacer fallar a quien quiera, sin que las niñas se den cuenta, igual que en el juego de pasimisí. Son juegos que actúan por la complicidad que tengas con las jugadoras. Los niños juegan a las chapas durante toda la hora. No es un juego en el que necesiten mover su cuerpo, pero la intriga que tiene el poder desplazar la chapa sin que se salga de un hueco, hace que lo intentes y lo intentes de nuevo. Si además compites con tus compañeros, jugándote tus chapas, haces lo posible para intentar ganar. Continuamente están utilizando estrategias de juego, pero no las estrategias adecuadas. Cuando les preguntamos a los chicos si les gustaría saltar a la comba con las chicas, ellos dicen que no lo tienen claro. Se les nota en la cara y cuando cuchichean entre ellos que en verdad están escondiendo algo del juego que no les gusta. Si uno de ellos dice que se le da mal saltar y que por eso no quiere, todos los demás chicos lo repiten, ¿Qué casualidad no? Cuando ven que ya se acerca la hora y van a tener que saltar si o si, aunque se les dé mal, es cuando uno de ellos, el más valiente, canta por todos. No quieren saltar a la comba con las chicas, porque cantan canciones en las que tienen que casarse unos con otros. ¿podemos cambiar la canción para jugar todos juntos?, ¿eso es inclusión? Poco a poco, y con sus ejemplos, ellos se dan cuenta de que no tenemos por qué seguir jugando a los juegos que hemos recibido de generación en generación, sino que podemos cambiarlos, para jugar todos juntos y sentirnos a gusto. No todos los juegos tradicionales son buenos y son educativos, algunos de ellos se podrán transformar y otros en cambio, ni aun transformándoles serán educativos.

SESIÓN 3

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

MOMENTO DE ENCUENTRO	Reúno a la tripulación en el gimnasio y recordamos la sesión anterior. Ya hemos hecho modificaciones en los juegos relacionados con el tema de la inclusión y la estructura del juego. Pero tenemos que seguir avanzando y ahora vamos a cambiar otros aspectos
-----------------------------	---

	<p>relacionados con la cultura: el género, la inclusión y la intergeneracionalidad.</p> <p>Les voy a hacer unas preguntas iniciales para aclarar los términos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el género? - ¿Qué es la cultura? - ¿Qué diferencias hay entre nuestra cultura y la de nuestros abuelos? - ¿Qué es la intergeneracionalidad? - ¿Qué es la inclusión? <p>Volvemos a reunirnos con los mismos grupos que formaron en la clase anterior y con su ficha de grupo, para completar los aspectos que nos faltan sobre la cultura.</p>
<p>MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ</p>	<p>Actividades principales</p> <p>Ficha: Cada grupo tendrá que modificar el juego que eligieron la sesión anterior. Tendrán que identificar los elementos que no favorezcan la intergeneracionalidad, inclusión ni el género. Después tendrán que pensar en los criterios para cambiarlo y en las nuevas normas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Practica del juego que han modificado y ver que rol desempeñará cada uno durante la presentación de este a sus padres y abuelos

	Vuelta a la calma	Nos reunimos y cada grupo explica a los demás grupos, todos los cambios que han hecho en los juegos y por qué los han modificado así.
MOMENTO DE DESPEDIDA		Aseo y vuelta al aula
<p>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</p> <p>Para recordar lo trabajado en la sesión anterior de la unidad de juegos populares, reúno a la tripulación en el centro del gimnasio. Los niños/as me preguntaban cuál de las dos unidades que estamos trabajando vamos a dar hoy, porque ellos tienen ganas de continuar jugando al paintball, un juego que les he enseñado en la unidad de lanzamientos. Primero comencé explicando los tres elementos de la cultura lúdica: intergeneracionalidad, inclusión y género. Para ello, fui poniendo ejemplos, en los que pudieran ver, por un lado, la palabra intergeneracionalidad, es decir, “inter” significa entre y “generación” explicándoles que una generación son sus abuelos, otra sus padres y otra ellos mismos, ya que van creando una línea de sucesión entre ellos. Para explicarles la palabra inclusión, les lanzo algunas preguntas: ¿Qué es la inclusión?, ¿Lo habías escuchando alguna vez?, ¿Dónde?</p> <p>L y S: comentaron que no sabían lo que significaba la palabra inclusión, así que comencé explicándoles que la palabra inclusión viene de incluir a personas. Por lo tanto, ¿Cómo podemos incluir a personas en nuestros juegos? L comentaba que cuando los abuelos vinieron a jugar con nosotros, ellos también jugaban, y que son otra generación. O, dijo que, en algunos juegos, los abuelos no podían jugar, por ejemplo, una de las abuelas no podía saltar a la comba porque tenía mal la rodilla. Todos esos comentarios hicieron que cogieran el hilo y la idea de la sesión de hoy.</p> <p>Contesté a O, diciéndole que eso es lo que haríamos durante la sesión de hoy. Me coloqué en el centro del círculo y fui pasando la ficha poco a poco por cada uno de ellos. Lo que vamos a hacer hoy es pensar, por un lado, qué cosas vemos en los juegos de los abuelos/as que no dejan que juguemos abuelos y abuelas, qué cosas hay en los</p>		

juegos que no incluyan a todas las personas, y qué cosas vemos en los juegos que discriminen o dejen de lado al género masculino o femenino. Los niños/as mostraban caras de estar un poco liados, así que decidí que se colocaran por los grupos que ya tenían establecidos para darles una ficha. Entre todos, pensábamos en la primera pregunta, y cada grupo pensaba en relación a su juego. Lo compartía con el resto y si nos parecía bien a todos lo podían reflejar en la ficha. El grupo del pasimisí identificó que las abuelas/os no podían ponerse con las manos en alto o agacharse para pasar por debajo del puente, que cuando se pillaba a una compañera, esta era eliminada y por lo tanto no se incluía en el juego y que la letra de la canción, habla de que los que van por delante corren mucho y los que van más atrasados se quedarán. El grupo de la comba, identificó que las abuelas no podían saltar por las rodillas, que para incluir a todas las personas no había que eliminar a nadie y que algunas canciones como el pimiento colorado, hablando de que las niñas se tienen que casar y por lo tanto muchas veces no quieren jugar con los chicos. El grupo de los bolos, identificó que, para incluir a todas las personas, podían jugar tirando con el pie, repartir varas funciones a todos, para que no se aburran cuando están en fila y crear una nueva forma de juego para todos. Así no existirá el juego de bolos de chicas “con las normas más fáciles” y el juego de bolos de chicos. Por último, el grupo del juego “a china” dijo que cuando los abuelos les enseñaron a jugar, les mandaban ponerse casi en el suelo, porque ellos no podían saltar y que para hacerlo más divertido e incluir a las personas que no puedan saltar, una o dos personas se colocarán en frente del saltador, para así lanzar balones y que este tenga que esquivar.

Después de ver todos y cada uno de los grupos, completaron poco a poco la ficha, describiendo los elementos que no favorecían la cultura lúdica, y las modificaciones que harán en los juegos.

ANÁLISIS DE LA SESIÓN

Para poder modificar los juegos según los elementos de la cultura lúdica, primero tiene que saber y conocer cuáles son esos elementos. Intenté dejarles claro qué hay elementos

culturales que en la época de los abuelos/as apenas se les daba importancia o bien, ni existían, y que, sin embargo, en nuestra época, esos elementos están en continuo cambio y crítica dentro de la educación. Podría haber utilizado varias sesiones más para que les quedara claro y vieran en los juegos los elementos que no favorecían a la inclusión, la intergeneracionalidad y el género. Les costó arrancar un poco y sobre todo que les quedara claro cada uno de los conceptos. Creo que tendría que haber creado otro sistema en el que pudieran ver esos elementos en los juegos de los abuelos/as o bien haciendo una comparativa entre los juegos de antes y los de ahora, con respecto a esos elementos. A través de la ficha los grupos tenían que pensar en los elementos que no favorecieran la intergeneracionalidad, la inclusión y el juego. Ellos buscaban rápidamente los criterios para cambiarlo, pero lo que les costaba era identificar los elementos que no favorecían aspectos de la cultura lúdica. Una de las ideas que puedo plantear para otra sesión será que le expliquen por qué han decidido cambiar ese juego, ¿tiene muchos elementos que se m pueden modificar?, ¿Cuáles?

SESIÓN 4

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

MOMENTO DE ENCUENTRO	<p>Nos reunimos en el centro del gimnasio. Recordamos lo que habíamos trabajado la sesión anterior. Como no tuvieron tiempo de terminar la tarea, utilizamos esta sesión para terminar el trabajo.</p> <p>Se colocan por grupos con la ficha por el gimnasio y mientras recuerdan entre todos lo que tienen que terminar.</p>
MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ	<p>Actividades principales</p> <p>Practicar el juego que han elegido y terminar de rellenar la ficha. Decidir entre todos qué rol va a desempeñar cada uno de ellos en la presentación de su juego a los padres y madres. Por último, practicarán la presentación.</p>

	Vuelta a la calma	Nos reunimos todos y por equipos adoptan los roles de maestros para simular con los compañeros cómo explicarán a los padres/madres y abuelos/as los juegos adaptados y modificados por ellos mismos.
MOMENTO DE DESPEDIDA		Aseo y vuelta al aula

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Cada grupo ya había completado la ficha con todos aquellos aspectos de la cultura lúdica que querían modificar, así que hoy, les comento que tienen que practicar los juegos para ver si se cumple todo lo que habían pensado. O, dice que, en su juego, necesitaban de nuestra ayuda, simulando que nosotras fuésemos las abuelas/os para ver si podríamos jugar a su juego según lo que habían pensado. Intenté meterme en el papel de las abuelas/os que habían venido los anteriores días y después de practicarlo varias veces, ellos mismos se daban cuenta de cosas que podían cambiar, como, por ejemplo, bajar un poco más la comba o no dar tan fuerte. S, se volvía un poco loca, porque le gusta mucho mandar en el grupo y quería que todos sus compañeros hicieran lo que ella decía. Devolví la ficha a cada grupo, para que anotaran todas las modificaciones que les iban surgiendo durante la práctica del juego y así evitar que se olvidase. En el resto de los grupos, también surgieron esas peleas por ver quien se quedaba anotando los cambios en la ficha y quienes iban a practicar el juego, así que, decidí reunirlos a todos para reflexionar. ¿Qué ha pasado durante la práctica del juego? H, S, L y P, comentaban que estaban cansados de ser siempre ellos los que tuvieron que quedarse anotando en el banco, mientras sus compañeros practicaban el juego. S, contesto que podrían ir turnándose, cada vez unos para que todos pudieran tanto anotar las modificaciones como jugar a los juegos. S y A, continuaban un poco enfadadas por la letra de la canción, así que, llegaron a la solución de cambiar la letra de la canción de nuevo.

Les recuerdo que el día que tengan que presentar los juegos a sus madres y padres, ellos harían el papel de profesores, y que por lo tanto tenían que tener claro cómo iban a presentarlo. Cada uno adoptó un papel; presentador (solían ser las niñas que tenían mejor desparpajo y menos vergüenza a la hora de explicar), ayudante de presentador (las amigas de las presentadoras) y por último los chicos, que se adjudicaban el papel de practicar el juego. P, dice que ella también quería practicar el juego, y que no quería presentar, porque los chicos siempre hacen el mismo papel. Fue un buen momento para volver a reunirles, para que se dieran cuenta de que a veces, hay que pasar por cosas en la vida que no nos gustan mucho. Cada grupo, volvió a juntarse para rehacer de nuevo los grupos y practicar durante los diez últimos minutos la explicación que harán a los padres y madres sobre sus juegos.

ANÁLISIS DE LA SESIÓN

Esta sesión se ha creado para terminar de completar la ficha, que les había mandado la sesión anterior, ya que no les dio tiempo, después practicarán el juego que han decidido modificar y por último tendrán que repartirse los roles que va a desempeñar cada uno en la presentación del juego a sus madres y padres.

Los grupos habían sido creados por ellos, pero estaban más o menos equilibrados. En todos los grupos se puede ver cómo son las chicas las que se pelean por escribir en la ficha o terminar de dibujar, y los chicos van en busca de los materiales para practicar el juego. En tres de los cuatro grupos, hay más chicas que chicos, y los juegos que han escogido para modificar, son juegos a los que jugaban solamente las chicas. En cambio, en uno de los grupos, los chicos han decidido coger un juego en el que solo jugaban los chicos. Las chicas no dicen nada y acatan ese juego, aunque no les gusta. Tener la ficha al lado, está muy bien para reflexionar y replantear. Cuando se ponen a practicar su juego modificado, se les va ocurriendo nuevas ideas, que pueden plasmar en la hoja, siempre y cuando tenga un sentido con los elementos de la cultura lúdica. Uno de los grupos, va a cambiar la canción de pasimisí. En este grupo, dos de las chicas que lo forman tienen un extraño pique entre ellas. Son las chicas que más nota suelen sacar en las clases y tienen una pequeña competencia entre ellas. A la hora de cambiar la

canción, entre ellas surge una riña, por ver cuál es la mejor letra. ¿tendría que evitar ponerlas juntas?

Es muy fácil dar el papel que tu no quieres desempeñar en la explicación a otro compañero. En ese caso, nadie quería el papel de explicar a los padres y madres la explicación del juego, excepto en el grupo de las dos chicas que tienen un pequeño pique entre ellas, que se ponen de acuerdo para presentarlo ambas. En el resto de los grupos, se ve como las chicas que a menudo presentan o hablan delante de la profe, se cansan, y quieren desempeñar otros papeles, pero el resto de sus compañeros no lo han hecho nunca porque les da vergüenza. Dejo que se repartan ellos los papeles, pero tiene que quedar una buena presentación del juego, porque se lo van a enseñar a sus madres y padres. Evidentemente, han repartido los papeles como yo me esperaba. Presentan las niñas que siempre hablan por el resto de los compañeros, y los chicos, son los que colocan el material y hacen la práctica del juego. ¿Debería de cambiarles los papeles?, o es mejor dejarles así, que todos están a gusto.

SESIÓN 5

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

MOMENTO DE ENCUENTRO	Nos reunimos con los padres en la puerta de entrada del colegio. Salimos a la calle y formamos un círculo todos juntos. Explico a los padres y madres todo lo que hemos trabajado durante las sesiones anteriores y hasta donde hemos llegado. Les comento que, durante esta mañana, primero serán los padres quienes les enseñen a los alumnos/as a jugar a los juegos elegidos tal cual jugaban ellos en su infancia y luego los alumnos/as les enseñarán la modificación del juego y el porqué.
-----------------------------	--

MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ	Actividades principales	<ul style="list-style-type: none"> - Colocación de los grupos por todo el espacio con el juego elegido. Los padres se repartirán por dichos grupos para enseñarles a jugar como lo hacían en su infancia. Después los padres irán rotando por todos los grupos. - Presentación a los padres de los juegos elegidos para ser modificados y porque - Practicamos los juegos modificados por los niños
	Vuelta a la calma	Jugamos todos juntos a la sogá y las madres y los padres enseñaban a los alumnos/as a saltar sin perder la comba.
MOMENTO DE DESPEDIDA	Despedida de los padres y madres, aseo y vuelta al gimnasio.	

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Recibimos a los padres en la puerta de entrada. Los niños corrieron a darles un abrazo y beso y decirles que hoy ellos iban a ser los profesores. Les comentamos a los padres/as que eligieran un lugar para poder jugar con los niños/as. Decidieron salir a la entrada del colegio, porque hacía bastante calor y así poder estar remansados del sol. Los niños/as, se dirigieron al gimnasio para coger todos los materiales que iban a necesitar para su juego, así como el papel que se habían preparado para presentarlo. Nos reunimos todos en medio de la pista para comentar a los padres y madres qué es lo que íbamos a hacer en el día de hoy.

ANÁLISIS DE LA SESIÓN

Recibimos a los padres en el hall del colegio, igual que lo hicimos con los abuelos/as. Les habíamos mandado anteriormente una carta para informales de todo lo que

habíamos trabajado con ellos anteriormente y que por lo tanto ahora necesitábamos de su ayuda.

Encontramos un sitio adecuado, donde los padres jugaron de niños/as y ahora, son sus hijos los que juegan. Los padres y madres nos comentaron que ya conocían el proyecto en el que estábamos inmersos porque lo comentaban los niños en casa y por eso fue más fácil comenzar a trabajar con ellos.

Para comenzar la sesión, los niños/as se colocaron por los grupos que habían creado para explicar a los padres los juegos. Decidí dejar que los padres y madres fueran libres de colocarse en aquel grupo que quisieran. Pude observar como algunos padres decidieron colocarse en el grupo en el que estaban sus hijos, dejando a otros grupos sin menos gente. Para evitar que esto vuelva a suceder seré yo, como maestra, quien haga los grupos de los padres, para que todos estuvieran equilibrados. A mitad de la sesión, ya que el día acompañaba con mucho sol, los niños/as pidieron ir al baño para refrescarse. Pudimos hacerlo, ya que el lugar estaba cerca del colegio. También ofrecimos la posibilidad a los padres de ir a refrescarse y beber agua, pero decidieron quedarse para que fueran sus hijos. Podemos observar como ellos también se preocupan por el bienestar de sus hijos, antes de su bienestar.

Uno de los niños de clase, arrastra una lesión en el tobillo desde hace unas semanas, por lo tanto, siempre estoy más pendiente de él. Pude observar cómo se cansa más rápidos que los demás o se siente dolorido. Ante su petición de quedarse en un juego de poca actividad motriz, acepté que se quedara. Añadiéndole además el rol de reportero, fotografiando y grabando a todos los grupos para luego quedarlo reflejado.

A los alumnos/as les gustó algunas de las frases hechas que utilizaban los padres a su edad para meterse a un juego en el que llegaban tarde. Decidieron entre todos seguir utilizando las frases durante los juegos. Por lo tanto, se puede ver como los niños/as imitan las conductas de sus padres.

Otra de las cosas que pasó fue, que había juegos que entretenían más que otros a los niños, como por ejemplo la comba, por la variedad de canciones, saltos o formas de dar, algo que no ocurría en el pasimisí o en los bolos. Viendo esto, y sintiendo que

éramos una clase, con padres, madres, niños y nosotras como profes, nos juntamos todos para saltar a la comba. Lo que nos llevó a soltar la comba para hacerla más larga porque éramos más, utilizar menos saltos para participar todos y mezclar los saltos con algún otro recorrido motriz, para conseguir la participación de todos. Para terminar la sesión, decidí que todos jugáramos a un juego de la comba llamado “colección”. Tome esa decisión porque es un juego muy inclusivo, tanto dentro de la comba como fuera. Dentro de la comba procuras no perder un salto, porque sabes que eres responsable de los demás, y fuera estas atento a ver cuándo te toca entrar y de ver que los que están dentro de fallen.

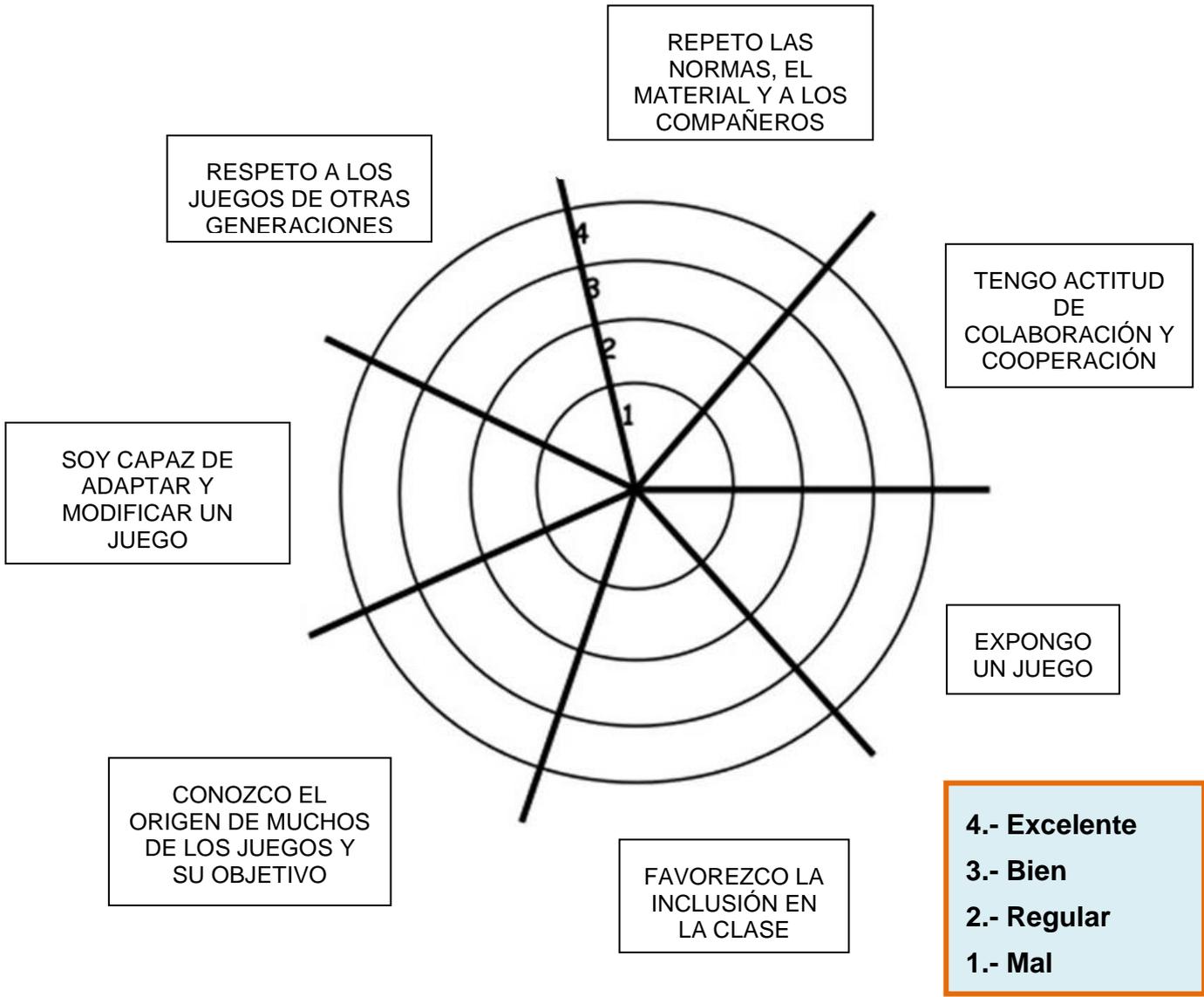
Tener como referencia a los padres para que nos ayuden en proyectos y trabajos de la educación de sus hijos, hace que su proceso de enseñanza aprendizaje sea más rico, gracias a la relación de la familia escuela

ANEXO II: RÚBRICA DE EVALUACIÓN

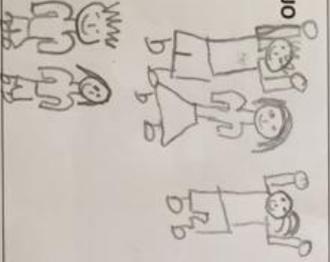
ÍTEMS / CALIFICACIONES.	1	2	3	4
Nombre del alumno:				
Practica los juegos tradicionales de la misma manera a la que jugaban los abuelos/as en su infancia.				
Identifica y experimenta los juegos de chicos y los juegos de chicas				
Respeto durante la práctica de los juegos tanto a los compañeros como al entorno, materiales... etc				
Es consciente de que todos los juegos deben de ser inclusivos				
Conoce los aspectos de la cultura lúdica que forman parte de los juegos tradicionales				
Modifica los juegos populares enseñados por los abuelos/as para hacerlos más inclusivos				
Es capaz de trabajar en grupo de forma cooperativa y compartir ideas				
Elige y adapta de uno de los juegos aprendidos con los abuelos y abuelas				
Busca criterios para cambiar y adaptar los juegos tradicionales				
Expone verbalmente cómo ha cambiado el juego con esas adaptaciones y por qué				
Decide los roles en el juego para practicar, jugar y disfrutar del mismo				
Se da cuenta que la vida, como los juegos, está en continuo cambio				

1. Nunca 2. A veces 3. Casi siempre 4. Siempre

ANEXO III: RÚBRICA AUTOEVALUACIÓN



ANEXO IV: FICHAS PARA MODIFICAR LOS JUEGOS TRADICIONALES

<p>NUEVAS NORMAS</p>	<p>Poner en la fila chica, chico, chica, chica...</p>	<p>Saltar los es os</p>	<p>Quiere saltar en obediencia, pero del puente sea los que posiblemente ... Los de adelante corren mucho y a ti te elegiran</p>
<p>DIBUJO</p> 	<p>¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS PARA ENSEÑAR NUESTRO NUEVO JUEGO A LOS PADRES, MADRES, ABUELOS/AS?</p> <p>La que explica = Sofía M Ayudante = Andrea F Hacen el juego = Andrea M Daniel</p>		

CRITERIOS PARA TRANSFORMARLO	NOMBRE DEL JUEGO: <i>barca</i>		
	GÉNERO	INTERGENERACIONALIDAD	INCLUSIÓN
IDENTIFICAR ELEMENTOS TANTO SEXISTAS COMO ELEMENTOS QUE NO FAVOREZCAN LA INTERGENERACIONALIDAD NI LA INCLUSIÓN	<i>Las canciones porque solo habla de niñas</i>	<i>Que los abuelos no pueden saltar mucho</i>	<i>Que solo juegan chicas</i>
	<i>Que la canción diga los niños y niñas</i>	<i>Por más flojo y saltar de otra forma.</i>	<i>Que alguien de tengan una lesión queda a la comba y cante</i>
			<i>Que los niños que tienen alguna lesión no pueden saltar</i>

NUEVAS NORMAS	Hacer una canción nueva	la forma de votar	Jugamos los dichos Y los dichos.
---------------	-------------------------	-------------------	--

DIBUJO



¿COMO NOS ORGANIZAMOS PARA ENSEÑAR NUESTRO NUEVO JUEGO A LOS PADRES, MADRES, ABUELOS/AS?

- Orman → materiales
- Sandra → explicar
- Mónica → ayuda Sandra
- Sofía medilla → ayuda abuelita

CRITERIOS PARA TRANSFORMARLO	NOMBRE DEL JUEGO: A China		
	GÉNERO	INTERGENERACIONALIDAD	INCLUSIÓN
IDENTIFICAR ELEMENTOS TANTO SEXISTAS COMO ELEMENTOS QUE NO FAVOREZCAN LA INTERGENERACIONALIDAD NI LA INCLUSIÓN	<p>Masculina Y Femenina</p>	<p>Porque los abuelos me pueden contar historias de cuando ellos eran niños.</p>	
	<p>Porque es más divertido jugar todas juntas como una sola familia más divertida</p>	<p>Vamos a educar a las niñas a dar la mano por si me pueden.</p>	

<p>NUEVAS NORMAS</p>	<p>Hay que tener calzonetas</p>	<p>Lanzar pelotas ver lejos</p>	<p>Decir como quiero de altura Alto, bajo o normal.</p>
----------------------	---------------------------------	---	---



DIBUJO

¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS PARA ENSEÑAR NUESTRO NUEVO JUEGO A LOS PADRES, MADRES, ABUELOS/AS? Primero decirles que juega el, luego explicar que hay que usar, y por último jugar.

NOMBRE DEL JUEGO: Los bolos			
	GÉNERO	INTERGENERACIONALIDAD	INCLUSIÓN
IDENTIFICAR ELEMENTOS TANTO SEXISTAS COMO ELEMENTOS QUE NO FAVOREZCAN LA INTERGENERACIONALIDAD NI LA INCLUSIÓN	Solo juegan las chicas y las abuelas.	No pueden jugar porque algunas son muy mayores y no se pueden agachar a colocar los bolos.	Rapero
CRITERIOS PARA TRANSFORMARLO	que juguemos las chicas y los chicos	Colocamos nosotros los bolos para que no se hagan daño	Vamos a hacer un rap para dar más ritmo al juego

<p>NUEVAS NORMAS</p>	<p>También se puede jugar con el pre</p>	<p>Que ahora podemos jugar niños y niñas</p>	
----------------------	--	--	--

DIBUJO



¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS PARA ENSEÑAR NUESTRO NUEVO JUEGO A LOS PADRES, MADRES, ABUELOS/AS?

Elvira → Explicar porque hemos cambiado las normas. Nagure.
 Carlos → demostración
 Paula → Explicar el nuevo juego.
 Leire → colocar el material

CRITERIOS PARA TRANSFORMARLO	NOMBRE DEL JUEGO: Paso mi si		
	GÉNERO	INTERGENERACIONALIDAD	INCLUSIÓN
IDENTIFICAR ELEMENTOS TANTO SEXISTAS COMO ELEMENTOS QUE NO FAVOREZCAN LA INTERGENERACIONALIDAD NI LA INCLUSIÓN	Sala jugar chicas	Que los abuelos no pueden jugar porque se tienen que agachar	Que se eliminen las personas la canción.
	Que jueguen chicos y chicas	que los abuelos no se fengun que agachar	no eliminando a las personas cambiar la canción.