

2013-2014

UNIVERSIDAD DE
VALLADOLID
FACULTAD DE
EDUCACIÓN
PALENCIA



[EL JUEGO TRADICIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA]

Tutor: Bores Calle, Nicolás; Autor/a: Sánchez Pérez, Sandra
Grado en Educación Primaria – Mención en Educación Física

RESUMEN

Este proyecto se centra en “el juego tradicional en Educación Física”. Hoy en día podemos observar que los juegos tradicionales forman parte de los contenidos de Educación Física y que los maestros especialistas son muy conscientes de ello, pero ¿cómo debe tratarse el juego tradicional dentro de la asignatura de Educación Física?, ¿qué papel desempeña el profesor?

En primer lugar se desglosarán las preguntas anteriores dando lugar a una serie de objetivos que se pretenden abarcar mediante la elaboración del trabajo. A continuación se justificará y fundamentará el trabajo y posteriormente se desarrollará el núcleo de este: la reelaboración de una unidad didáctica de juegos tradicionales. A partir de la reelaboración y el análisis de esta, se observará si se han alcanzado los objetivos

Para finalizar, será en las conclusiones donde se reflexionará sobre el alcance de los objetivos, la evolución personal en torno al trabajo y el contenido práctico de éste.

PALABRAS CLAVE: Juego tradicional, escuela, reflexión, acción, intercambio intergeneracional, programación, reprogramación.

ABSTRACT

This Project is centered on “the traditional game in Physical Education”. Nowadays, it can be seen that traditional games are part of the Physical Education content and that specialized teachers are fully aware of it; but, how should we deal with the traditional game inside the Physical Education subject? Which role should the teacher adopt?

First, the prior questions will be broken down leading to series of targets that the study will try to resolve.

Following, the study will be proved and supported and its nucleus ‘the re-elaboration of a traditional game didactic unit’ will be developed. From the re-elaboration and analysis, it will be found out either the targets have or have not been reached.

Finally, the conclusion will reflect on the reach of the targets, the personal development on the project and the study practical content.

KEYWORDS: Traditional game, school, reflection, action, exchange, intergenerational, elaboration, re-elaboration.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
5. REELABORACIÓN DE LA UNIDAD DIDACTICA: COMPARTIMOS JUEGOS TRADICIONALES	14
5.1 Temas sometidos a modificaciones	14
5.2 Unidad Didáctica: Compartimos juegos tradicionales	17
5.2.1 En el currículum	17
5.2.2. Justificación.....	18
5.2.3. Contexto	18
5.2.4. Metodología	20
5.2.5. Espacio y materiales.....	21
5.2.6. Temporalización.....	21
5.2.7. Objetivos Específicos	21
5.2.8. Contenidos.....	22
5.2.9. Criterios de evaluación.....	23
5.2.10. Gran lección	24
5.2.11. Previsiones para la regulación de la práctica.....	26
5.2.12. Lección 1	27
5.2.13. Evaluación.....	29
5.2.14. Anexos.....	31
6. CONCLUSIONES	41
7. REFERENCIAS	44
8. ANEXOS.....	45

1. INTRODUCCIÓN

En la escuela universitaria de educación de Palencia, perteneciente a la universidad de Valladolid, dentro del grado en educación primaria y en la especialidad de educación física, cobra protagonismo el área de conocimiento: Didáctica de la Expresión corporal. Una de las asignaturas que abarca este área es Juegos y deportes donde, entre otros, se desarrolla un tema denominado cultura lúdica que abarca los juegos tradicionales, objeto de estudio de este trabajo.

La elaboración de este proyecto está dirigida a alcanzar una serie de objetivos que plasmaré posteriormente, seguidos de una justificación que permita exponer las razones por las cuales es importante centrar un estudio en los juegos tradicionales dentro de la educación física escolar. Todo trabajo de estudio está basado y necesita estar respaldado por una serie de información fiable que recogeré posteriormente en la fundamentación teórica.

Una vez desplegados estos apartados podré pasar al desarrollo del proyecto que consistirá en: a partir de la elaboración, desarrollo, narración, análisis y reflexión de la unidad didáctica “Compartimos juegos tradicionales”, que he realizado en mi estancia en prácticas, reelaborar dicha unidad didáctica a partir de los resultados obtenidos, en este caso, para un mismo contexto. Esta unidad didáctica reelaborada permite observar las ideas existentes en cuanto al trabajo de los juegos tradicionales en educación física, al mismo tiempo que me exige la realización de un trabajo propio de cualquier maestro de educación primaria, en este caso, especialista en educación física. Considero importante explicar que al elaborar este trabajo he reparado que los anexos de la reelaboración de la unidad didáctica forman parte de la propia unidad, es decir, son unos epígrafes propios de dicha unidad, no del trabajo. Estimo que los anexos del trabajo son otros que expondré posteriormente.

Concluiré el trabajo con una serie de reflexiones y conclusiones finales que me permitan valorar la evolución a la que ha sido sometido dicho trabajo, así como mi formación como futura docente.

Los últimos apartados del trabajo recogerán las referencias bibliográficas utilizadas para poder realizar el proyecto y los anexos, donde incluiré la unidad didáctica:

compartimos juegos tradicionales, a partir de la cual se ha realizado la reelaboración que ha dado lugar a la unidad didáctica desarrollada en el trabajo que recibirá el mismo nombre.

2. OBJETIVOS

Mediante la realización de este trabajo, tanto durante su desarrollo como al final de este, pretendo alcanzar una serie de objetivos relacionados con mi futuro como maestra de educación física y con los juegos tradicionales.

En cuanto a los juegos tradicionales, echando un vistazo al currículum, se puede observar que es un tema a desarrollar dentro del área de educación física, pero como futura maestra considero que tengo numerosas lagunas para hacer frente a este tema. Por ello me planteo los siguientes objetivos respecto al juego tradicional:

- Conocer por qué se trabajan los juegos tradicionales
- Ser consciente de cuáles son las características de estos juegos,
- Averiguar qué hay que trabajar sobre los juegos.
- Identificar qué juegos debemos elegir para desarrollar en el aula.
- Saber cómo deben tratarse.
- Ser consciente para poder hacer consciente al alumnado de qué ventajas e inconvenientes traen implícitos.
- Reelaborar una unidad didáctica sobre los juegos tradicionales a partir de la puesta en práctica de la unidad didáctica a reelaborar y la resolución de las diferentes incógnitas planteadas.

En cuanto a mi futuro como maestra es importante, para mí, ser capaz de resolver las incógnitas planteadas anteriormente y desarrollar correctamente los juegos tradicionales. Fuera de los juegos tradicionales, me planteo los siguientes objetivos:

- Durante todo mi proceso de formación he ido desarrollando una serie de competencias exigidas por la profesión que pretendo:
 - ✓ Poner en práctica.
 - ✓ Mejorar.
 - ✓ Ampliar.

✓ Analizar.

- Se perseguirá el conseguir ser capaz de programar, desarrollar, narrar, analizar y reflexionar para recoger todos los datos necesarios que me permitan reelaborar una unidad didáctica, buscando siempre la mejoría y la evolución del propio trabajo.

3. JUSTIFICACIÓN

El abanico de posibilidades que ofrece el área de “Juegos y deportes” es muy amplio, ¿por qué elegir la cultura lúdica y dentro de esta los juegos tradicionales?

García (2005) afirma lo siguiente sobre el juego y las tradiciones en la actualidad:

Los juegos, como manifestación motriz socialmente compartida supone un legado transmitido de generación en generación. En la actualidad, las maneras de esparcimiento van adquiriendo otras formas y muchas de las actividades tradicionales se encuentran en un claro retroceso e incluso olvido. La variedad e interés de éstas hace que instituciones como la escuela hagan intentos por recuperarlas y mantenerlas. (p. 851)

Como futura maestra debo ser consciente de los aprendizajes que debo promover en Educación Física y los juegos tradicionales son uno de ellos. Hoy en día el hecho de que muchas actividades tradicionales estén desapareciendo nos hace aún más responsables a los maestros de educación física a la hora de intentar preservar estas.

Como muestro posteriormente en la fundamentación teórica, impartir los juegos tradicionales no es una tarea fácil, existen numerosas incógnitas en cuanto a qué y cómo deben tratarse los juegos tradicionales.

Por medio de este trabajo se podrá ver la existencia de diferentes formas correctas e incorrectas de tratar los juegos tradicionales y se pondrá en práctica una de ellas para su posterior reelaboración, trabajo que forma parte de todos los procesos por los que pasa un maestro en su profesión.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Dirigiendo la atención al ámbito sociocultural en el que el niño se encuentra sumergido, resulta de gran utilidad analizar la siguiente idea: “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece” (Parlebas, 1998, p.114).

Estas palabras afirman que los niños de manera inconsciente aprenden del ambiente sociocultural en el que se encuentran sumergidos. Este aspecto podría abrir la puerta a la idea de despertar en el alumnado el interés por los juegos tradicionales por medio del contacto con sus mayores.

A través de las citas de J. Huizinga y A. Pelegrín que recoge García Monge (2005), este afirma en cuanto al juego: “la posibilidad de los juegos de ser reproducidos y el carácter de legado cultural, simbólico, emocional y relacional que esas características confiere” (García, 2005, p. 671).

Si interiorizamos estas palabras llegamos a la idea de que la reproducción de los juegos tradicionales, como juegos, nos va a permitir extraer de estos el legado cultural, simbólico, emocional y relacional que contiene, junto con el desarrollo de otros aprendizajes. “Deberíamos crear espacios y situaciones en los que sea posible la reproducción de los juegos en la escuela con toda su riqueza, con todo su potencial educativo” (Vaca, 2001, p. 83).

Analizando las palabras de García Monge (2011), cuando una persona entra a formar parte de un juego esta se adapta a dicho juego, pero al mismo tiempo esta persona repercute en él, por ello los juegos se encuentran en una continua transformación. Las transformaciones pueden ser respecto a cambios de normas, usos materiales o espacios, pero es importante destacar que por encima de estos, surgen cambios personales. “Todas las personas que se introdujeron en algún juego, salieron de él transformadas” (García, 2011, p. 12).

Estas palabras hacen reflexionar sobre la importancia que tiene que como maestros de educación físicaelijamos los juegos siendo conscientes de que introducir al alumnado en dicho juego va a influir directamente en su persona. Llevando estas ideas al ámbito de los juegos tradicionales, podemos extrapolar la idea de que el alumnado podrá ser

consciente de los diferentes aspectos que condicionan los juegos tradicionales a través de lo que este sienta al ponerlos en práctica, desde el momento que comienza y no sabe nada hasta el momento que es conocedor y controlador del juego, todo ello a través de la experiencia.

Los juegos tienen la característica de contener en sí mismos un gran legado cultural que permanece en ellos sin perderse, esto se debe a que cuando un juego pasa de unas personas a otras puede sufrir modificaciones, pero mantiene estables una serie de características. Respecto a esto, Pelegrín (1996) dice:

Aunque el trazado en el espacio-tiempo sea efímero el gesto ritualizado permanece en el repertorio de gestos tradicionales, porque sucesivos jugadores repetirán los tipos de código no verbal transmitido, con las transformaciones que el grupo recrea y con las implicaciones simbólicas heredadas. (p. 77)

Hoy en día existen numerosos problemas, barreras e incógnitas en torno a qué hay que enseñar y cómo sobre los juegos tradicionales, entre otras. Específicamente Trigeros (2009) plantea en su investigación las siguientes incógnitas:

¿Los maestros y maestras están utilizando el juego tradicional para transmitir la cultura popular y así mantener tradiciones motrices y tradiciones de transmisión oral?, ¿estamos ante un contenido de enseñanza de transmisión cultural o frente a una estrategia metodológica para el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas?, ¿es un contenido significativo para los niños y niñas de esta sociedad postmoderna?, ¿responde a las necesidades del entorno adaptándose a las necesidades de los niños y niñas conectándolos con su clima cultural y social?... (p. 243)

Trigeros Cervantes (2009) a partir de su investigación: El juego tradicional en la escuela del siglo XXI, recoge gran cantidad de información sobre el juego tradicional. Para ello indaga en el ámbito de los docentes, el alumnado y la práctica de aula llegando a recoger una serie de problemas que se dan en la actualidad en torno a los juegos tradicionales en Educación Física, problemas a los que podemos dar respuesta con las ideas recogidas por García Monje (2005).

En nuestros días la cultura popular y las tradiciones se encuentran en un momento difícil, por un lado se tratan de mantener y recuperar, y por otro se enfrentan a fenómenos como la globalización que está provocando la pérdida de singularidad cultural de los distintos pueblos y lugares, dando lugar a una cultura universalizada (Trigeros, 2009, p.252).

Trigeros Cervantes (2009) considera que la situación existente en torno a los juegos tradicionales viene dada por cuatro claves: “la desaparición de las vías naturales de transmisión, la pérdida de los espacios y tiempos de libre relación, el influjo de las nuevas tecnologías y, muy especialmente, por la presencia del fútbol como actividad física dominante” (Trigeros, 2009, p.)

A partir de las investigaciones de Trigeros (2009), esta misma recoge que:

Maestros y maestras de los distintos grupo de discusión, perciben el juego tradicional como un buen recurso metodológico que facilita el aprendizaje, fundamentalmente encaminado al desarrollo de habilidades y destrezas procurando una Educación Física divertida, sin cuestionarse, en la mayoría de los casos, que alumnado puede además aprender y asumir aspectos conceptuales y actitudinales relacionados con los juegos tradicionales (p. 255)

Prima más el aspecto recreativo y la diversión que la enseñanza de un contenido de la educación Física, quedando oculta la imagen del juego tradicional como un elemento de la cultura popular transmitido de la oralidad a la práctica. (p. 262)

En consecución de estas palabras Trigeros Cervantes (2009) afirma que: “el juego tradicional no es considerado con entidad suficiente por parte de los docentes como para construir un contenido relevante de área”. (Trigeros, 2009, p. 255)

Todas estas ideas recogidas a partir de declaraciones de maestros por Trigeros Cervantes y por conclusiones que esta misma saca, chocan directamente con las ideas que durante la carrera nuestros propios profesores nos han inculcado sobre la Educación Física, donde siempre se ha destacado la gran cantidad de contenidos tanto conceptuales como procedimentales y actitudinales que confieren la Educación Física.

Relacionado con este tema García Monge (2005) sugiere que el alumnado en relación con los juegos tradicionales puede desarrollar los siguientes aspectos: “conocer y usar

las normas, rituales, nomenclatura, materiales, canciones, etc. de juegos tradicionales; comprender parte de otros contextos u otras culturas; dialogar y compartir actividades con personas de otras generaciones; dialogar y compartir actividades con personas de otro género; obtener recursos para ocupar los tiempos de ocio y vivir las situaciones y tipos de relaciones, movilizar las emociones y sentir las moralejas y símbolos que vivieron, movilizaron y sintieron niños y niñas de otras épocas” (García, 2005, p. 273-274).

Analizando estas palabras se observa que existen una gran variedad de temas, ejes que se pueden trabajar en torno a los juegos tradicionales. Ser consciente de estos temas me ha permitido seleccionar una serie de objetivos y contenidos muy específicos para desarrollar en la unidad didáctica que planteo posteriormente.

En ocasiones, los juegos tradicionales llevan implícitos aspectos que no nos gustan en cuanto a diferenciación de género, agresividad..., aspectos que nos llevan a modificar los juegos. Estas modificaciones en ocasiones pueden llevar a eliminar el sentido del juego e incluso a olvidar el aspecto tradicional. “Otros profesores modifican y adaptan los juegos tradicionales o incluso se olvidan de recuperar las canciones que les acompañan, entendiendo que no tienen vigencia en la actualidad y olvidándose conectarlas con las raíces culturales de la sociedad actual”. (Trigueros, 2009, p. 256)

Podemos llegar a plantearnos que las modificaciones de los juegos tanto por parte de los maestros como de los alumnos puede dar lugar a la desaparición del juego, pero si estos cambios se realizan con criterio puede mantener el sentido del juego, es decir, se pueden crear variantes del propio juego. Öfele, M.J recoge la idea de que “Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece”

La elección de los juegos tradicionales a tratar con el alumnado también suponen un problema, ¿Qué criterios se deben seguir para la elección de juegos en un determinado contexto?

Trigueros (2009) afirma:

En ocasiones tampoco se da respuesta a la cultura más próxima del alumnado y que la cultura lúdica que impera y se transmite es la del docente, sin tener en cuenta si se

adapta o no al contexto social en el que se desenvuelve su alumnado, con el fin de que los aprendizajes planteados puedan ser significativo y arraigar en su cultura. (p. 256)

Frente a esto, García Monge (2005) plantea una serie de criterios para la selección de actividades referidas a los juegos tradicionales: “Adaptaciones a la edad, significatividad contextual, transferibilidad extraescolar, interés motriz, posibilidades de crecimiento, riqueza en el ritual y las fórmulas de acompañamiento, posibilidades de compartir con otras generaciones, posibilidades para compartir con otro género, compensación de carencias motrices, conocimiento de otras culturas y posibilidades interdisciplinares” (García, 2005, p. 672-673).

Es imprescindible ser conscientes de que algunos juegos tradicionales se encuentran muy dirigidos a una determinada religión, por lo que a la hora de escoger un determinado juego se debe conocer las religiones y culturas existentes en el contexto que un maestro se encuentre. Solo así podrá escoger juegos que respeten la diversidad de dicho contexto. “Lo mágico y religioso tiene su apartado en el juego tradicional” (García, 2001, p. 64).

García Monge (2005) afirma:

El conocimiento de las normas y rituales de los juegos es previo a cualquier otro propósito. A partir de él se podrá intervenir en otros aspectos como las relaciones que se dan en ellos, la adaptación de la normativa para que tenga sentido para los participantes, el desarrollo de las habilidades necesarias para practicarlos o la organización táctica para el mejor desarrollo de los mismos. (p. 674)

Transmitiendo esta idea a los juegos tradicionales, observo que en cualquier propuesta para trabajar estos juegos debe tratarse en primer lugar la normativa y los rituales de dichos juegos. De ahí que en la propuesta desarrollada la primera fase hace referencia a la normativa y rituales de los juegos escogidos y el desarrollo del resto de las fases giran en todo momento en torno a esta. Se busca siempre la interiorización de estos dos aspectos en el alumnado.

Según Vaca (en Moreno Ramírez 1998, p. 13) “los juegos surgen de forma natural en los momentos libres de los niños, siempre que estos tengan buenas relaciones entre sí.

El juego surge cuando el grupo permite que haya entre ellos una relación mediatizada por la norma”.

Si analizamos en conjunto la idea de Ramiro Moreno y Alfonso García Monge podemos extraer la importancia que tiene el hecho de conseguir que el alumnado sea consciente de que el juego se rige por una normativa y que esta normativa a través de una buena relación entre los participantes del juego permite adaptar o crear un juego acorde con sus intereses.

En cuanto a la posición del alumnado en relación con los juegos tradicionales Trigeros Cervantes (2009) considera que los alumnos no llegan a sentirse protagonistas de los aprendizajes relacionados con los juegos tradicionales y afirma que: “El trabajo de los juegos tradicionales puede constituir ocasiones inmejorables para dar la responsabilidad y el protagonismo del aprendizaje al alumnado [...] el docente tiene tendencia a intervenir y terminar por quitarle protagonismo al alumnado” (Trigeros, 2009, p. 267).

Teniendo en cuenta esta idea de hacer protagonista al alumnado, he decidido llevarlo a mi unidad didáctica dando la posibilidad al alumnado de ser “profesores” de sus propios compañeros, método utilizado por García Monge (2005). También cabe destacar como apoyo a este aspecto, que según las investigaciones de Trigeros Cervantes (2009) el alumnado, aunque de una manera un tanto inconsciente, mantiene la “transmisión horizontal”, es decir, se enseñan unos a otros juegos tradicionales. A partir de esta idea en mi unidad didáctica explotaré el intercambio intergeneracional que quiero que realicen en casa, mediante una transmisión horizontal en la escuela entre el alumnado.

Recopilando las diferentes ideas que García Monge (2005) recoge en cuanto a todo lo que he mencionado anteriormente, despierta en mí un interés por trabajar el juego tradicional absorbiendo parte de estas ideas. Esto me lleva a buscar que el alumnado no se quede en el conocer y el saber jugar, sino que vea los juegos como recursos para utilizar en sus tiempos de ocio y en los recreos, recursos que pueden obtener tanto mediante el intercambio intergeneracional como el horizontal, este último mediante los roles de “profesores” y “alumnos”.

Hasta aquí he plasmado diferentes ideas existentes en torno a los juegos tradicionales, pero ¿qué encontramos específicamente de los juegos tradicionales en el área de

Educación Física en el B.O.C. y L? Revisando el decreto 40/2007, de 3 de mayo del B.O.C. y L. extraigo lo siguiente:

En la introducción al área de Educación Física encontramos: “los juegos y los bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento [...] consideración del juego como contenido por su valor antropológico y cultural.

En la contribución del área al desarrollo de las competencias básicas: “se contribuye a conocer la riqueza cultural del acervo cultural de Castilla y León, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas populares y tradicionales.

Como objetivo: “10. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en los que se desarrollan.

En el Bloque 5 de contenidos: Juegos y actividades deportivas. Por ciclos: Primer ciclo: “Conocimiento, aprendizaje y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales. Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.

Segundo ciclo: “El juego y el deporte como elementos de la realidad social: juego y deporte popular, tradicional y autóctono entre los más representativos del acervo cultural de Castilla y León”. “Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.

Tercer ciclo: “El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales: conocimiento del significado y alcance de los deportes tradicionales representativos del contexto sociocultural de Castilla y León”. “Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.

En los criterios de evaluación, por ciclos:

Primer ciclo: “5. Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros. Conocer y practicar diferentes juegos infantiles populares y tradicionales de su Comunidad.

Respetar las normas de los juegos, aceptando ganar o perder y reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los juegos”.

“6. Reproducir corporalmente una estructura rítmica. Conocer y practicar diferentes bailes infantiles populares y tradicionales de su Comunidad”.

Segundo ciclo: “6. Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas. Practicar y diferenciar juegos populares, tradicionales y autóctonos”.

“10. Conocer el papel que desempeñan el contexto sociocultural y el entorno natural en el origen y transmisión de los juegos populares y tradicionales de Castilla y León”.

Tercer ciclo: “6. Conocer y practicar deportes populares y tradicionales representativos de Castilla y León, y establecer las relaciones pertinentes con su valor sociocultural actual. Identificar, como valores fundamentales de los juegos y de la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos”.

Observando estos aspectos, las ideas que aquí se muestran sobre el juego tradicional están íntimamente relacionadas con las ideas expuestas por García Monge, aunque estas últimas parecen ir un poco más lejos, profundizando en la explotación de otros aspectos de los juegos tradicionales. Mediante la unión de las ideas del B.O.C.Y.L y García Monge decido elaborar mi unidad didáctica de juegos populares consiguiendo elaborar unos contenidos y objetivos específicos, abarcando un tercer nivel de concreción y apoyándome en la idea que desarrollaré a continuación.

Para poder trabajar los juegos tradicionales de manera que abarquen todo lo mencionado hasta ahora y resuelvan los problemas destacados, se necesita de unos objetivos, de la elección adecuada de los contenidos, de una metodología y un material didáctico adecuado.

Como bien dice Bores Calle (2005)

No hay modos universales mejores ni peores de dar clase, sino modos más o menos adecuados de ajustar la ayuda en función de lo que se quiere que se aprenda, creemos necesario hacer un nuevo esfuerzo por aclarar y concretar la relación entre

lo que consideramos importante enseñar y el modo en que esto se hace. Además, debemos enseñar a “saber”, a “saber hacer” y a “ser”. (p. 81)

Esta afirmación considero que está íntimamente relacionada con los contenidos, en cuanto a que “saber” se refiere a los contenidos conceptuales, “saber hacer” a los contenidos procedimentales y “ser” a los contenidos actitudinales. Ver esta relación me permite desglosar los ejes que previamente he desatacado de García Monge y elaborar mis contenidos para el desarrollo de la unidad didáctica posterior, al mismo tiempo que valoro el cambio de estos en la reelaboración de la unidad didáctica que forma parte de este trabajo.

Durante el desarrollo de las lecciones, en todo momento, se intercalarán procesos de acción-reflexión, haciendo consciente al alumnado de los aprendizajes que van surgiendo a medida que se avanza en el desarrollo de las sesiones. Las actividades con sus correspondientes aprendizajes se desarrollarán en una gran lección que se irá desglosando a partir de la primera lección que será narrada y analizada. “La estructura de funcionamiento de la lección surge del análisis y la reflexión sobre la práctica” (Vaca Escribano 2005, p.27).

Atendiendo a Vaca Escribano (2002), el desarrollo de las diferentes sesiones estará marcado por: momento de encuentro, momento de construcción del aprendizaje y momento de despedida. Estos momentos se desarrollarán de una manera u otra dependiendo del contexto y las intenciones del maestro, teniendo en cuenta las ideas de Marcelino y mis situaciones vividas extraigo las siguientes ideas sobre cada momento.

El momento de encuentro consiste en establecer una serie de rutinas al comienzo de las lecciones que se realizarán siempre, independientemente del tema que se esté tratando. En mi caso estas rutinas estarán basadas en: saludar y explicar lo que se va a hacer ese día, recordar lo que vio el día anterior y planteamiento de una serie de incógnitas íntimamente relacionadas con el desarrollo posterior de la lección.

El momento de construcción del aprendizaje consiste en el momento donde se trabajan y desarrollan los contenidos y objetivos planteados por el maestro, teniendo en cuenta aprendizajes anteriores, mediante procesos de acción-reflexión en los que el alumnado va siendo consciente del aprendizaje.

El momento de despedida consiste una serie de rutinas al final de las lecciones en las que se realiza una última reflexión en búsqueda de conclusiones y resolución de las incógnitas planteadas al principio de la lección, recogida de hojas de seguimiento, repaso de las tareas a realizar o entrega de hojas si se diera el caso y vuelta al aula.

García Monge (2011) afirma que:

Todas las personas que se introdujeron en algún juego, salieron de él transformadas. De hecho, la tradición lúdica atiende a estas transformaciones y plantea progresiones de retos crecientes para ir acompañando al jugador o jugadora en su proceso de crecimiento y transformación personal. (p. 12)

Estas palabras nos hacen ver que como maestros es nuestra responsabilidad conseguir que el juego para el alumnado sea un reto, es decir, que el juego se adapte al crecimiento del jugador, que irá mejorando a un ritmo mayor o menor. Este aspecto había pasado un poco desapercibido para mí en la elaboración de la primera unidad didáctica, pero a través de la puesta en práctica pude observar que el alumnado en ocasiones necesitaba de una mayor dificultad, por ello en la reelaboración de la unidad didáctica doy pie a esta opción pudiendo aumentar la dificultad a medida que se avanza en las rondas.

Considero que como maestra en formación necesito del apoyo de un material didáctico para poder desarrollar correctamente las lecciones, recoger los datos necesarios para la evaluación y poder analizar y reflexionar sobre las lecciones dadas. Por ello estimo fundamental la realización de hojas de seguimiento y el uso de un cuaderno por parte del alumno donde pueda hacer sus anotaciones y adjuntar las hojas de seguimiento para ver sus progresos.

Respecto al cuaderno del alumno, Bores Calle (2001) plantea que un uso del cuaderno puede permitir al maestro ser consciente de lo que el alumno ya sabe respecto a un determinado tema, es decir, permite ver lo que se ha dado e interiorizado anteriormente. Este aspecto facilita observar a partir de donde se puede comenzar, anticipando y negociando los contenidos que se van a desarrollar en el nuevo tema. Por otra parte utilizar el cuaderno durante el desarrollo de una determinada unidad didáctica permite obtener mucha información sobre el alumnado y sus procesos de aprendizaje, lo que es útil para el alumnado y también para el profesorado. “Alcanzamos a percibir el ideario

actual en el que consideramos que su uso debe potenciar que de modo equilibrado se enseñe mejor, se aprenda más y se evalúe adecuadamente” (Bores Calle, 2001, p. 88).

5. REELABORACIÓN DE LA UNIDAD DIDACTICA: COMPARTIMOS JUEGOS TRADICIONALES

Como futura docente debo tener claro que un maestro no puede estancarse en su trabajo, que siempre se puede mejorar la labor realizada, sobre todo en los comienzos de la profesión. Las unidades didácticas programadas una vez llevadas a cabo, narradas, analizadas y reflexionadas, permitirán al maestro ver si se ha cumplido lo que se esperaba, es decir, si se han alcanzado los objetivos y los contenidos buscados desde el principio, lo que llevará al maestro a un replanteamiento de la unidad didáctica.

Centrándome en los juegos tradicionales, objeto de estudio de este trabajo, he programado una unidad didáctica denominada “Compartimos juegos tradicionales” que posteriormente he desarrollado, narrado, analizado y reflexionado. Es ahora, una vez recogidos los datos necesarios cuando me planteo los cambios que realizaría si, en este caso, tuviese la oportunidad de volver a realizar esta unidad didáctica en el mismo contexto.

5.1 Temas sometidos a modificaciones

- **El tema en el currículum:** En la unidad didáctica anterior cometí el error de no desglosar cómo aparecían los juegos tradicionales en el currículum, error que resuelvo ahora en la reelaboración.
- **Contexto:** La unidad didáctica va a estar dirigida al mismo contexto que la anterior, pero la situación que iba a vivir en el CRA en el desarrollo de la primera unidad didáctica, hacía que solo fuesen a participar en dicha unidad los alumnos de infantil y de primer ciclo, específicamente en una lección, la última. Este aspecto hizo que los contenidos a desarrollar y evaluar con este alumnado fuesen pocos y sencillos. En el replanteamiento de la unidad didáctica cuento con desarrollar esta en condiciones normales, por lo que prestaré una mayor atención a las características de este alumnado en cuanto a cómo desarrollar los

contenidos en estos y en cómo influye su participación en el desarrollo de las clases.

- **Metodología:** Considero que es un aspecto que sobre el papel no necesita de ninguna modificación. Teniendo en cuenta lo plasmado en la fundamentación sobre los juegos populares, sopeso que la metodología propuesta es la mejor, aunque soy consciente de que en algunos casos, en el desarrollo de la unidad didáctica, no tuve en cuenta algunas de las directrices a seguir.
- **Espacio y materiales:** El espacio y los materiales disponibles son perfectos para el desarrollo de la unidad didáctica, aunque sí reparo que dentro de estos, debería modificar la elección de algún lugar de acción y material.
- **Temporalización:** No realizar unas previsiones previas adecuadas antes de desarrollar la unidad didáctica me llevó al error de no tener en cuenta los días festivos y a quedarme sin suficientes días para desarrollar la unidad didáctica, lo que me impidió profundizar en todos los contenidos, tratando algunos de ellos de forma superficial. Teniendo en cuenta estos aspectos considero que es mejor aumentar el número de lecciones y mantener los contenidos.
- **Objetivos:** Teniendo en cuenta el aumento de tiempo para desarrollar la unidad didáctica, no realizaría ninguna modificación en el papel sobre los objetivos. Los objetivos seleccionados se encuentran íntimamente relacionados con lo expuesto en la fundamentación teórica y deben desarrollarse. Si atiende a modificación el cómo se alcanzan esos objetivos.
- **Contenidos:** Teniendo en cuenta el contexto al que va dirigido la unidad didáctica, el aumento de tiempo para desarrollar la unidad didáctica y los contenidos que confieren los juegos populares vistos en la fundamentación, valoro que los contenidos realizados son los más adecuados. Estos contenidos son sencillos y permiten al alumnado ser consciente de qué son, cómo funcionan y se rigen los juegos populares, manteniéndoles siempre cerca de lo que ellos mismos conocen sobre los juegos, haciéndoles reflexionar sobre las semejanzas y diferencias entre los juegos populares y los juegos a los que juegan ellos normalmente. Todo ello siempre teniendo en cuenta y siendo conscientes de la estructura de los juegos y del uso y pacto de normas, respetando las relaciones.
- **Criterios de evaluación:** Teniendo en cuenta que no se van a modificar los objetivos y contenidos, los criterios de evaluación no van a sufrir ningún

cambio. Sí voy a modificar la hoja de evaluación realizada, debido a que he podido observar que alguno de los criterios de evaluación no eran recogidos. Tampoco llegué a establecer cómo iba a evaluar cada objeto de evaluación. Es decir, qué tipo de calificaciones iba a utilizar, aspecto que sí voy a tener en cuenta en la nueva evaluación, ya que no realizarla en la otra unidad didáctica me llevó a realizar una evaluación imprecisa.

- **Previsiones para la regulación de la práctica:** En la primera unidad didáctica realizada, elaboré unas previsiones por lecciones. Ahora veo necesario realizar unas previsiones para el desarrollo de toda la unidad didáctica en general, unas previsiones que se desarrollarían con tiempo, antes de comenzar con el desarrollo de la unidad didáctica.
- **Gran lección:** Atendiendo a los objetivos y contenidos a desarrollar considero que el momento de encuentro y de despedida no deben ser modificados. El objetivo de estos momentos es conseguir que el alumnado sea consciente de lo que está realizando al mismo tiempo que reflexiona sobre ello. En cuento al momento de construcción del aprendizaje me planteo numerosos cambios en relación a los métodos y actividades elegidas para el desarrollo de los contenidos.
- **Hojas de seguimiento:** La búsqueda de sencillez y la idea de intentar que el alumnado no tuviese que “escribir mucho”, me ha llevado al error de realizar hojas de seguimiento un poco pobres y en ocasiones mal organizadas. Por todo ello me planteo modificar prácticamente todas, además de elaborar alguna más para los recreos.
- **Lección 1:** El desarrollo de una gran lección permite el planteamiento de la primera lección, a partir de la cual, una vez desarrollada, se podrá elaborar la siguiente y así sucesivamente. En el planteamiento de la primera lección cometí varios errores relacionados con la búsqueda del equilibrio y la práctica que exigen los juegos populares.

5.2 Unidad Didáctica: Compartimos juegos tradicionales

5.2.1 En el currículum

En la introducción al área de Educación Física encontramos: “los juegos y los bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento [...] consideración del juego como contenido por su valor antropológico y cultural.

En la contribución del área al desarrollo de las competencias básicas: “se contribuye a conocer la riqueza cultural del acervo cultural de Castilla y León, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas populares y tradicionales.

Como objetivo: “10. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en los que se desarrollan.

En el Bloque 5 de contenidos: Juegos y actividades deportivas. Por ciclos: Primer ciclo: “Conocimiento, aprendizaje y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales. Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.

Segundo ciclo: “El juego y el deporte como elementos de la realidad social: juego y deporte popular, tradicional y autóctono entre los más representativos del acervo cultural de Castilla y León”. “Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.

Tercer ciclo: “El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales: conocimiento del significado y alcance de los deportes tradicionales representativos del contexto sociocultural de Castilla y León”. “Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León”.

En los criterios de evaluación, por ciclos:

Primer ciclo: "5. Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros. Conocer y practicar diferentes juegos infantiles populares y tradicionales de su Comunidad.

Respetar las normas de los juegos, aceptando ganar o perder y reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los juegos”.

“6. Reproducir corporalmente una estructura rítmica. Conocer y practicar diferentes bailes infantiles populares y tradicionales de su Comunidad”.

Segundo ciclo: “6. Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas. Practicar y diferenciar juegos populares, tradicionales y autóctonos”.

“10. Conocer el papel que desempeñan el contexto sociocultural y el entorno natural en el origen y transmisión de los juegos populares y tradicionales de Castilla y León”.

Tercer ciclo: “6. Conocer y practicar deportes populares y tradicionales representativos de Castilla y León, y establecer las relaciones pertinentes con su valor sociocultural actual. Identificar, como valores fundamentales de los juegos y de la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos”.

5.2.2. Justificación

- Los juegos contienen en sí mismo una gran herencia cultural que permite la unión entre diferentes generaciones.
- La escuela debe impedir que este tipo de juegos caiga en el olvido aproximando al alumnado a la herencia motriz que contienen los juegos.
- Habrá un intercambio intergeneracional entre los padres y familiares con los niños.
- El propio alumnado será maestro, siendo conscientes de todo lo que ello implica y sintiéndose protagonistas del funcionamiento de los juegos populares.
- Se buscará continuar con la transmisión del juego popular.

5.2.3. Contexto

Alumnado individualmente

*Los nombres dados son ficticios, los utilizo para poder destacar las características del alumnado individualmente.

- Elena: Es una alumna de 5º cuya cultura motriz es muy amplia, es muy participativa y tiene alma de líder, cuando hay grupos es la encargada de dirigirlos. Es una niña que a través de la exploración y la experimentación mejora mucho motrizmente, no solo mejorando en habilidades, sino también en cuanto a confianza en sí misma. Su participación en la acción es máxima, en los momentos de reflexión es aún mejor.
- Paula: Es una alumna de 5º cuya cultura motriz es bastante escasa, sabemos que es una niña que está algo sobreprotegida en casa y apenas realiza actividad física fuera del aula, lo que hace que el desarrollo motriz de esta sea menor y más lento. A pesar de todo ello, a medida que se relaciona en el aula con Elena, se muestra más participativa y con ganas de mejorar. Es una alumna muy trabajadora que valora las actividades que debe realizar tanto dentro como fuera del aula.
- Andrés: Es un alumno de 4º, es el niño con mayor cultura motriz de la escuela, practica actividad física con asiduidad tanto por su cuenta como en su equipo de fútbol. Su gran habilidad le lleva a ser muy competitivo, intentando ser siempre el mejor en lo que hace, lo que le lleva a tomarse muy en serio no solo el objetivo final de una propuesta, sino también el proceso para alcanzarlo. Es el otro líder de la clase que toma la iniciativa ante las propuestas generadas en el aula. Su participación en la acción es máxima, en los momentos de reflexión no es aún mejor.
- Rodrigo: Es un alumno de 4º, su cultura motriz es muy amplia pero tiene una gran falta de confianza en sí mismo, no conoce sus posibilidades y margen de mejora, es mediante la puesta en práctica cuando va ganando en confianza y participando más en las clases.
- Andrea: Es una alumna de 4º con una gran tendencia a distraerse y utilizar su energía fuera de los objetivos buscados. Es una alumna que debe aprender a controlar sus impulsos y aprender a utilizar su cuerpo correctamente. Su participación en la acción es máxima, en los momentos de reflexión no es la adecuada, en numerosas ocasiones habla a destiempo.
- Luis: Es un alumno de 4º con una cultura motriz básica, sí que realiza cierta actividad física, pero escasa y con baja exigencia. Participa en clase si se le hace protagonista y está muy influenciado por Andrés.

- Sofía de 2º, Alejandro de 1º, Héctor de 1º y Diego y Alberto de infantil, no participarán en el desarrollo de todas las lecciones, el objetivo con ellos será aprovechar su pasión por imitar a los “mayores” para realizar las actividades programadas. Son un grupo con una cultura motriz muy buena atendiendo a sus edades, el problema es que tienden a distraerse con facilidad y pronto pierden el interés por la acción. Alberto, el más pequeño, está en plena adaptación a la escuela, le cuesta centrarse y seguir con la dinámica de las clases, sobre todo cuando están junto con los mayores. Lo importante es aprovechar los primeros momentos de las dinámicas donde muestran un gran interés.

Desarrollar la unidad didáctica en prácticas implicaba que, por interés de mi tutor, no pudiese impartir clase a este grupo de alumnos cuando no se juntaban con los mayores, por ello si volviese a realizar esta unidad didáctica, le propondría a mi tutor que cuando el impartiese clase a este grupo trabajase los juegos populares a su modo, teniendo en cuenta los contenidos que yo estaba desarrollando con el resto de alumnos.

Como grupo

Al ser una clase de un CRA, me encuentro con un grupo muy heterogéneo y a su vez muy unido. Los más “mayores” tienen muy buena relación entre ellos, se ayudan y cooperan para alcanzar objetivos juntos, cuando es necesario, y a su vez saben competir y enfrentarse cuando se les expone a ello. También entre todos colaboran y buscan la integración de los “pequeños” en el aula, fomentando su participación y guiándolos en el proceso de aprendizaje.

5.2.4. Metodología

- Se hará uso en todo momento de los momentos de encuentro y de despedida para fomentar la reflexión, además de detenciones a lo largo del desarrollo de las lecciones donde se invitará tanto a la reflexión como al diálogo.
- La experimentación y exploración siguiendo una serie de normas previas pactadas por todos será fundamental.
- Se hará uso del mando directo a la hora de organizar los contenidos y las dinámicas a trabajar. Es decir, el profesor marcará el camino que debe seguir posteriormente el alumnado.

- El desarrollo de los juegos irá de lo más sencillo a lo más complejo permitiendo al alumnado avanzar en el aprendizaje individualmente, por medio de progresiones abiertas.
- Se partirá del nivel inicial del alumnado, evaluando la progresión desde el principio hasta el final. Constructivismo.

5.2.5. Espacio y materiales

- Según los juegos que finalmente se desarrollen, se hará uso de unos espacios u otros, pero desde un principio podemos contar con: un arenero, amplias zonas ajardinadas, caminos de gravilla, cemento, pistas totalmente lisas y una rayuela pintada en el suelo.
- El material disponible para esta unidad didáctica son: tabas, canicas, chapas, pañuelos, petos. A estos materiales les acompañan la posibilidad de poder fabricar otros debido a su sencillez, si se considerase necesario.

5.2.6. Temporalización

Teniendo en cuenta que las clases de los jueves duran hora y media y cuento con todo el alumnado y que los martes, debido al desarrollo de los hábitos saludables, se puede utilizar 40-45 minutos y cuento con el grupo de los más mayores, comenzaría a desarrollar la unidad didáctica un jueves, desarrollando 5 lecciones, con opción de alargarse a 6 si se considera necesario.

5.2.7. Objetivos Específicos

- Conocer y usar normas, materiales, procesos, etc. que comparten los juegos tradicionales.
- Ser conscientes de los contextos y culturas en los que han estado sumergidos sus mayores.
- Mantener intercambios intergeneracionales.
- Actuar como docentes, trabajando un tema determinado, frente a sus compañeros.
- Conseguir recursos para ocupar momentos de ocio con escasez de material.

Del currículum

- 10. Conocer y valorar la diversidad de juegos populares y/tradicionales y los entornos en que se desarrollan.
- 11. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando normas y reglas que previamente se establezcan.
- 3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación. En este caso a los juegos populares.
- 7. Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.

5.2.8. Contenidos

Conceptuales:

- Conocimiento de los juegos populares a través de: la existencia de variantes, las normas y estructuras que los rigen y las diferencias y similitudes con los juegos de ahora.
- Uso y conocimiento de una clasificación dada sobre juegos populares.
- Asimilación de la existencia de normas para el buen funcionamiento de los juegos.
- Valoración de los juegos populares como parte de una cultura que deben mantener activa.
- Aceptación de los juegos populares como recursos para ocupar el tiempo de ocio.
- Reflexión sobre la posibilidad de adaptar los juegos populares.

Procedimentales:

- Pacto y uso de normas en el desarrollo de los juegos.
- Realización de los distintos juegos atendiendo a diferentes formas de ejecución, respetando la estructura del juego.
- Búsqueda de juegos para realizar fuera y dentro del aula.
- Explicación de diferentes juegos.

- Asimilación del papel de profesor frente a sus compañeros.
- Progresión a través de la práctica dentro de los juegos.
- Asimilación de los consejos impartidos para mejorar en el juego.
- Dialogo y cooperación en los momentos de reflexión y acción.

Actitudinales:

- Asumiendo actitudes de respeto y tolerancia en el desarrollo de las actividades.
- Participación en todos los ejercicios propuestos con actitud positiva y atendiendo a los objetivos buscados.
- Respetando las normas, resultados y turnos de los compañeros.
- Respetando la estructura del juego.
- Uso y cuidado del material.

5.2.9. Criterios de evaluación

- Conocer y practicar diferentes juegos infantiles populares y tradicionales de su Comunidad. Respetar las normas de los juegos, aceptando ganar o perder y reconociendo u necesidad para una correcta organización y desarrollo de los juegos.
- Participar del juego con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas. Practicar y diferencias juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- Identificar, como valores fundamentales de los juegos, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo a ellos.
- Asimilar la existencia de variantes dentro de un mismo juego. Conocer y manejar dos de estas.
- Participar de forma activa en las discusiones con el fin de cooperar, dialogar para evitar conflictos y resolver problemas.
- Conocer, usar y controlar las habilidades que influyen dentro de los juegos.
- Asimilar e interpretar adecuadamente el papel de maestro.
- Realizar tareas extraescolares que implique dos tipos de intercambio: intergeneracional y de clase.

5.2.10. Gran lección

Momento de encuentro

Se realizará siempre en el aula del alumnado, se indicará y ubicará al alumnado en que momento de la unidad didáctica a desarrollar nos encontramos, se hará un repaso de lo visto hasta entonces y se reflexionará brevemente sobre ello.

Momento de construcción del aprendizaje

- Los juegos populares, el legado cultural, simbólico emocional y relacional que les confiere:
 - ✓ Información sobre el plan que se va a seguir en cuanto a los juegos populares.
 - ✓ Tarea para casa en la que deben buscar junto con sus padres, abuelos... juegos populares. Intercambio intergeneracional
 - ✓ Se pedirá la colaboración de los padres para el desarrollo de la U.D.
 - ✓ Explicación breve de una clasificación dada sobre los juegos populares. Una hoja que el alumnado pegará en su cuaderno.
- Elección de los juegos:
 - ✓ Planteamiento de diferentes ideas para que reflexionen sobre que son para ellos los juegos populares.
 - ✓ Puesta en común de los juegos llevados por el alumnado atendiendo a: normativa, participantes, material, dinámica de juego y existencia de variantes. Para recoger estos datos se entregará al alumnado una tabla que deberán pegar en su cuaderno (HOJA 3).
 - ✓ Cada alumno expondrá el juego pudiéndolo poner en práctica, facilitando así la explicación de los aspectos señalados anteriormente. Se explicarán primero los juegos que previamente habré elegido para desarrollar en la unidad didáctica, atendiendo a la clasificación dada, el interés de los alumnos, la participación de los padres y el material disponible.
 - ✓ Realización de algunos juegos que no se vayan a trabajar más adelante.
 - ✓ Reflexión sobre lo visto hasta entonces con preguntas como: he jugado alguna vez, son muy diferentes a los de ahora, es fácil jugar...
- Posibilidad de los juegos de ser reproducidos:
 - ✓ Reflexión sobre lo visto hasta entonces.

- ✓ Realización de un circuito con tres lugares de acción en el que nos centraremos en tres juegos diferentes: uno referido a juegos de puntería, otro a juegos más popularmente relacionados con las chicas y otro relacionado con el manejo de objetos. Tres lugares de acción, tres grupos de alumnos.
- ✓ Explicación de los tres lugares de acción a todo el grupo intentando que no quede ninguna laguna para la posterior puesta en práctica. Es importante hacer consciente al alumnado de que existen tres grupos y un solo maestro que podrá resolver dudas y ayudarles con orden y respetando los tiempos de los compañeros.
- ✓ La explicación y la puesta en práctica siempre estarán dirigidas a conocer la normativa, la estructura del juego y el descubrimiento de mejores formas de jugar.
- ✓ Llevarán una hoja de seguimiento individual (HOJA 4) en la que irán anotando lo mencionado anteriormente y el progreso que van teniendo en la práctica del juego.
- ✓ Reflexión sobre los juegos llevados a cabo.
- Búsqueda de variantes
 - ✓ Para incrementar el interés por el tema, fomentar la colaboración y avanzar, en los tiempos de recreo y en casa, deberán, por grupos, buscar una variante de uno de los juegos dados.
 - ✓ La explicación de los juegos que traigan deberá abarcar los aspectos dados en cuanto a los juegos.
 - ✓ Los juegos serán puestos en común, sacando entre todos, la normativa y el desarrollo del juego de forma teórica y práctica. Se les entregará una hoja (HOJA 5) en la que deberán apuntar la nueva variante vista, su normativa y desarrollo, una hoja que completarán con la información de los otros dos juegos realizados por sus compañeros.
 - ✓ Se reflexionará sobre los juegos antes de ponerlos en práctica.
 - ✓ El alumnado será informado de que por grupos en las próximas clases ellos serán los profesores y explicarán los juegos a sus compañeros para que los lleven a la práctica.
 - ✓ Se aconsejará practicar los juegos en los tiempos de recreo y en casa para poder explicarlos con claridad y dar consejos a los compañeros. Para

facilitar esta acción se les hará entrega de unas hojas (HOJA 6), entendiéndolo al juego a desarrollar.

- Puesta en práctica:
 - ✓ Cada grupo contará con aproximadamente 40 minutos para ser los profesores de sus compañeros. Los “profesores” en primer lugar explicarán el juego y posteriormente mientras sus “alumnos” juegan, deberán estar atentos para resolver sus dudas y ayudarles a mejorar dándoles consejos. Los alumnos de infantil y primer ciclo siempre serán alumnos, no adoptarán el rol de profesor.
 - ✓ Se pedirá el juego que han preparado.
 - ✓ Se les hará entrega de una hoja de seguimiento (HOJA 7) donde irán apuntando las explicaciones de los “profesores” y la progresión en la práctica de los juegos.
 - ✓ “Los profesores” realizará las explicaciones necesarias, darán consejos de ejecución, ejerciendo correctamente de profesores.
 - ✓ Se pasará a la puesta en práctica interiorizando así la normativa y el desarrollo del juego, a la vez que se van adquiriendo formas de jugar y desarrollando diferentes habilidades. En las clases que se cuente con todo el alumnado podrán hacerse dos grupos de alumnos.
 - ✓ Reflexión final sobre todo lo visto: lo que son para ellos ahora los juegos populares, porque se rigen, como se juega, se puede mejorar la forma de jugar, es fácil o difícil, que habilidades influyen en el juego.

Momento de despedida

Se aprovechará este espacio de tiempo para matizar las reflexiones, mandar las tareas que se tengan previstas y mencionar de forma breve lo que se va a impartir en la siguiente lección.

5.2.11. Previsiones para la regulación de la práctica

Para poder desarrollar correctamente esta unidad didáctica es imprescindible realizar una serie de previsiones que nos permitan conocer una serie de aspectos que van a repercutir directamente en el devenir de la unidad. Estas previsiones están

directamente relacionadas con el desarrollo del apartado: Los juegos populares, el legado cultural, simbólico emocional y relacional que les confiere.

Con un margen de tiempo amplio por ejemplo, con el comienzo de la unidad didáctica anterior a esta, se hará entrega al alumnado de una hoja (HOJA 1), en la que se convocará a los padres a una reunión con el fin de saber cual podrá ser su colaboración para desarrollar la unidad didáctica. Realizar esto con tiempo me permite saber que en este contexto los padres no van a poder asistir a ninguna lección, que como mucho algún abuelo podría acercarse algún día y compartir así sus experiencias con los alumnos. Este aspecto me hace orientar el intercambio intergeneracional en la escuela a un segundo plano, dejando siempre la puerta abierta a crear momentos de intercambio si se hacen visibles.

En la reunión con los padres se aprovechará para informarles de que se les va a hacer entrega de una clasificación de los juegos (HOJA 2) a los alumnos para que con ellos, elijan un juego para desarrollar en clase. La entrega de esta hoja también se realizará con aproximadamente una semana y media de antelación, con el fin de conocer los intereses del alumnado y poder llevar estos al terreno que voy a querer trabajar (juegos de puntería, juegos popularmente relacionados con chicas y juegos de manejo de objetos. Así podré ver que juegos voy a desarrollar, su normativa, estructura, desarrollo y que material y espacios deberé preparar, con tiempo suficiente para controlarlo y poder guiar al alumnado durante el desarrollo de la unidad didáctica. Esta previsión me permitirá ver, en este contexto, que voy a necesitar de canicas, tabas y una rayuela que por suerte ya está pintada en el suelo del patio. Esta previsión también me permite realizar las hojas de seguimiento con antelación.

Resaltar que ni la reunión con los padres ni la búsqueda de juegos estarán relacionadas con el alumnado de infantil.

5.2.12. Lección 1

Previsiones para la regulación de la práctica

- Ajustar el tiempo de acción restando los 10-15 minutos de hábitos saludables.
- Preparación del material: canicas, chapas y tabas.

- Preparación previa de una tabla que constará de los diferentes aspectos que vamos a tratar sobre los juegos.
- En la última sesión previa al desarrollo de esta unidad didáctica, antes de comenzar con el desarrollo de esta, se comentará al alumnado que la próxima lección estará dirigida a tratar los juegos populares y que para poder desarrollar esta de manera correcta debemos tratar algunas ideas previas.

Se informa al alumnado de que en casa deberán ponerse en contacto con sus mayores para buscar un juego al que estos jugaran cuando eran como ellos. La idea que quiero transmitir es que haya un intercambio intergeneracional, primero en casa, y posteriormente si es posible en la escuela.

Para hacer realidad todo lo mencionado anteriormente les hago entrega de una hoja (HOJA 1) en la que se cita a los padres para una reunión y

Momento de encuentro

- Situación en el tema.
- Hablamos sobre la participación de los padres.
- Explicamos lo que vamos a hacer hoy.

Momento de construcción del aprendizaje

- Hablamos sobre que ideas tienen ellos de los juegos populares: ¿Qué son para vosotros los juegos populares?
- Nos desplazamos al exterior para hablar en un ambiente más familiar y relacionado con la educación física.
- Les hago entrega de la HOJA 3
- Se colocarán sentados en los bordillos del arenero e irán saliendo y explicando uno a uno el juego que han trabajado en casa, empezando por aquellos que ya he seleccionado para desarrollar con mayor profundidad. En cada explicación se resaltarán: la normativa, los participantes, el material, la dinámica del juego, la existencia de variantes y se pondrá en práctica para ser visualizado por el alumnado

- Una vez explicado el juego se pasará a la elección de unos pocos para desarrollar en la siguiente lección. Se elegirán por participación de los padres, interés de los alumnos y clasificación previa.
- Realización de algunos juegos que no se vayan a desarrollar
- Reflexión sobre los juegos tradicionales
 - ✓ Juego o he jugado alguna vez.
 - ✓ Son muy diferentes a los juegos de ahora.
 - ✓ Es fácil y cómodo jugar a ellos.

Momento de despedida

- Volvemos al aula.
- Recuerdo que el próximo día vamos a desarrollar los juegos que hemos visto.
- Guardamos todo el material haciendo responsable a un alumnado de este.
- Les recuerdo la importancia de la hoja que hemos rellenado durante el desarrollo de la clase y que la peguen en el cuaderno de campo.

5.2.13. Evaluación

La evaluación será continua, se realizará por medio de la observación de la práctica y las hojas de seguimiento, ambas vinculadas directamente con los criterios de evaluación y los contenidos. Teniendo en cuenta estas ideas, será de interés observar y recoger en las hojas de seguimiento los siguientes aspectos:

- Tareas: Se valorará si se han realizado las tareas propuestas para realizar en casa y en los tiempos de recreo, así como el nivel de las mismas. Al alumnado de infantil y primer ciclo irán dirigidas menos tareas y más sencillas.
- Normativa: Se valorará el conocimiento, manejo y respeto por las normas que tiene el alumnado. A partir de segundo ciclo también se valorará la capacidad de reflexión del alumnado en cuanto a la importancia de las normas y la posibilidad de someterlas a cambios.
- Juegos Populares: Se valorará la capacidad de construcción de la idea de juegos tradicionales a partir de lo que se va viendo en clase.

- Intercambio intergeneracional: Se valorará si el alumnado ha realizado las tareas propuestas apoyándose en los conocimientos de sus mayores sobre los juegos tradicionales.
- Valores: Se valorará si se realiza la práctica respetando los valores necesarios para el correcto desarrollo de las clases.
- Variantes: Se valorará el conocimiento de la existencia de variantes en los juegos dados. A partir del segundo ciclo se valorará la capacidad de buscar variantes y ponerlas en práctica.
- Participación (Reflexión y acción): Se valorará la capacidad del alumnado para reflexionar sobre la acción y la posibilidad de replantear la acción a partir de la reflexión. Con el alumnado de infantil y primer ciclo se valorará la capacidad de recoger ideas más sencillas y reflexionar sobre estas con ayuda de los más mayores
- Habilidades: Se valorará la evolución del alumnado en cuanto a las habilidades que influyen en la práctica de los juegos. A partir de segundo ciclo se valorará la toma de conciencia de las habilidades que intervienen.
- Maestros: Se valorará la implicación además de un buen uso de su papel como maestros, a la hora de dirigir al resto del alumnado. En los alumnos de infantil y segundo ciclo se valorará la implicación y el respeto por sus compañeros, que pasarán a ser sus maestros.

Con los datos recogidos y reflexionados tras las lecciones, se rellenará la tabla correspondiente al anexo: HOJA DE EVALUACIÓN.

5.2.14. Anexos

HOJA 1: Convocatoria de reunión

Sandra Sánchez Pérez, como alumna de la universidad de Valladolid en prácticas, les pide colaboración para realizar una unidad didáctica relacionada con los juegos tradicionales.

Para ser consciente del nivel de participación con el que voy a poder contar, les convoco a una reunión donde además se les explicará en que consistirá su participación si finalmente deciden colaborar.

La reunión se llevará a cabo el __/__/_____ y será lo más breve posible.

Un saludo y agradecimiento de antemano.

Fdo.: Sandra Sánchez Pérez

HOJA 2: CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

- **Juegos de puntería:** (canicas, chapas...)
- **Juegos de manejo de objetos** (tabas, chinas, trompo-peonza...)
- **Juegos dinámicos que implican actividad física** (escondite, bote, pilla-pilla, polis y cacos...)
- **Juegos dinámicos con una exigencia física menor** (bomba, gallinita ciega, el polvorón, por el hilo al ovillo, el escondite inglés...)
- **Juegos con canciones** (ratón que te pilla el gato, el patio de mi casa, las sillas...)
- **Juegos de manos** (canciones y rimas, calientamanos...)
- **Juegos popularmente relacionados con las chicas** (rayuela, comba y sus canciones, la goma...)

* Pueden elegir cualquier juego que entre dentro de estos grupos, pero no tiene por qué estar dentro de los paréntesis. Dentro de cada grupo hay una infinidad de juegos.

HOJA 3: JUEGOS ELEGIDOS

JUEGO	NORMATIVA	DINÁMICA	PARTICIPANTES	MATERIAL	VARIANTES

HOJA 4: PRÁCTICA DE LOS JUEGOS ELEGIDOS

JUEGO	NORMATIVA Y DESARROLLO	RONDA 1		RONDA 2		INTENTO 3	
		INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2
RAYUELA		Puntuación:	Puntuación	Puntuación:	Puntuación:	Puntuación:	Puntuación:
TABAS		Errores: ___/6	Errores: ___/6	Errores: ___/6	Errores: ___/6		
		Aciertos: ___/6	Aciertos: ___/6	Aciertos: ___/6	Aciertos: ___/6		
CHAPAS		V	D	V	D	V	D

HOJA 5: VARIANTES

JUEGO	NORMATIVA	DINÁMICA
TABAS		
CHAPAS		
RAYUELA		

HOJA 6: PRÁCTICA DE MI VARIANTE

JUEGO	NORMATIVA Y DESARROLLO	RONDA 1		RONDA 2		INTENTO 3	
RAYUELA		INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2
		Puntuación:	Puntuación	Puntuación:	Puntuación:	Puntuación:	Puntuación:

HOJA 6: PRÁCTICA DE MI VARIANTE

JUEGO	NORMATIVA Y DESARROLLO	RONDA 1		RONDA 2		INTENTO 3	
TABAS		INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2
		Errores: ___/6 Aciertos: ___/6	Errores: ___/6 Aciertos: ___/6	Errores: ___/6 Aciertos: ___/6	Errores: ___/6 Aciertos: ___/6		

HOJA 6: PRÁCTICA DE MI VARIANTE

JUEGO	NORMATIVA Y DESARROLLO	RONDA 1				RONDA 2				INTENTO 3			
CHAPAS		INTENTO 1		INTENTO 2		INTENTO 1		INTENTO 2		INTENTO 1		INTENTO 2	
		V	D	V	D	V	D	V	D	V	D	V	D

HOJA 7: PRÁCTICA DE LAS VARIANTES DE MIS COMPAÑEROS

JUEGO	NORMATIVA Y DESARROLLO	RONDA 1		RONDA 2		INTENTO 3	
				INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2
RAYUELA		Puntuación:	Puntuación	Puntuación:	Puntuación:	Puntuación:	Puntuación:
TABAS		INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2
		Errores: ___/6	Errores: ___/6	Errores: ___/6	Errores: ___/6		
		Aciertos: ___/6	Aciertos: ___/6	Aciertos: ___/6	Aciertos: ___/6		
CHAPAS		INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 1	INTENTO 2
		V D	V D	V D	V D	V D	V D

	TAREAS	NORMATIVA	JUEGOS POPULARES	INTERCAMBIO INTERGENE-RACIONAL	VALORES	VARIANTES	PARTICIPACIÓN (REFLEXIÓN Y ACCIÓN)	HABILIDADES	MAESTROS
Paula									
Elena									
Rodrigo									
Andrés									
Andrea									
Luis									
Francisco									

HOJA DE EVALUACIÓN: COMPARTIMOS JUEGOS TRADICIONALES

Legenda: Muy bien: ++ Bien: + Regular: = Mejorable: - Muy mejorable: - - No realizado: X

6. CONCLUSIONES

La elaboración de este trabajo ha estado íntimamente relacionada con el prácticum II, el desarrollo de uno a condicionado al desarrollo del otro y viceversa. Por tanto, me permito sacar conclusiones en conjunto destacando los siguientes aspectos.

En cuanto al hecho de trabajar los juegos populares, a medida que he ido investigando y leyendo sobre estos, concluyo que es imprescindible dedicar un tiempo al desarrollo su desarrollo, no solo porque aparezca en el currículum oficial, sino porque el propio ambiente de educación física permite el desarrollo de los juegos de manera eficaz y se desarrollan de forma paralela otros aprendizajes. El alumnado aprende a jugar, lo que implica un aprendizaje cultural y una conservación de éste.

La forma en que he decidido afrontar el tema de los juegos populares estimo que es la más acertada, ya que sigue muy de cerca las ideas de García Monge (2005). A través del juego tradicional no solo se enseña cómo jugar a dichos juegos, a partir del enfoque que se le dé a la unidad didáctica podrán desarrollarse unos aprendizajes u otros. En conclusión, un maestro debe saber elegir qué contenidos referidos a un determinado tema debe desarrollar y cómo, atendiendo a sus intenciones. En mi caso, he desarrollado los juegos populares atendiendo principalmente a todos los contenidos referidos al conocimiento del funcionamiento de los juegos con el fin de poder utilizar estos en los tiempos de ocio, mantener un intercambio intergeneracional y ser protagonistas de diferentes acciones.

Estimo que tanto las prácticas como la elaboración de este trabajo han sido una toma de contacto con lo que implica ser un maestro especialista y lo que necesitamos aprender como futuros docentes. A lo largo del desarrollo he ido viendo que yo misma con la práctica iba mejorando y asimilando la profesión de maestro y los conocimientos que ello implica. He ido resolviendo las incógnitas que tenía antes de empezar. Por otro lado he ido descubriendo en ambos procesos, que para ser un buen profesional hay que llevar a cabo un trabajo diario que implica observar, analizar, programar e intervenir continuamente. También he interiorizado la existencia de un proceso para convertirse en maestro, un proceso largo que comienza con la aplicación de lo que hemos ido aprendiendo a lo largo de la carrera, en las prácticas y en la elaboración del trabajo de

fin de grado. Considero que en estos momentos se produce un gran aprendizaje, y que a partir de aquí siempre será paulatino y con un amplio margen de mejora.

Sopeso las intervenciones como un proceso fundamental y natural de las prácticas, concluyendo que al final todo gira en torno a estas, incluido este trabajo, que está apoyado en la reelaboración de una unidad didáctica de juegos tradicionales a partir de lo recogido del análisis de estas intervenciones. Como futuros maestros, cuando lleguemos a un nuevo grupo, tendremos preparada nuestra programación didáctica, pero esta se irá viendo modificada con el paso del tiempo y la observación del contexto donde se impartan las lecciones. Por otro lado, es a partir de las intervenciones donde se ve si se ha hecho una buena programación, si se deben cambiar cosas, si el alumnado puede ser evaluado, en definitiva la reflexión sobre las intervenciones me hará evolucionar como maestra, cambiando lo malo y desengranando, haciendo evolucionar lo bueno, evitando así el estancamiento.

Destacar el hecho de que con las prácticas y la elaboración de este trabajo he aprendido muchísimas cosas que sin la existencia de estos procesos no podría aprender, porque son aprendizajes que no surgen de forma espontánea. Aun así los aprendizajes no surgen por el simple hecho de hacer prácticas y elaborar este documento, estos suponen un proceso de aprendizaje muy amplio, pero estos aprendizajes surgen a través del trabajo. Como alumnos que somos hemos necesitado de un proceso de aprendizaje que consta de: observación, intervención, reflexión, análisis y conclusiones. Si no somos capaces de realizar este proceso, nos quedaremos en aprendizajes banales e ignoraremos los importantes. Es posible que en un futuro no necesitemos desarrollar todas estas fases, pero todo lo que hagamos ahora nos ayudará en un futuro a ir mejorando en otros aspectos, ya que los anteriores irán estando cada vez más asimilados.

Para finalizar, dirigiendo mi atención a este trabajo, considero que he alcanzado los objetivos planteados al principio sobre los juegos tradicionales y mi futura profesión como maestra. El propio contenido de este trabajo sopeso que es muy enriquecedor, debido a que se muestran ideas sobre el juego tradicional y la educación física a través de la fundamentación teórica, al mismo tiempo que se plantean unas formas de desarrollar el tema, poniendo una de estas en práctica real. Considero que a partir de este trabajo se puede adquirir una nueva idea sobre los juegos tradicionales y la forma en que estos deben tratarse dentro de la educación física a la vez que se deja constancia

del trabajo que debe llevar a cabo un maestro especialista de educación física para realizar bien su trabajo. Puede parecer que este último aspecto no es muy relevante, pero estimo que podría ser de gran valor para que aquellas personas que estén en proceso de formación como maestros sean conscientes de la importancia y las dificultades que entraña programar una unidad didáctica, además del trabajo posterior que va implícito a esta.

7. REFERENCIAS

Bores, N. (2001). El cuaderno del alumno en la concreción definitiva de cada unidad didáctica. <i>Ágora para la EF y el Deporte</i> , nº 1, 85-96.
Bores, N. (coord.), Vaca, M., Sagüillo, M., Barbero, J., García, J., Miguel, A., Martínez, L. (2005). <i>La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal</i> . Barcelona: Inde.
Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León.
García Monge, A. (2011) Creación y modificación de juegos motores. <i>Ágora para la EF y el deporte</i> , nº 13, 11-13.
García Monge, A. (2005) <i>Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria</i> . Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid.
García Monge, A. (2001) Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. <i>Ágora para la EF y el Deporte</i> , nº 1, 55-70.
Moreno Ramirez, R. (1998) <i>Juegos tradicionales de nuestra niñez</i> . Valladolid: Ámbito ediciones.
Ófele, M.R. <i>Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas</i> http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm (Consulta: 12 de junio de 2014)
Pelegrín, a. (1996) Gesto, Juego y cultura. <i>Revista de educación</i> , 311, p. 77-99.
Trigeros Cervantes, C (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En Navarro Adelantado, V. y Trigeros Cervantes, C. (Universitat de Lleida) <i>Investigación y juego motor en España</i> (243-269). España
Parlebas, P. (1988): <i>Elementos de sociología del deporte</i> . Málaga: Unisport.
Vaca Escribano, M. (2001) El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. <i>Ágora para la Educación Física y el Deporte</i> , nº1, 71-84.
Vaca Escribano, M. (2002) <i>Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria</i> . Escuela Universitaria de Educación de Palencia: Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad.

8. ANEXOS

UNIDAD DIDÁCTICA: COMPARTIMOS JUEGOS TRADICIONALES

JUSTIFICACIÓN

- Podemos encontrar el tema desarrollado en el currículum en el área de Educación Física:
 - ✓ En la introducción.
 - ✓ En la contribución del área al desarrollo de las competencias básicas.
 - ✓ En los objetivos.
 - ✓ En el quinto bloque de contenidos de todos los ciclos.
 - ✓ En los criterios de evaluación.
- Los juegos contiene en sí mismos una gran herencia cultural que permite la unión entre diferentes generaciones.
- La escuela debe impedir que este tipo de juegos caiga en el olvido aproximando al alumnado a la herencia motriz que contienen los juegos.
- Habrá un intercambio intergeneracional entre los padres y familiares con los niños.
- El propio alumnado será maestro, siendo conscientes de todo lo que ello implica y sintiéndose protagonistas del funcionamiento de los juegos populares.
- Se buscará continuar con la transmisión del juego popular.

CONTEXTO

ALUMNADO INDIVIDUALMENTE

*Los nombres dados son ficticios, los utilizo para poder destacar las características del alumnado individualmente.

- Elena: Es una alumna de 5º cuya cultura motriz es muy amplia, es muy participativa y tiene alma de líder, cuando hay grupos es la encargada de

- dirigirlos. Es una niña que a través de la exploración y la experimentación mejora mucho motrizmente, no solo mejorando en habilidades, sino también en cuanto a confianza en sí misma. Su participación en la acción es máxima, en los momentos de reflexión es aún mejor.
- Paula: Es una alumna de 5° cuya cultura motriz es bastante escasa, sabemos que es una niña que está algo sobreprotegida en casa y apenas realiza actividad física fuera del aula, lo que hace que el desarrollo motriz de esta sea menor y más lento. A pesar de todo ello, a medida que se relaciona en el aula con Elena, se muestra más participativa y con ganas de mejorar. Es una alumna muy trabajadora que valora las actividades que debe realizar tanto dentro como fuera del aula.
- Andrés: Es un alumno de 4°, es el niño con mayor cultura motriz de la escuela, practica actividad física con asiduidad tanto por su cuenta como en su equipo de fútbol. Su gran habilidad le lleva a ser muy competitivo, intentando ser siempre el mejor en lo que hace, lo que le lleva a tomarse muy en serio no solo el objetivo final de una propuesta, sino también el proceso para alcanzarlo. Es el otro líder de la clase que toma la iniciativa ante las propuestas generadas en el aula. Su participación en la acción es máxima, en los momentos de reflexión es aún mejor.
- Rodrigo: Es un alumno de 4°, su cultura motriz es muy amplia pero tiene una gran falta de confianza en sí mismo, no conoce sus posibilidades y margen de mejora, es mediante la puesta en práctica cuando va ganando en confianza y participando más en las clases.
- Andrea: Es una alumna de 4° con una gran tendencia a distraerse y utilizar su energía fuera de los objetivos buscados. Es una alumna que debe aprender a controlar sus impulsos y aprender a utilizar su cuerpo correctamente. Su participación en la acción es máxima, en los momentos de reflexión no es la adecuada, en numerosas ocasiones habla a destiempo.
- Luis: Es un alumno de 4° con una cultura motriz básica, sí que realiza cierta actividad física, pero escasa y con baja exigencia. Participa en clase si se le hace protagonista y está muy influenciado por Andrés.
- Con Sofía de 2°, Alejandro de 1°, Héctor de 1° y Diego y Alberto de infantil, solo voy a estar en una lección, en la última y el objetivo con ellos será

aprovechar su pasión por imitar a los “mayores” para realizar las actividades programadas. Son un grupo con una cultura motriz muy buena atendiendo a sus edades, el problema es que tienden a distraerse con facilidad y pronto pierden el interés por la acción. Alberto, el más pequeño, está en plena adaptación a la escuela, le cuesta centrarse y seguir con la dinámica de las clases, sobre todo cuando están junto con los mayores. Lo importante es aprovechar los primeros momentos de las dinámicas donde muestran un gran interés

COMO GRUPO

Al ser una clase de un CRA, me encuentro con un grupo muy heterogéneo y a su vez muy unido. Los más “mayores” tienen muy buena relación entre ellos, se ayudan y cooperan para alcanzar objetivos juntos, cuando es necesario, y a su vez saben competir y enfrentarse cuando se les expone a ello. También entre todos colaboran y buscan la integración de los “pequeños” en el aula, fomentando su participación y guiándolos en el proceso de aprendizaje.

METODOLOGÍA

- Se hará uso en todo momento de los momentos de encuentro y de despedida para fomentar la reflexión, además de detenciones a lo largo del desarrollo de las lecciones donde se invitará tanto a la reflexión como al diálogo.
- La experimentación y exploración siguiendo una serie de normas previas pactadas por todos será fundamental.
- Se hará uso del mando directo a la hora de organizar los contenidos y las dinámicas a trabajar.
- El desarrollo de los juegos irá de lo más sencillo a lo más complejo permitiendo al alumnado avanzar en el aprendizaje individualmente, por medio de progresiones abiertas.
- Se partirá del nivel inicial del alumnado, evaluando la progresión desde el principio hasta el final. Constructivismo.

ESPACIO Y MATERIALES

- Según los juegos que finalmente se desarrollen, se hará uso de unos espacios u otros, pero desde un principio podemos contar con: un arenero, amplias zonas ajardinadas, caminos de gravilla, cemento, pistas totalmente lisas y una rayuela pintada en el suelo.
- El material disponible para esta unidad didáctica son: tabas, canicas, chapas, pañuelos, petos. A estos materiales les acompañan la posibilidad de poder fabricar otros debido a su sencillez, si se considerase necesario.

TEMPORALIZACIÓN

Lo ideal para desarrollar correctamente esta unidad didáctica son entre cuatro y cinco, sesiones en este caso por cuestión de tiempo se realizarán en cuatro. Se dispondrá de una clase final de hora y media y otras tres de aproximadamente 35-40 minutos debido a la existencia de rutinas que necesitan del tiempo restante.

OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

- Conocer y usar normas, materiales, procesos, etc. que comparten los juegos tradicionales.
- Ser conscientes de los contextos y culturas en los que han estado sumergidos sus mayores.
- Mantener intercambios intergeneracionales.
- Actuar como docentes, trabajando un tema determinado, frente a sus compañeros.
- Conseguir recursos para ocupar momentos de ocio con escasez de material.

DEL CURRÍCULUM

- 10. Conocer y valorar la diversidad de juegos populares y/tradicionales y los entornos en que se desarrollan.

- 11. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando normas y reglas que previamente se establezcan.
- 3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación. En este caso a los juegos populares.
- 7. Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.

CONTENIDOS

- **Conceptuales:**

- ✓ Conocimiento de los juegos populares a través de: la existencia de variantes, las normas y estructuras que los rigen y las diferencias y similitudes con los juegos de ahora.
- ✓ Uso y conocimiento de una clasificación dada sobre juegos populares.
- ✓ Asimilación de la existencia de normas para el buen funcionamiento de los juegos.
- ✓ Valoración de los juegos populares como parte de una cultura que deben mantener activa.
- ✓ Aceptación de los juegos populares como recursos para ocupar el tiempo de ocio.
- ✓ Reflexión sobre la posibilidad de adaptar los juegos populares.

- **Procedimentales:**

- ✓ Pacto y uso de normas en el desarrollo de los juegos.
- ✓ Realización de los distintos juegos atendiendo a diferentes formas de ejecución, respetando la estructura del juego.
- ✓ Búsqueda de juegos para realizar fuera y dentro del aula.
- ✓ Explicación de diferentes juegos.
- ✓ Asimilación del papel de profesor frente a sus compañeros.
- ✓ Progresión a través de la práctica dentro de los juegos.

- ✓ Asimilación de los consejos impartidos para mejorar en el juego.
- ✓ Dialogo y cooperación en los momentos de reflexión y acción.

- **Actitudinales:**

- ✓ Asumiendo actitudes de respeto y tolerancia en el desarrollo de las actividades.
- ✓ Participación en todos los ejercicios propuestos con actitud positiva y atendiendo a los objetivos buscados.
- ✓ Respetando las normas, resultados y turnos de los compañeros.
- ✓ Respetando la estructura del juego.
- ✓ Uso y cuidado del material.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y practicar diferentes juegos infantiles populares y tradicionales de su Comunidad. Respetar las normas de los juegos, aceptando ganar o perder y reconociendo u necesidad para una correcta organización y desarrollo de los juegos.
- Participar del juego con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas. Practicar y diferencias juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- Identificar, como valores fundamentales de los juegos, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo a ellos.
- Asimilar la existencia de variantes dentro de un mismo juego. Conocer y manejar dos de estas.
- Participar de forma activa en las discusiones con el fin de cooperar, dialogar para evitar conflictos y resolver problemas.
- Conocer, usar y controlar las habilidades que influyen dentro de los juegos.
- Asimilar e interpretar adecuadamente el papel de maestro.
- Realizar tareas extraescolares que implique dos tipos de intercambio: intergeneracional y de clase.

GRAN LECCIÓN

MOMENTO DE ENCUENTRO

Se realizará siempre en el aula del alumnado, se ubicará al alumnado en que momento de la unidad didáctica a desarrollar nos encontramos, se hará un repaso de lo visto hasta entonces y se reflexionará brevemente sobre ello.

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- Los juegos populares, el legado cultural, simbólico emocional y relacional que les confiere:
 - ✓ Información sobre el plan que se va a seguir en cuanto a los juegos populares.
 - ✓ Tarea para casa en la que deben buscar junto con sus padres, juegos populares. Intercambio intergeneracional
 - ✓ Se pedirá la colaboración de los padres para el desarrollo de la U.D. (HOJA 1)
 - ✓ Explicación breve de una clasificación dada sobre los juegos populares (HOJA 1). Una hoja que el alumnado pegará en su cuaderno.
- Elección de los juegos:
 - ✓ Planteamiento para que reflexionen sobre que son para ellos los juegos populares.
 - ✓ Puesta en común de los juegos llevados por el alumnado atendiendo a: normativa, participantes, material, dinámica de juego y existencia de variantes.
 - ✓ Elección de los juegos atendiendo a la clasificación dada, el interés de los alumnos, la participación de los padres y el material disponible.
 - ✓ Realización de algunos juegos que no se vayan a trabajar más adelante.
 - ✓ Reflexión sobre lo visto hasta entonces con preguntas como: he jugado alguna vez, son muy diferentes a los de ahora, es fácil jugar.
- Posibilidad de los juegos de ser reproducidos:
 - ✓ Reflexión sobre lo visto hasta entonces.
 - ✓ Realización de un circuito con tres lugares de acción en el que nos centraremos en tres juegos diferentes: uno referido a juegos de puntería,

otro a juegos más relacionados con las chicas y otro relacionado con el manejo de objetos.

- ✓ Momento de compartir los juegos con los padres si es posible, siendo estos los profesores que explicarán los juegos a los niños. Si esto no es posible yo misma explicaré los juegos.
 - ✓ La explicación y la puesta en práctica siempre estará dirigida a conocer la normativa y desarrollo del juego.
 - ✓ Llevarán una hoja de seguimiento individual (HOJA 2) en la que irán anotando lo mencionado anteriormente y el progreso que van teniendo en la práctica del juego.
 - ✓ Reflexión sobre los juegos llevados a cabo.
- Búsqueda de variantes
 - ✓ Para incrementar el interés por el tema, fomentar la colaboración y avanzar, en los tiempos de recreo y en casa, deberán, por grupos, buscar una variante de uno de los juegos dados.
 - ✓ La explicación de los juegos que traigan deberá abarcar los aspectos dados en cuanto a los juegos.
 - ✓ Los juegos serán puestos en común en clase sacando, entre todos, la normativa y el desarrollo del juego. Se les entregará una hoja (HOJA 3) en la que deberán apuntar las dos variantes vistas, su normativa y desarrollo.
 - ✓ Se reflexionará sobre los juegos antes de ponerlos en práctica.
 - ✓ El alumnado será informado de que en la próxima clase ellos serán los protagonistas y explicaran los juegos a sus compañeros para que los lleven a la práctica.
 - ✓ Se aconsejará practicar los juegos en los tiempos de recreo y en casa para poder explicarlos con claridad y dar consejos a los compañeros.
 - Puesta en práctica:
 - ✓ Se pedirá el juego que han preparado.
 - ✓ Se les hará entrega de una hoja de seguimiento (HOJA 4) donde irán apuntando las explicaciones de los compañeros y la progresión en la práctica de los juegos.

- ✓ El alumnado realizará las explicaciones necesarias, dará consejos de ejecución, ejerciendo el papel de profesor.
- ✓ Se pasará a la puesta en práctica interiorizando así la normativa y el desarrollo del juego, a la vez que se van adquiriendo formas de jugar, desarrollando diferentes habilidades. La práctica se llevará a cabo en un circuito con tres lugares de acción.
- ✓ Reflexión final sobre todo lo visto: lo que son para ellos ahora los juegos populares, porque se rigen, como se juega, se puede mejorar la forma de jugar, es fácil o difícil, que habilidades influyen en el juego.

MOMENTO DE DESPEDIDA:

Se aprovechará este espacio de tiempo para matizar las reflexiones, mandar las tareas que se tengan previstas y mencionar de forma breve lo que se va a impartir en la siguiente lección.

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

LECCIÓN 1:

- **Previsiones para la regulación de la práctica:**

- ✓ En la última sesión de estrategias en el juego, antes de comenzar con el desarrollo de esta, se comentará al alumnado que la próxima lección estará dirigida a tratar los juegos populares y que para poder desarrollar esta de manera correcta debemos tratar algunas ideas previas.

Se informa al alumnado de que en casa deberán ponerse en contacto con sus mayores para buscar un juego al que estos jugaran cuando eran como ellos. La idea que quiero transmitir es que haya un intercambio intergeneracional, primero en casa, y posteriormente si es posible en la escuela.

Para hacer realidad todo lo mencionado anteriormente les hago entrega de una hoja (HOJA 1) en la que se cita a los padres para una reunión y donde aparece una clasificación de juegos populares para que cuando elijan un juego, este pertenezca en alguna de las categorías que allí se muestran.

- ✓ Ajustar el tiempo de acción restando los 10.15 minutos de hábitos saludables.
- ✓ Variedad de juegos preparados por si el alumnado no llevase ninguno: canicas, tabas, rayuela, bote, gallinita ciega y caliente manos.
- ✓ Preparación del material: aunque todavía en esta lección no se va a hacer uso de ningún material me he encargado de preparar canicas, chapas y tabas.
- ✓ Preparación previa de una tabla que constará de los diferentes aspectos que vamos a tratar sobre los juegos
- ✓ Acondicionamiento de la sala denominada “cuarta”: se colocará una pizarra para poder hacer uso de ella y en frente un semicírculo formado por colchonetas donde se sentará el alumnado.

- **Momento de encuentro:**

- ✓ Situación en el tema.
- ✓ Hablamos sobre la participación de los padres.
- ✓ Explicamos lo que vamos a hacer hoy.

- **Momento de construcción del aprendizaje**

- ✓ Hablamos sobre que ideas tienen ellos de los juegos populares: ¿Qué son para vosotros los juegos populares?
- ✓ Nos desplazamos a la 4ª para hablar en un ambiente más familiar y asimilado con la educación física.
- ✓ En corro, sentados en el suelo irán explicando uno a uno el juego que les han explicado en casa. En cada explicación se resaltarán: la normativa, los participantes, el material, la dinámica del juego y la existencia de variantes.

Destacar que por si el alumnado no realiza su tarea, yo llevo preparados juegos para poder desarrollar en el aula.

- ✓ Una vez explicado el juego se pasará a la elección de unos pocos para desarrollar la siguiente lección. Se elegirán por participación de los padres, interés de los alumnos y clasificación previa.
- ✓ Realización de algunos juegos que no se vayan a desarrollar
- ✓ Reflexión sobre los juegos tradicionales
 - Juego o he jugado alguna vez.

- Son muy diferentes a los juegos de ahora.
- Es fácil y cómodo jugar a ellos.
- **Momento de despedida:**
 - ✓ Comento que el próximo día vamos a desarrollar los juegos que hemos visto.
 - ✓ Les recuerdo que hablan con sus padres sobre la reunión y la participación en el desarrollo del tema.

NARRACIÓN Y ANÁLISIS DE LA LECCIÓN 1

A las 11:10 comienzo la clase, después de hablar sobre los hábitos saludables. ¿Qué son para vosotros los juegos populares? Los alumnos van contestando en un ambiente sosegado y con gran interés mostrando ideas como:

- Juegos a los que jugaban nuestras familias antes, nuestros abuelos y padres.
- Juegos que se usaban porque antes “no tenían nada”
- Juegos de la calle.
- Paula comenta algo importante: “jugando podemos compartir entre todos”. Destaco la intervención de Paula y recordamos que es un objetivo que buscamos, el compartir con nuestros mayores.

En definitiva mediante intervenciones cortas y dinámicas, sacamos algunas ideas que ellos tienen de los juegos tradicionales.

Posteriormente les comento que vamos a ver el material que han traído en relación a lo que les pedí en la clase anterior y nos desplazamos a la “cuarta”.

11:15 Ya en la sala se sientan en semicírculo en frente a una pizarra que hemos colocado previamente y les explico que vamos a realizar una tabla sobre los juegos que han traído, una tabla que se irá rellenando con la explicación del juego por medio de la persona que lo haya traído y con la ayuda de todos los demás, incluida la mía. Mientras yo hago la tabla ellos la harán en el cuaderno. Les comento que en la tabla van a ver aspectos del juego que ya han visto antes en otros, estos aspectos son: nombre del juego, normas, jugadores, material y dinámica del juego. Antes de nada recordamos la clasificación que vimos el día anterior sobre los juegos, para ir introduciendo en esta los juegos que han traído.

11:20 Comienzan a explicar cada uno su juego dando lugar a situaciones diversas:

- Luis: Explica el juego de los tres navíos, juego que le ha enseñado su padre. Durante la explicación del juego observo que es un juego que tal y como lo está explicando Luis es difícil de desarrollar en la zona que tenemos. Entre todos realizamos una variante, respetando el objetivo del juego, que podamos llevar a cabo nosotros en alguna clase. Rellenamos la tabla entre todos y aprovecho para introducir ideas sobre el juego bueno y el pacto de normas que conocían previamente.
- Paula: Explica el juego del Hinque, juego que le ha enseñado su padre. Como con Luis, rellenamos la tabla entre todos e incluimos el juego en una de las categorías.
- Elena: Creo que sin darse cuenta, ha dejado ver que la idea de compartir con algún familiar, no la ha llevado a cabo, debido a que comenta que se le había olvidado y lo ha hecho a última hora. Aun así ha traído un juego de canicas, algo distorsionado por lo que aprovecho para explicarles un juego con este material que yo llevaba preparado. Entre todos rellenamos la tabla e incluimos el juego en una de las categorías.
- Francisco y Andrea: No han hecho nada, Francisco directamente dice que no lo ha hecho porque no se ha acordado y Andrea, por otra parte, se contradice en sus propias excusas, en definitiva ni han compartido con sus familiares ni han llevado un juego preparado.
- Andrés: Ha traído explicada la rayuela, una de sus muchas variantes. El juego lo ha realizado con su madre. Una característica principal de esta es que se lanza la teja o piedra por medio de una patada. Entre todos rellenamos la tabla e incluimos el juego en una categoría. Cuando Andrés comenta que el juego que ha traído es la rayuela aprovecho para hacerles reflexionar sobre el hecho de que es un juego que está más orientado a las chicas y ellos me resaltan que: “eso era antes, ahora da igual”.
- Rodrigo: Ha traído explicado el juego de los cartones, juego que le ha enseñado su padre. Explica el juego con alguna laguna, pero entre todos rellenamos la tabla e introducimos el juego en la categoría correspondiente.

Durante el desarrollo de esta parte de la lección, se ha conseguido que el alumnado individualmente explotara el juego, sacando de este la normativa, los participantes, el

material y el desarrollo del juego, siempre sabiendo que una vez no fuese capaz de conseguir más datos, entre la colaboración de todos los sacaríamos. Durante toda la lección se ha ido resaltando la importancia de esos aspectos para poder desarrollar el juego.

Aun así creo que no han llegado a interiorizar y ver la importancia de lo que hemos visto en la clase, quizás el error ha sido llevar preparada la clase a un terreno muy teórico, sin puestas en práctica. Mi interés era que el primer contacto en la práctica del juego fuera con algún adulto, pero ya me he dado cuenta de que va a ser bastante complicado que acudan a alguna clase, por lo que a falta de la reunión con los padres, creo que voy a dejar ese aspecto en un segundo plano, si se puede desarrollar será de otra forma.

Ha habido ocasiones en las que ellos mismos se interrumpían, y no he sido capaz de hacerles ver que a pesar de estar en un ambiente relajado no debían caer en malas costumbres como interrumpir y hablar a destiempo, costumbre que no deben darse en el desarrollo de una clase. También he podido observar que la implicación e interés del alumnado varía mucho de unos a otros, y que debo tener mucho cuidado e identificar si el alumnado busca la participación o la interrupción y llamada de atención.

11:40 Retomamos la clasificación realizada de los juegos y observamos que con los que hemos recogido hacemos referencia a: juegos de puntería o manejo de objetos (hingue, canicas y cartones), juegos dinámicos que implican actividad física (tres navíos) y juegos popularmente relacionados con las chicas (rayuela). Sin embargo hay unas categorías a las que no hemos hecho referencia con los juegos que han llevado, estas categorías son: juegos de canciones, juegos de manos y juegos dinámicos con cierta exigencia física. Les comento que a partir de la próxima lección vamos a centrarnos en los juegos que han traído, más específicamente: el hingue, la rayuela y las canicas. Apunto que es posible que cuando nos juntemos con los “pequeños” tratemos algunos de los otros juegos.

11:50 Doy más o menos por finalizada la clase en cuanto a contenidos que quería tratar así que, realizamos el juego de la gallinita ciega, un juego que no vamos a desarrollar. Aprovechamos esta situación para por medio de la práctica ir desglosando los apartados vistos relativos a los juegos tradicionales. Repasamos normas, maneras de jugar y realizamos el juego un par de veces.

Una vez finalizado el juego volvemos al aula, allí volvemos a la pregunta que les hice al principio de la clase, con la intención de sacar otras ideas a partir de lo que hemos visto. Como paso anteriormente la participación es envidiable y entre todos acabamos sacando que los juegos de antes no son tan diferentes a los de ahora y que no surgen de la nada, que son juegos que necesitan de un pacto de normas, una serie de participantes, una serie de material y un objetivo o desarrollo. A partir de esta reflexión observo que he conseguido que detecten aspectos importantes que tienen estos juegos, ahora debo conseguir que les den la importancia que se merecen.

A nivel de contenidos y conceptos se ha alcanzado el objetivo de conseguir que el alumnado sea consciente de la importancia de compartir los juegos tradicionales para seguir jugando a estos, de que estos juegos necesitan de una estructura y necesitan de una normativa para poder llevarse a cabo, que existen clasificaciones de los juegos populares

Por otro lado hemos relacionado los juegos populares con las ideas de juego bueno que sé que han visto previamente con Pio, utilizando un lenguaje que ya es conocido y entendido por ellos.

Metodológicamente hablando, el alumno ha sido siempre el protagonista junto con el juego que desarrollaban, un protagonista que debía defender sus ideas y conseguir desglosar un juego. Cuando un alumno o alumna hablaba el resto escuchaba, sabiendo que podían dar sus opiniones para ayudar al compañero o compañera a desarrollar el juego. Mi posición ha sido de guía, llevando las ideas del alumnado a englobar los aspectos buscábamos.

En definitiva, para la próxima lección además de avanzar en los contenidos a desarrollar, deberé tener en cuenta que es importante resaltar la importancia y el sentido de lo que hemos visto para clarificarlo un poco más al alumnado.

REPLANTEAMIENTO DE LA LECCIÓN

Si tuviera que hacer esta lección otra vez realizaría las siguientes modificaciones:

- No impartiría la clase en el interior, lo haría en el exterior buscando un equilibrio entre la teoría y la práctica. El hacer una clase con solo práctica los últimos 5 minutos quizás no sea propio de una clase de educación física y el

alumno responde ante esta con una peor asimilación de los contenidos que buscamos.

- Llevaría la tabla preparada en hojas para que el alumnado pegase en su cuaderno, en vez de tener que hacerla ellos mismos.
- Mantendría mejor el orden siendo más dura, impidiendo que el alumnado se interrumpiese, respetando los momentos de habla de cada uno de los alumnos.
- Buscaría hacerles más protagonistas por medio de la explicación teórica y práctica saliendo al frente de sus compañeros, todo con el fin de despertar su entusiasmo por el tema.
- Concluiría la clase cinco minutos antes para poder repasar mejor los conceptos tratados.
- Eliminaría la búsqueda de un ambiente tranquilo y familiar para evitar confianzas y distracciones.
- Antes de dar por finalizada la asimilación de los conceptos de un juego los repasaría con el alumnado en voz alta para afianzarlos.
- No pasaría de juego hasta saber que le dan la importancia que se merece los distintos contenidos que lo forman.

LECCIÓN 2:

- **Previsiones para la regulación de la práctica:**
 - ✓ Ajustar el tiempo de acción restando los 10.15 minutos de hábitos saludables.
 - ✓ Preparación de dos vías de lección por si vienen los padres o no.
 - ✓ Preparación de los grupos previa atendiendo a relaciones fuera del centro y edades.
 - ✓ División aproximada por tiempo de los lugares de acción para que todos realicen todos los juegos.
 - ✓ Preparación del material necesario: tabas y canicas
 - ✓ Preparación de una hoja de seguimiento (HOJA 1).
 - ✓ Adaptación de los juegos al interior por si no se pudiesen realizar en el exterior. Se añadirá al material una cinta para dibujar la rayuela.
 - ✓ Recogida de consejos para realizar mejores ejecuciones en el desarrollo del juego.
- **Momento de encuentro:**

- ✓ Observaré si participarán los padres o no y dirigiré la clase según la situación que se dé.
- ✓ Nos situaremos en el tema, recordando las ideas que juntos sacamos el día anterior.
- **Momento de construcción del aprendizaje**
 - Explicación de lo que se va a realizar en la clase: Un circuito con tres lugares de acción, uno para jugar a las canicas, otro a las tabas y otro a la rayuela. Cada alumno tendrá una hoja de seguimiento en la que anotará la normativa del juego y los resultados obtenidos en cada uno de ellos.
 - Se realizarán tres grupos, cada uno empezará en un lugar de acción. Se harán estos grupos enfocados a la disponibilidad de juntarse fuera del horario escolar debido a actividades que desarrollarán más adelante.
 - Explicación de los diferentes lugares de acción por medio de su colaboración, quitando las tabas que se explicarán de cero, y explicación de la hoja de seguimiento.
 - Puesta en acción. Cada grupo comenzará en un lugar de acción y se irá rotando cuando se rellene la hoja de seguimiento.
 - Reflexión.
- **Momento de despedida:**
 - ✓ Se les explicará que mediante los grupos establecidos, deberán buscar una variante de uno de los juegos para la siguiente clase.
 - ✓ Pondré a su disposición el material para que puedan practicar los juegos en los tiempos de recreo.

NARRACIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE LA LECCIÓN 2

11:15 Después de desarrollar los hábitos saludables comienzo la lección. Nos situamos en los juegos populares, después de lo visto el otro día ¿Qué idea tenéis ahora después de lo que vimos el otro día de los juegos populares?

- La participación es total y surgen ideas muy interesantes como: juegos a los que jugaban nuestros mayores, unos juegos diferentes, uso de poco material, la existencia de unas normas que hay que pactar, que tiene un desarrollo y un objetivo, que se juega principalmente en la calle y, Luis me sorprende diciendo que son juegos que no se diferencian tanto a los juegos que jugamos ahora, que

tienen cosas en común como las normas, los jugadores... Entre todos los comentarios que van diciendo puedo observar que han interiorizado los conceptos que buscaba. Vamos avanzando en cuanto a contenidos.

11:20 Explico al alumnado que vamos a jugar a las canicas, la rayuela y las tabas. Me preguntan si vamos a jugar a los tres navíos y les prometo que jugaremos más adelante. Les comento que he decidido incluir las tabas en lugar del hínque debido que no contábamos con el material y la zona apropiados para poder desarrollar el juego correctamente.

Comentamos la hoja de seguimiento que deberán rellenar y realizo la división de los grupos. Una vez hechos los grupos observo sus reacciones para ver si podrán realizar la posterior tarea que implica que queden fuera del aula, parecen no tener ningún problema, les pregunto si suelen quedar para jugar y dicen que sí, el único que muestra algún problema es Rodrigo, pero siempre podrán quedar en los tiempos de recreo. Quedan por un lado Paula y Elena, Luis y Andrés, y Francisco, Andrea y Rodrigo.

11:25 Salimos fuera, a la zona del arenero y la rayuela, explico a todo el grupo lo que van a ir haciendo en cada lugar de acción, siempre teniendo en cuenta que deben rellenar la ficha y respetar las normas y el modo de juego que vimos en la clase anterior. Todos prestan atención, afirman que han entendido los juegos y que quieren jugar ya, veremos posteriormente lo que ocurre, mi objetivo es que respetando la estructura del juego y la normativa, exploren cual es la mejor forma de jugar. Empiezan Andrés u Luis en la rayuela, Paula y Elena en las canicas y el resto en las tabas.

Para poder realizar el seguimiento de la lección voy rotando por los lugares de acción atendiendo las dudas cuando sea necesario. Durante el desarrollo de esta parte de la clase he podido ir observando lo siguiente:

- Como había supuesto, en la rayuela habían quedado lagunas y expliqué de nuevo a Andrés y Luis el proceso para jugar. Observé que jugaban sin problema, respetando las normas y con seriedad, mejorando a medida que iban practicando, lo hicieron tan bien en conjunto que acabaron muy pronto, por ello les reté a hacer una ronda más variando la puntuación del juego, lo que les llevaba a arriesgar más.
- En las canicas surgió un problema inicial, la arena era muy blanda y se hundían demasiado las canicas, entre Paula y Elena buscaron una solución llevando el

juego a una alcantarilla cercana, estaba ligeramente inclinada, pero lo único que hacía era dificultar un poco la acción para ambas. A partir de aquí comenzaron a jugar, pensaban que era muy complicado, pero pronto fueron cogiendo “el truco” notándose una clara mejoría.

- En las tabas el entusiasmo era mayor, debido al desconocimiento del juego, ya que nunca antes habían jugado al juego ni manejado el material. Una vez repasada la explicación anterior, Rodrigo manifiesta que es muy difícil y que no va a ser capaz de hacerlo, yo le animo a intentarlo y le recuerdo que no pasa nada si no sale, que es cuestión de intentarlo. A medida que van jugando se encuentran más cómodos y las mejorías se van manifestando, Rodrigo está muy emocionado y sorprendido de sí mismo, Andrea y Francisco también, pero confiaban más en sus posibilidades desde el principio.

Para proseguir con la clase rotamos, Paula y Elena pasaron a las tabas, Andrés y Luis a las canicas y Rodrigo, Andrea y Francisco a la rayuela.

- Otra vez en la rayuela surgieron dudas, quizás debido a la gran variedad de modos de juego que existen sobre este, no sabían muy bien que normas seguir, por lo que había que repasarlas. Con una serie de correcciones y aclaraciones sobre la variante que estábamos realizando, pronto comenzaron a jugar. La implicación era máxima, y claramente iban corrigiendo los errores que realizaban al principio con los posteriores intentos.
- En las tabas, Elena y Paula sufren un poco, les aconsejo maneras de jugar y pronto van viendo que si son capaces de hacerlo y van mejorando paulatinamente. De vez en cuando me piden consejo y yo me acerco para dárselo. También me llaman para ver que les sale bien y logran los objetivos.
- En las canicas no surgen muchos problemas, de vez en cuando solicitan mi atención para resolver alguna situación dudosa, pero por lo general a veces uno gana o pierde y siguen jugando sin alterarse, aunque está claro que Andrés siempre quiere ganar y en ocasiones intenta inclinar la balanza hacia el en jugadas contradictorias.

En general, por todos los juegos he ido observando y analizando diferentes aspectos como:

- Respeto por las normas y desarrollo del juego, antes de comenzar a jugar anotaban en la hoja de seguimiento las principales ideas que atendían a la normativa y desarrollo del juego. Han trabajado de forma muy autónoma rellenando la hoja, solo me pedían ayuda por temas de puntuación.
- Ha visto un interés por la búsqueda de la mejora personal y superación del contrario.
- No tenían ningún reparo en preguntarme dudas ni yo en contestarla, lo que implicaba un continuo intercambio de conocimientos y opiniones.
- He podido observar en conjunto que todos estaban muy inmersos en cada juego, el ambiente de clase era bueno, la colaboración entre los compañeros buena, no había resistencias ni discusiones “tontas” y alguna duda que surgía me la preguntaban.
- No existen mañas o formas establecidas de jugar, sino que cada uno pone lo que tiene en ese momento, es adaptación al juego, con curiosidad y gusto por ser conscientes que son los mismos juegos a los que sus padres y abuelos podían haber jugado.
- Enfoqué el tema en búsqueda de una fuerza educativa en el sentido de volver la vista atrás para darse cuenta y situarse en juegos con materiales y en dinámicas a las que no están nada acostumbrados. Hace tan sólo 10 años algunos juegos todavía habían oído hablar y algunos habían visto practicar. Con el paso del tiempo todos parecían saber cuándo hacen “punto” y anotar en la hoja de seguimiento, en un ambiente muy relajado, donde la colaboración se hace de forma natural, sin forzar situaciones. El espíritu de superación de cada alumno es distinto pero notable. El juego de la taba pone a prueba unas habilidades muy concretas que algunos ensayan y ensayan para lograr coger la taba antes de caer el dado.

El tiempo se nos ha echado un poco encima y no han podido practicar uno de los juegos cada grupo. El jueves que viene no tenemos clase con ellos porque al ser itinerantes y ser fiesta en Tariego, otro de los pueblos, nosotros como maestros no damos clase en Cevico pero ellos si tienen, por lo que les propongo que en la hora de educación física realicen el juego que les falta por hacer rellenando la hoja de seguimiento.

Les comento que tienen deberes que hacer, para el próximo día deberán traer otra variante del primer juego que han realizado hoy para exponerlo delante de la clase haciendo referencia a la normativa y la forma de jugar.

Por último hacemos un repaso sobre lo que hemos visto en cuanto al afianzamiento de las ideas de los juegos populares y el cómo hemos jugado a esa variante exactamente.

REPLANTEAMIENTO DE LA LECCIÓN

Si tuviese que volver a impartir otra vez esta lección realizaría las siguientes modificaciones:

- Realizaría los grupos de forma diferente, quizás me equivoque, pero me ha dado la sensación que el trío existente, es un poco dejado, necesitan de una figura exigente que tire de ellos dentro del grupo.
- Antes de comenzar con la práctica de los juegos, en voz alta y entre todos recalcaríamos la normativa y la forma de jugar, con el fin de no interrumpir el juego durante la puesta en práctica.
- Cambiaría el uso de las canicas por las chapas, con distinto material se puede jugar a lo mismo y podría hacerse en el arenero.
- Disminuiría el número de intentos con el fin de que diese tiempo dentro del aula a que cada grupo realizase todos los juegos.
- Llevaría preparados más consejos para ayudar a la progresión del alumnado en el juego, para abrirles más opciones.
- Intentaría involucrar más al alumnado en el qué están haciendo y el cómo lo están haciendo.

LECCIÓN 3:

- **Previsiones para la regulación de la práctica:**
 - ✓ Preparación de los juegos que he pedido al alumnado por si no los hubiesen hecho.
 - ✓ Realización de una hoja (HOJA 2) en la que el alumnado escribirá las características señaladas en el resto de lecciones sobre la variante ya realizada y la que van a realizar.
 - ✓ Las promesas se cumplen, así que sé que los últimos 15 minutos debo dejarlos para que jueguen al juego tradicional de los 3 navíos.

- **Momento de encuentro:**
 - ✓ Nos situaremos en el tema, recordando las ideas que juntos sacamos el día anterior.
- **Momento de construcción del aprendizaje**
 - Por los grupos establecidos, irán acercándose a la pizarra para explicar el juego que han realizado, rellenando las lagunas que puedan traer. Mientras tanto en su cuaderno irán anotando las principales ideas de cada juego
 - Una vez los juegos queden claramente explicados y conocidos les expondré que en la siguiente clase van a vivir dos momentos, uno como alumnos y otro como maestros, tanto de sus compañeros hoy presentes como de los más pequeños
 - Como lo prometido es deuda, jugaremos a los 3 navíos, anteriormente repasaremos las tres formas de jugar que sacamos el otro día.
 - Ya en el juego probaremos las tres formas de jugar para establecer cuál es la mejor en ese contexto y porque
- **Momento de despedida:**
 - ✓ Repasaremos todo lo visto hoy.
 - ✓ Reforzaré la responsabilidad que tienen, como profesores que van a ser el próximo día, de practicar el juego para poder enseñarlo.

NARRACIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE LA LECCIÓN 3

11:18 Después de los hábitos saludables comienzo con la lección. En primer lugar retomo el tema queriendo saber lo que hicieron el jueves, si realizaron el juego que tenían que hacer o no. La mayoría han hecho bien el trabajo, jugando al juego y rellenando la ficha de seguimiento, Rodrigo se olvidó de anotarlo, y por otro lado Andrea y Francisco no lo hicieron. Este momento me hace reflexionar sobre la importancia que le están dando al tema, parece ser que no he conseguido despertar el interés suficiente en Andrea y Francisco, que no han entendido que lo que tenían que hacer formaba parte del desarrollo del tema.

Paso a preguntar si han traído los juegos que les había pedido y nuevamente, Rodrigo, Andrea y Francisco no lo han hecho, ponen excusas de que no han podido quedar, pero

dejan entrever que no se han interesado por hacerlo, lo que me hace ver que anteriormente no me equivocaba, no tienen interés por el tema. Como no han traído la variante que les pedí, yo misma les explico una que llevaba preparada por si se daba esta situación. Hago uso de la pizarra y recalco las normas del juego y clarifico la dinámica del mismo. La falta de trabajo del grupo de tres hace que me enfade un poco, pero les comento que deben tener el mismo respeto por hacer lo que yo les mando, como por los deberes que le pueda mandar cualquier otro profesor, que forma parte de la evaluación que voy a realizar sobre ellos.

Elena interviene explicando el juego de “las canicas” señalando que se trata de quedarse más cerca de la canica que se pone en el suelo. Clarificamos las normas, desde dónde se lanza, o la señal y límite que debe ser conocido por todos los jugadores, una canica por jugador siendo el objetivo final quedar lo más cerca de la canica del suelo. Voy recopilando información relevante, intentando clarificar y asegurándome que los alumnos descubran la dinámica del juego a través de sus sencillas reglas.

Andrés interviene a continuación; lo he notado por el tono y la actitud con la que habla que parece se lo toma un poco a broma, le llamo la atención y ahora sí, expone con suficiente claridad para que se le entienda. Luis también expone la derivación del juego de la “rayuela” señala de forma clara que se lanza con la mano la teja o la piedra y que a pata coja se salta los números señalados hasta llegar a la piedra y volver, que si fallas tiras con los ojos cerrados y que la puntuación se realiza multiplicando por dos el número en el que caiga la teja o piedra.

Una vez finalizamos las explicaciones les comento el porque les he mandado buscar un juego, el objetivo es que ellos mismos sean los profesores que expliquen los juegos a los compañeros de clase y a los más pequeños. Me ha parecido observar que el ser profesores, llevar la iniciativa les ha resultado interesante, habrá que ver el próximo día como se defienden.

Entre todos consigo que asimilen una serie de ideas que deben interiorizar para poder ser maestros, ideas relacionadas con el conocimiento del juego, por lo que deben saber no solo las normas y el desarrollo de este, sino también como es la mejor manera de jugar para poder dar consejos a sus compañeros ayudándoles a alcanzar el objetivo del juego. Parece que les ha quedado muy claro y me informan de que van a practicar el juego para poder explicárselo a los compañeros el próximo día en clase.

En la clase anterior les prometí que un día íbamos a jugar al juego popular de los tres navíos. Antes de comenzar a jugar repasamos las normas y las adaptaciones que habíamos hecho, recordando las tres formas de jugar que sacamos: pillando simplemente con ver, con ir a un punto fijo como en el escondite, o pillando a uno de los componentes del grupo.

11:42 salimos a jugar, Luis vuelve a explicar el juego, dejando entrever que lo ha trabajado en casa, lo que aprovecho para volver a hacer hincapié en el intercambio intergeneracional.

Probamos las tres formas de jugar, analizando una por una entre todos llegamos a la conclusión de que la mejor manera de jugar es pillando a uno de los componentes del grupo antes de que este llegue a un lugar marcado como en el escondite, el lugar en el que cuentan los que se la quedan.

11:55 Por último les reúno en el parque y les recuerdo la importancia del trabajo que deben realizar para el jueves.

Otros aspectos que he ido observando, analizando y que me han hecho reflexiona son los siguientes:

- El ambiente de clase ha sido bueno, pero quizá debería haberme puesto en algún momento un poco más serio para que alguno cambiara un poco de “tono” porque daba la impresión que no escuchaban lo suficiente como para retomar con fluidez los asuntos que estaban tratando de clarificar y concretar. El alumnado con alguna frecuencia tiende a confundir un buen ambiente de clase, de cercanía y confianza con un tiempo para “tomarse las cosas a broma” y eso debemos darnos cuenta para graduar el ambiente cuando veamos que se pasan de lo admisible. (El trío de Rodrigo, Francisco y Andrea disfrutaron un breve tiempo de desenfado provocando interferencias en mis explicaciones).
- Sabía que era interesante el uso del encerado y el manejo de su cuaderno personal de trabajo, pero realmente me he dado cuenta que son materiales de suma importancia, así como las posibles hojas de seguimiento o registro. Son

documentos escritos sobre los contenidos abordados en E. Física y sobre sus experiencias personales en relación a ellos.

- He sido consciente de lo importante que es la función del maestro, porque centra su atención en lo que toca en cada momento, estimula, facilita, manifiesta desconformidad y da toques de atención y todo ello de forma rápida en la dinámica de cualquier clase que las cosas se suceden con mucha velocidad. Por este motivo es necesario “leer la dinámica de la clase” es decir, interpretar adecuadamente lo que pasa entre o que tenemos pensado hacer y lo que está sucediendo en realidad para “ajustar y tomar medidas” en segundos.
- Por otro lado me ha parecido acertado invitarles e insistir en que jueguen y ensayen estos juegos en sus ratos o tiempos libres. Les pregunto si tienen canicas, me intereso sobre su situación y los materiales que pueden necesitar. Considero que es muy importante establecer puentes entre las experiencias o iniciativas escolares y las extraescolares para que vayan conformando una cultura variada lúdica y recreativa que les permita gestionar su tiempo libre y establecer diversos acuerdos entre sus iguales porque contribuye notablemente a su educación integral.
- Considero que estoy consiguiendo sacar otro valor de estos juegos, la implicación intergeneracional. La labor que hacen tan buena los abuelos en la relación que establecen con los nietos es fantástica. En la mayoría de las ocasiones porque los tiempos no vuelven.

REPLANTEAMIENTO DE LA LECCIÓN

Si tuviese que volver a realizar esta lección realizaría las siguientes modificaciones:

- Resaltaría más la importancia de la normativa y el desarrollo de los juegos dependiendo de la variante que se esté realizando.
- Mandaría que todos los integrantes del grupo explicasen el juego que han llevado, para asegurarme de que ambos lo han trabajado y lo entienden.
- Ampliaría los momentos de reflexión entre las variantes del juego de los tres navíos.

LECCIÓN 4:

- **Previsiones para la regulación de la práctica:**
 - ✓ Preparación de la hoja de seguimiento (HOJA 3).
 - ✓ Preparación de más material por si se ha extraviado algo durante la práctica en los recreos y en casa si han necesitado llevárselo. Recogida de canicas y tabas.
 - ✓ Por si el tiempo impide realizar los juegos fuera, llevo una cinta para dibujar la rayuela.

- **Momento de encuentro:**
 - ✓ Situación del alumnado de infantil y primero de primaria, ya que será la primera clase que den de juegos populares.
 - ✓ Repaso de todo lo visto hasta ahora sobre los juegos populares y sus características.

- **Momento de construcción del aprendizaje**
 - ✓ Comenzaremos pidiendo el juego que han preparado.
 - ✓ Explicaré como deben exponerle los juegos a los compañeros con el uso de la hoja de seguimiento donde, como se les ha informado antes, deberán anotar la normativa y los intentos que vayan haciendo.
 - ✓ Comenzamos con las explicaciones, cada grupo explicará el juego que ha traído.
 - ✓ Comenzarán a jugar dejando para el final el juego que han preparado ellos mismos. Mientras están jugando deberán estar disponibles para resolver la duda de los compañeros.
 - ✓ Una vez todos hayan jugado a todo se reflexionarán sobre los juegos: que los caracteriza, que tipo de juegos son, ha sido fácil o difícil, motrizmente que habilidad es conductora del juego.

- **Momento de despedida:**
 - ✓ Reflexión final y cierre de los juegos populares revisando todo lo visto hasta ahora respecto a estos
 - ✓ Despedida final, ya que es la última clase que voy a impartir en estas prácticas.

NARRACIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE LA LECCIÓN:

Inicio de clase alrededor de las 12.45h debido a la presencia de una madre esperando el pitido de entrada para llevarse a su hijo y al retraso un tanto habitual de la entrada después del recreo.

En el aula; después de algún recordatorio, se inicia la clase y me dirijo al grupo, recordando y situando el tema haciendo referencia a varias cuestiones entre ellas a la hoja de seguimiento que algunos alumnos han olvidado en casa.

Reflexiono en este sentido que aunque son unos alumnos con una facilidad para entenderse han sido muchas incidencias en el ritmo de clase que han podido afectar negativamente; las fiestas semanales, llevamos tres semanas de cuatro días laborales. El hecho de que la práctica en el ámbito familiar obedece a otras variables no siempre conocidas y en las que algunos niños pueden estar o sentirse más vulnerables ha provocado una diversidad de situaciones que son un tanto raras.

Reparto otras hojas de seguimiento, insisto y doy sentido e importancia a las mismas intentando ser breve y clara. Hay grupo de canicas, rayuela y tabas. Se trata de que uno compañero explique al resto las normas básicas de juego y el desarrollo del mismo para que empiecen a jugar por turnos en lugares concretos ya dispuestos para ello. Recuerdo que cojan lápiz que junto con la hoja son instrumentos de trabajo.

13:30 ya estamos en el exterior (patio) La rayuela la explican Luis y Andrés con interés a pesar del “sonido de campanas en honor a S. Isidro”. Retomo y recuerdo la situación; líneas, situaciones que se pueden dar en el juego y como se resuelven y empiezan a jugar sin más demora.

Elena explica el juego de canicas en la misma dinámica con gran protagonismo en el lugar de juego, se insiste que hay que tirar la canica lo más cerca. ¿Sin pasarse? Pregunto por si acaso, para introducir, si lo desean, un aspecto más. Por último se explican las tabas y los grupos que ya están hechos empiezan con interés en cada juego.

El ambiente era, como suele ser habitual, distendido y a la vez un tanto desenfadado que al cabo de algunos minutos algún alumno tendía a confundir con un “tiempo de recreo”. Este aspecto me da pie a reflexionar sobre la actitud de algún alumno que aunque la actividad se desarrolle en un ambiente ideal, no cabe confundir con hacer las cosas por hacer y con ganas de no hacer lo que se debe en las mejores de las actitudes.

13:30 los alumnos siguen en una actitud positiva de colaboración, cooperación entre sus compañeros y las preguntas que surgen se aclaran entre todos y algunas las aclaro yo, insistiendo sobre la hoja de seguimiento y la función que tiene. A eso de las 13:45 observo que algunos alumnos están motivados y enganchados por superarse. Otros en cambio no lo están tanto y se dejan llevar.

Oigo decir a Andrés que unas veces arriesga y otras veces tira para “asegurar” Luis lo imita, Diego observa atentamente la dinámica de juego. En las canicas Francisco ensaya y anteriormente ensayaba “tabas” cuando se retiran sus compañeros. Creo que le gusta hacer “solo” para ensayar lo que no le sale. Coger la taba no es tan fácil como parece.

La implicación social, el ambiente y el agrupamiento de los alumnos hacen que los más pequeños aprendan de las experiencias de forma más rápida porque he observado que algunos tratan de imitar de forma emocional. Las rotaciones se producen con normalidad. Observo a la hora de lanzar la piedra en el juego de rayuela que cuando les toca lanzar con los ojos cerrados tienden a reproducir el mismo movimiento con el brazo que cuando ven, siendo el resultado poco satisfactorio.

En la fase final de la clase, hago una puesta en común y les invito a participar a todos con sus comentarios, opiniones y reflexiones. ¿Qué habilidades pone a prueba el juego de “rayuela” “las canicas”...? todos parecen estar de acuerdo que el juego de la taba es el que más dificultades presenta en relación a las habilidades.

Por medio de la estructura de la clase, la organización, las propuestas, las implicaciones e invitaciones que se hacen busco un ambiente enriquecedor y cooperativo para que se convierta en una experiencia educativa para todos. Aspectos que quedan reflejados en la hoja de seguimiento

El ambiente de clase con grupos tan heterogéneos conlleva a ofrecer una estructura de funcionamiento en el que haya momentos y tiempos que permitan el hacer individual y el hacer conjunto. Otros momentos de comentarios y opiniones así como otros momentos si acaso, de “demostraciones”. El que sabe o cree saber que lo demuestre a sus compañeros. En este caso se trataba de una información recogida y puesta en práctica con la orientación y los ajustes necesarios guiados por mí.

Al ser la última clase dada y la despedida he procurado que sea lo “más natural” porque “hasta luego” como nos ha dicho el tutor, han visto en anteriores alumnos en prácticas que es una realidad.

REPLANTEAMIENTO DE LA LECCIÓN

Si tuviera que realizar de nuevo esta clase, llevaría a cabo las siguientes variaciones:

- Añadiría una lección más, desarrollando en esta supuesta lección dos juegos y en la siguiente, más corta el restante.
- Intentaría que el alumnado mantuviese durante más tiempo el papel de profesor, para ser conscientes de todo lo que ello implica.
- Al hacer una lección más dedicaría más tiempo a la exploración de los juegos y a la mejora en estos.
- Llevaría una hoja para cada alumno, con el fin de que la pegase en su cuaderno, en la que se recogiese todos los conceptos más teóricos adquiridos hasta esta última práctica.
- Aumentaría el tiempo de reflexión para asimilar de una manera más profunda los contenidos tratados.
- Sería más disciplinada a la hora de evitar que el alumnado jugase por jugar, que es lo que ha ocurrido con algunos de los más pequeños.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua, se realizará por medio de las observaciones y hojas de seguimiento vinculadas directamente con los criterios de evaluación y los contenidos. Con los datos recogidos y reflexionados tras las sesiones, se rellenará la tabla siguiente utilizando (+) como realizado correctamente, (+/-) como intentado y (-) como no realizado.

ANEXOS

Hoja 0:

Sandra Sánchez Pérez, como alumna de la universidad de Valladolid en prácticas, les pide colaboración para realizar una unidad didáctica relacionada con los juegos tradicionales.

En primer lugar, siguiendo la clasificación de los juegos que pueden ver, pedimos que expliquen a sus hijos algún juego que ustedes solían practicar cuando eran pequeños. La explicación debe ser breve y acompañada de un dibujo.

El objetivo de esto es que, para el 6 de Mayo, vengan a la escuela y participen en una clase donde podrán realizar los juegos junto a sus hijos. Se hará una breve reunión a las 9:00, cuando lleven a sus hijos a la escuela, para explicar cómo será la clase.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

- **Juegos de puntería o manejo de objetos** (tabas, canicas, chapas, chinas, trompo-peonza...)
- **Juegos dinámicos que implican actividad física** (escondite, bote, pilla-pilla, polis y cacos...)
- **Juegos dinámicos con una exigencia física menor** (bomba, gallinita ciega, el polvorón, por el hilo al ovillo, el escondite inglés...)
- **Juegos con canciones** (ratón que te pilla el gato, el patio de mi casa, las sillas...)
- **Juegos de manos** (canciones y rimas, calentamanos...)
- **Juegos popularmente relacionados con las chicas** (rayuela, comba y sus canciones, la goma...)
- Pueden elegir cualquier juego que entre dentro de estos grupos, pero no tiene por qué estar dentro de los paréntesis. Dentro de cada grupo hay una infinidad de juegos.

	NORMATIVA/JUEGO	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 3
RAYUELA				
TABAS				
CANICAS				

HOJA 2

	VARIANTE 1	VARIANTE 2
RAYUELA		

HOJA 2

	VARIANTE 1	VARIANTE 2
TABAS		

HOJA 2

	VARIANTE 1	VARIANTE 2
CANICAS		

	NORMATIVA/JUEGO	INTENTO 1	INTENTO 2	INTENTO 3
RAYUELA				
TABAS				
CANICAS				

