



**Facultad de educación de Palencia**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

## **LA CULTURA LÚDICA Y EL JUEGO MOTOR EN LA ETAPA DE PRIMARIA: UN EJEMPLO DE INTERVENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTOR: ALICIA ELVIRA MOLINERO**

**TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE**

**PALENCIA, 2018**

## **Resumen**

El presente trabajo se expone un análisis global que relaciona una propuesta de intervención y la cultura lúdica en el área de Educación Física. Es una oportunidad para tratar de transmitir la importancia de la cultura en la etapa de Educación Primaria y, por tanto, la influencia que esta tiene en nosotros a través del juego motor desde hace muchos años. Este plan se va a llevar a cabo durante mi Prácticum II, en el colegio Filipenses – Blanca de Castilla, en la localidad de Palencia, abordando tres de los temas que forman parte de la cultura lúdica en la Educación Física: el género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad.

Para la puesta en práctica de este proyecto, ha sido necesario recabar información a través de autores que han indagado acerca del juego motor, así como fundamentar teóricamente los temas a tratar a lo largo de este trabajo. Dar el énfasis necesario a el análisis final y a las conclusiones, servirá para comprobar el éxito de la planificación planteada y, de esta forma, verificar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

## **Abstract**

The present work exposes a global analysis that relates an intervention proposal and the playful culture in the area of Physical Education. It is an opportunity to try to convey the importance of culture in the stage of Primary Education and, therefore, the influence it has on us through the motor game for many years. This plan is going to be carried out during my Practicum II, at the school Filipenses - Blanca de Castilla, in the town of Palencia, addressing three of the themes that are part of the playful culture in Physical Education: gender, interculturality and intergenerationality.

For the implementation of this project, it has been necessary to gather information through authors who have inquired about the motor game, as well as theoretically substantiate the issues to be dealt with throughout this work. To give the necessary emphasis to the final analysis and to the conclusions, will serve to

verify the success of the planned planning and, in this way, verify the fulfillment of the proposed objectives.

## **Palabras clave**

Cultura lúdica, Primaria, Género, Generación, Interculturalidad, Juegos, Educación Física, Análisis.

## **Key words**

Playful culture, Primary, Gender, Generation, Interculturality, Games, Physical Education, Analysis

# ÍNDICE

<b>0. Introducción</b> .....	6
<b>1. Justificación</b> .....	8
<b>2. Objetivos</b> .....	10
<b>3. Fundamentación teórica</b> .....	11
3.1. Definición e importancia del juego.....	11
3.2. Dimensión cultural de los juegos.....	12
3.3. Género y juego.....	14
3.4. Educación intercultural en Educación Física.....	15
3.5. Juego y generación.....	17
3.6. Marco legal de la propuesta.....	17
<b>4. Presentación de datos o de la propuesta</b> .....	20
4.1. Introducción.....	20
4.2. Análisis de la propuesta.....	21
4.2.1. ¿Es apropiada la Unidad Didáctica?.....	22
4.2.2. Recursos metodológicos.....	23
4.2.3. Contenido.....	25
4.2.4. Contexto en el que se trabaja.....	28
4.2.5. Juego y generación.....	29
4.2.6. ¿Por qué hablar de género en Educación Física?.....	31
4.2.7. Educación intercultural en la escuela.....	33
<b>5. Conclusiones</b> .....	35
5.1. Conclusiones generales.....	35
5.2. Ideas futuras para continuar el proyecto.....	36
<b>6. Bibliografía</b> .....	38
<b>7. Anexos</b> .....	41
7.1. ANEXO I Unidad Didáctica – ¡Enséñame a jugar!.....	41
7.1.1. Justificación.....	41
7.1.2. Objetivos y contenidos.....	42

7.1.2.1.Objetivos específicos.....	42
7.1.2.2.Contenidos específicos.....	42
7.1.3. Aspectos relacionados con el PEC.....	43
7.1.4. Características del alumnado.....	44
7.1.5. Competencias clave.....	45
7.1.6. Metodología.....	46
7.1.7. Espacios y materiales.....	47
7.1.8. Temporalización.....	47
7.1.8.1 SESIÓN 1.....	48
7.1.8.2.SESIÓ 2.....	49
7.1.8.3.SESIÓ 3.....	52
7.1.8.4.SESIÓ 4.....	54
7.1.9. Evaluación.....	57
7.1.9.1.Criterios de evaluación.....	57
7.1.9.2.Evaluación final.....	57

# 0. INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge de la necesidad de dar paso a ciertos contenidos que están incluidos en el currículo, como es el caso de la educación cultural y que, en muchas ocasiones, deberían tratarse con más énfasis desde todas las áreas en la escuela.

Cobos (2011) afirmaba que: “El juego motor es un factor clave para el desarrollo integral del alumnado en la etapa de Educación Primaria.” (p.1) La cultura ha intervenido en todos esos juegos de una u otra forma y, hoy en día, es una riqueza para la sociedad. Sin embargo, hay que tener cuidado con los estereotipos y los prejuicios que nos ha ido dejando a lo largo de los años, ya que puede ser una razón de peso para no garantizar el respeto y la tolerancia hacia el otro.

Por este motivo planteo este proyecto. A través de una serie de juegos tradicionales se intentará plasmar la realidad de tres los grandes temas que dividen a la cultura lúdica: el género, la intergeneracionalidad y la interculturalidad. De esta forma, el alumno/a podrá entender la influencia que tiene en nuestro comportamiento y en la sociedad día a día.

Lo atractivo de este trabajo final va a ser la conciencia que van a tener los alumnos/as acerca del juego. ¿A qué jugaban sus abuelos? ¿Cómo se juega en otro país? ¿De qué manera se han traspasado esos juegos después de tantos años?

Por tanto, entre todos realizaremos un “feedback” muy enriquecedor en cada sesión que garantice el proceso de enseñanza aprendizaje acerca del tema propuesto.

En este trabajo no solo nos vamos a centrar en aspectos del juego, sino también en otros aspectos como el material, el espacio donde se jugaba, quién jugaba y así ir elaborando entre todo un análisis de su evolución.

Para la elaboración del presente trabajo final, utilizo el Prácticum II desarrollado de febrero a mayo del presente año para poner en práctica los contenidos a realizar.

Además será necesario en la parte más formal, proponer varios objetivos que

demuestren la finalidad de este documento, así como una fundamentación teórica que sustente el tratamiento de la cultura lúdica en la escuela.

Para enriquecer este trabajo, se establecerá un análisis que ayude a entender lo que ha ocurrido, así como las posibles modificaciones que hubiera podido tener para mejorar mi aprendizaje como futura maestra. Esto último, lo ejecutaré a través de varios indicadores que demuestren las conexiones que este proyecto también tiene traspasando los límites de la escuela.

Para culminar, adjuntaré como anexo el plan de intervención en forma de Unidad Didáctica para detallar el trabajo que se ha hecho en el aula. Así como también, un apartado de bibliografía, destacando los libros, documentos y autores que me han ayudado a sostener este trabajo final.

# 1. JUSTIFICACIÓN

Cuando cursé la asignatura de Juegos y deportes, me di cuenta de la importancia de la cultura lúdica en el área de Educación Física. En esos meses, no me dio tiempo físico a investigar demasiado, por ello, indago más en este tema que tiene muchas connotaciones. El juego motor, es una oportunidad para la que el niño/a conozca nuestro pasado, para que salga a relucir su autenticidad y disfrute mientras aprende. Pero algo más interesante es saber la procedencia de ese juego y por qué es así, y no de otra manera. Y es que, ya en 1934 Marcel Mauss (citado por García Monge y Rodríguez, 2007) destacaba que el cuerpo y el movimiento están claramente condicionados por la cultura.

Teniendo como referencia la orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León en el área de Educación Física se obliga a:

Desarrollar la capacidad de relacionarse con los demás, el respeto, la colaboración, el trabajo en equipo, la aceptación entre iguales, la resolución de conflictos mediante el diálogo y la asunción de las reglas establecidas, así como el desarrollo de la iniciativa individual y el esfuerzo personal.

Podemos aprender a jugar en la calle, en casa, en el colegio, nos lo puede enseñar nuestro padre, nuestra madre, nuestros abuelos, nuestros profesores, nuestro compañero inmigrante y es que como afirmaban K. Blanchard y A. Cheska (1986): “las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales.” (p.37).

El género, la intergeneracionalidad y la interculturalidad son los tres pilares sobre los que se va trabajar para que los alumnos/as sepan apreciar este ámbito del juego. Me interesa que analicen sus temas y que observen quién jugaba y por qué lo hacían de esa forma.

¿Por qué las niñas jugaban a la goma y a la cuerda y los niños a las canicas? Quiero que este proyecto sirva de ejemplo en el aula y así demostrar que el juego motor, ha sido transformado por nuestra cultura desde hace muchos años.

Encontramos multitud de juegos (soga-tira, los bolos, la rayuela, la rana, etc.) en los cuales nuestros padres y abuelos jugaban cuando eran niños y que con el paso del tiempo perduran en nosotros. El hecho de poder compartir vivencias entre distintas generaciones ayuda a que los más jóvenes puedan conocer las distintas tradiciones que existen y, también, ayudar a los mayores a sentirse partícipes de un gran proyecto. La escuela, va a ser un punto central para construir estos valores democráticos y de igualdad.

Por último, si hablamos de interculturalidad, daremos nombre a esa disciplina en la que personas que han llegado a nuestro país, pueden darnos la oportunidad de conocer otros juegos y otras formas de jugar. Y no siempre hablamos de otros países, sino que entre comunidades dentro de un mismo territorio puede haber juegos muy diferentes.

En definitiva, todos estos juegos van a ser trascendentales en el proceso de socialización del alumno; cada cultura es así y no de otra manera gracias a los distintos pueblos que ha habitado en ella.

## 2. OBJETIVOS

Para este proyecto me planteo los siguientes objetivos:

- Diseñar espacios de aprendizaje a través de los juegos tradicionales en los que los alumnos sean conscientes de la importancia y la influencia de la cultura en el juego motriz y en la sociedad.
- Respetar por parte del alumnado las diferentes culturas que existen y conseguir, por tanto, un proceso de socialización en el alumno/a.
- Conocer el funcionamiento de los juegos propuestos y conocer cómo la cultura ha influido en ellos y en nosotros a lo largo de los años.
- Analizar y dar sentido, a los temas indispensables de este trabajo y modificar las intervenciones que he llevado a cabo.

# 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## 3.1. DEFINICIÓN E IMPORTANCIA DEL JUEGO

Definir juego es una tarea muy compleja. Sin embargo, es trascendental transmitir la intencionalidad que tiene esta palabra y que durante tantos años se ha escrito sobre ella.

Blanchard y Cheska (citado por Moreno, 1992) definían juego, desde el punto de vista conceptual, como aquella actividad que posea las siguientes características:

- Actividad pura y con finalidad en sí misma.
- Actividad espontánea.
- Actividad placentera.
- Actividad limitada espacio-temporalmente.
- Actividad que posea reglas asumidas voluntariamente, que condicionan el comportamiento del jugador.
- Actividades donde interviene la destreza física, la estrategia y el azar o cualquier combinación de estos elementos.

Atendiendo a la Real Academia Española, un juego es un: “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”

Existen multitud de acepciones de juego, y durante muchos años se ha manifestado que el acto de jugar tiene gran cantidad de beneficios en la educación y en el proceso socializador del niño durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Y es que, como dijo Platón (citado por Bantulà y Mora, 2002) en su obras las *Leyes*: “El juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto” (p.10).

Antiguamente, el juego era cosa de reyes; sin embargo, la gran mayoría de ellos han trascendido a las clases populares.

Otros pensadores reconocidos como Rousseau ven en el juego uno de los pilares básicos

para la correcta educación de los niños y niñas. Y Claparède (citado por Bantulà y Mora, 2002) lo evidenció al escribir: “Para el niño el juego es el trabajo, es el deber, es el ideal de la vida (...)”, (p.10). Al jugar, el niño es protagonista de su vida.

Si hacemos referencia a las aportaciones de la antropología, autores como Blanchard Y Cheska (citado por Bantulà y Mora, 2002) señalan que “si queremos comprender la humanidad, es indispensable que estudiemos este tipo excepcional del comportamiento humano” (p.11).

Y como todos ellos, multitud de individuos han visto el juego como un soporte básico para el ser humano, un soporte que se ha ido transmitiendo de generación en generación.

### 3.2. DIMENSIÓN CULTURAL DE LOS JUEGOS

Atendiendo a la Real Academia Española, definimos cultura como: “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”. Y “conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.”

El juego, la conducta lúdica, es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. Cada juego se adapta al contexto en el que se desarrolla, a sus condiciones materiales, ambientales y económicas.

Estas relaciones entre el juego y la cultura quedan muy bien resumidas por las palabras de Parlebás (citado por García Monge y Rodríguez, 2007): “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece.” (p.90).

El historiador holandés Johan Huizinga (citado por Bantulà y Mora, 2002) en su obra *Homo ludens* (1938) ya afirmaba que: “La cultura nace del juego, aunque éste último la precede”. Sin embargo, el juego tradicional está siendo abandonado en los últimos años

por padres e hijos; y por tanto, todo el patrimonio lúdico de nuestros antepasados está siendo bastante desaprovechado.

Como apunta Lavega (1995):

El juego tradicional ha sido uno de los principales marginados de la educación física; continuamente ha tenido y se tiene que enfrentar al deporte de masas, contenido privilegiado de nuestra materia; y que hasta ahora, en la mayoría de los casos, se ha utilizado fundamentalmente como un medio o recurso metodológico para conseguir objetivos puramente motores o corporales. (p.13)

Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura. Como dijo Brougère (2013): “el primer efecto del juego es de no entrar en la cultura de una forma general, sino de apropiarse de esa cultura particular que es aquella del juego.” (p.3).

El juego, como hemos visto, funciona como transmisor de los procedimientos, las habilidades, las formas de relación, los valores, o las actitudes necesarios para la integración en una determinada sociedad.

Pero no solo el momento del juego es importante para descifrar en qué cultura estamos, sino que el proceso de fabricación o preparación del material nos informa acerca de un contexto de subsistencia.

Como bien dijo García Monge y Rodríguez (2007), esta ceñida unión entre juego y contexto provoca que incluso en una misma estructura de juego adquiera matices según el lugar donde se practique.

En definitiva, la relación entre juego y cultura quedarían bien definidas en tres ideas básicas (citadas por García Monge y Rodríguez, 2007):

1. Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo.
2. Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.
3. El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada. (p.90)

### 3.3. JUEGO Y GÉNERO

Blández Fernández y Sierra (citado por Piedra, García-Pérez, Latorre, & Quiñones, 2013) expuso lo siguiente: “En la actualidad, los estereotipos “tradicionales” de género relacionados con la actividad física y el deporte, persisten en el alumnado de Primaria.” (p. 222).

Existen diferencias obvias en las preferencias de juego en función del sexo. Si analizamos los juegos que practican los chicos y los juegos que practican las chicas observaríamos, como bien afirma García Monge (2001):

En los primeros domina la exploración, la dispersión y el espacio, las relaciones de oposición física directa, los contactos fuertes, y el margen para la intervención individual espontánea, en cambio en los propios de tradición lúdica femenina domina la ritualización y el orden que llevan a la coreografía, la repetición, la espera del turno, el gusto por lo estético y el recogimiento espacial (corros, filas...) (p.59)

Goleman, (citado por Ruiz Tendero, 2011), lo entendía de la siguiente forma: “Hoy sabemos que existen dos realidades emocionales distintas, la del hombre y la de la mujer, cuyo origen responde parcialmente a cuestiones biológicas pero también a cuestiones ambientales que se producen sobre todo en la infancia” (p.19) Y que también tienen que ver con el tipo de juegos que unos y otros eligen.

Cuando hablamos de poder físico, por ejemplo, nos referimos al conocimiento conceptual que hemos aprendido a través de utilizar la fuerza; al rol que cada individuo,

normalmente en función de su género ha ido aprendiendo como bien dijo B. Davies (1995) entre otros canales, a través de prácticas corporales que se les asignan como adecuadas. Y esto es lo que va a diferenciar, en muchas ocasiones, el juego masculino y el juego femenino.

### 3.4. EDUCACIÓN INTERCULTURAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

La educación actual exige una preparación suficiente para que el alumno forme parte de una sociedad variada y plural.

Como afirmó el Consejo Regional Indígena de Cauca (citado por Walsh, 2009): “Entendemos interculturalidad como la posibilidad de diálogo entre las culturas. Es un proyecto político que trasciende lo educativo para pensar en la construcción de sociedades diferentes [...] en otro ordenamiento social.” (p. 1)

Walsh (2009) ya nos contaba la historia de la interculturalidad:

Desde los años 90, existe en América Latina una nueva atención a la diversidad étnico cultural, una atención que parte de reconocimientos jurídicos y de una necesidad cada vez mayor de promover relaciones positivas entre distintos grupos culturales, de acabar con la discriminación, el racismo y la exclusión, de formar ciudadanos conscientes de las diferencias y capaces de trabajar en la construcción de una sociedad justa, equitativa e igualitaria. (p. 2)

Desde el ámbito educativo, más concretamente en el área de Educación Física, esta necesidad de interculturalidad puede ser una fuente enriquecedora para el desarrollo del juego motor.

Es bueno saber que multiculturalismo e interculturalismo no son conceptos iguales. Cuando hablamos de multiculturalismo nos referimos a la coexistencia de personas de diferentes culturas en un mismo lugar sin interacción; mientras que cuando se produce esa interacción y se produce intercambio de información, costumbres o valores entre sujetos de diferente cultura, nos estaríamos refiriendo a interculturalismo (Medina,

2002).

Por ello, desde el ámbito educativo deberíamos apostar por una educación intercultural con el objetivo de que se produzca un enriquecimiento mutuo entre alumnos y de formar ciudadanos interculturalmente competentes.

Para el tratamiento de la educación intercultural en las clases de Educación Física, el docente de Educación Física suele optar más por dedicar cierto tiempo a una Unidad Didáctica que a trabajar de forma transversal el tema, aunque durante todo el curso se mantenga todo el curso un ambiente de respeto hacia otras culturas.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física en contextos multiculturales se pueden plantear problemas concretos al encontrar diferentes visiones sobre el cuerpo y el movimiento. En este sentido problemas con determinadas religiones o el rol de la mujer en diferentes culturas son ejemplos de dificultades que pueden surgir (Contreras et al. 2007; Dagkas y Benn, 2006). Pero esta área no puede basarse únicamente en atender las necesidades del alumno inmigrante, sino que debe estar prevista para todo el alumnado (Aguado, 2003).

Para conseguir el éxito a través de la interculturalidad, se deben proponer actividades que complementen con la visiones de otras culturas o comunidades y que integren también elementos centrales de las mismas como su sistema de valores. Todo ello, haciendo hincapié en los puntos en común que tienen ambas culturas, no limitarse únicamente a practicar juegos danzas o deportes de otras culturas sin más, sin un trabajo detrás.

Una perspectiva intercultural debe integrar, por tanto, los valores personales del respeto mutuo, tolerancia y aceptación de todos y cada uno de los seres humanos. Somos todos iguales, pero diferentes, es la gran riqueza de la humanidad

Pero como afirmó Cuevas et al. (2009), todo ello debe combinarse con un enfoque inclusivo de la asignatura, en la que la aceptación del alumnado de diversa cultura y el trabajo en equipo ayude a mejorar la cohesión del grupo y a modificar los estereotipos y

prejuicios que existen.

### 3.5. JUEGO Y GENERACIÓN

El juego tradicional no aparece de repente, sino que es partícipe de una identidad cultural en cada región que manifiesta escenarios lúdicos e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y a sus pasiones. Por este motivo, podemos afirmar que “los juegos son el espejo de la sociedad.” (Reboredo y Espinosa, 1983)

Como se ha comentado en anteriores epígrafes, el juego tradicional se ha transmitido de forma oral y de generación en generación y es que gracias a esas personas que se han preocupado por enseñar esos juegos motrices, hoy en día tenemos un patrimonio motriz muy extenso en el que todos podemos participar.

De hecho, los programas intergeneracionales, posibilitan experiencias de relación y cooperación entre personas de diferentes edades, orientadas a favorecer la transmisión e intercambio de conocimientos, competencias y valores, y que además de posibilitar el enriquecimiento personal y grupal, pueden contribuir activamente a la cohesión y desarrollo comunitarios.

Cada generación satisface determinadas demandas y necesidades de otras generaciones produciendo esto mutua interdependencia. Entendemos este tema según Perlado (citado por Albuerne y Juanco, 2002): “como una cuestión de comunicación interpersonal [...], como una forma de comportamiento que hace posibles las relaciones entre los hombres. Se trata de un mecanismo de comunicación que une a grupos de edades diferentes” (p.78).

### 3.6. MARCO LEGAL DE LA PROPUESTA

Según la ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León, se puede observar lo siguiente:

“Los juegos y bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento [...] consideración del juego como contenido por su valor antropológico y cultural.”

Si nos detenemos en el área de Educación Física destacamos los siguientes objetivos con respecto a este tema en Educación Primaria:

- “Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.”
- “Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.”
- “Conocer y valorar su entorno natural, social, y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.”

En cuanto a los contenidos destacaremos varios, todos ellos del Bloque 4: juegos y actividades deportivas. En quinto de Primaria destacamos los siguientes:

- “Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.”
- “Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.”
- “Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales.”

Y en sexto de Primaria:

- “Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos.”

- “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.”
- “Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.”
- “Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.”

## 4. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

### 4.1. INTRODUCCIÓN

Abuelos, padres, madres, tíos, tías, también han sido partícipes de este proceso motor acerca de la cultura lúdica en el área de Educación Física. Ellos forman parte del legado que permite que hoy en día realicemos multitud de juegos.

Mi plan de intervención comienza antes de llevar a cabo la Unidad Didáctica planteada. Para empezar a captar las ideas previas del alumnado y así, ir averiguando el contenido a tratar, repartí circulares de forma aleatoria a ocho alumnos de quinto y sexto de Primaria (cuatro chicos y cuatro chicas). En estas me informaba acerca de sus preferencias en los juegos y sobre a que podrían jugar sus padres, madres y abuelos de pequeños. También le pasé otra circular diferente a dos alumnos inmigrantes, los cuales me contaban algún juego típico de su país natal.

Todo esto se realizó de forma anónima, tan solo debían poner el sexo. Tras esta primera intervención, recopilé la información y les propuse un reto que provocara cierto interés en ellos, una primera tarea para poder comenzar la Unidad. Debían ponerse en grupos (cinco o seis personas) y realizar un pequeño resumen acerca de un juego tradicional, el que más les gustara, reflejando dónde surgió, sobre qué material se jugaba, que materiales se necesitaban, cual eran sus reglas, etc.

Tras este primer acercamiento, comencé el desarrollo de la Unidad Didáctica titulada “Enséñame a jugar” que tuvo una duración de cuatro sesiones de cincuenta minutos.

La intención de esta Unidad es que el alumno/a sepa distinguir los tres temas en los que hemos dividido la cultura lúdica en esta planificación: género, interculturalidad e intergeneracionalidad y, por tanto, saber los aspectos positivos y negativos que conlleva, así como, la influencia de las cultura en la sociedad. Para finalizar el proyecto,

realizaré un análisis global que relacionará la importancia del tema con la propuesta de intervención.

El plan que llevo a cabo en este proyecto, y que se puede observar en el Anexo I, consiste en un plan de intervención acerca de la cultura lúdica en Educación Física. Está destinada a alumnos de quinto y sexto de Educación Primaria y se va a llevar a cabo en el colegio concertado Filipenses – Blanca de Castilla situado en el centro de la ciudad de Palencia.

Esta va a ser muy breve debido al tiempo disponible dentro de la programación y el objetivo principal, va a ser el tratamiento de la cultura lúdica a través del juego motor, así como la importancia que tiene esta en la sociedad, potenciando los tres temas a los que hemos hecho referencia en apartados anteriores.

Es necesario que reflexionen, que analicen, que piensen cómo la cultura nos ha condicionado y nos está, ahora en el presente, dejando una lista de prejuicios que debemos olvidar.

Todo ello, pasa por realizar una buena educación desde las primeras etapas y en construir un mundo entre todos desde la igualdad y el respeto hacia el otro/a.

En el siguiente apartado, hablaré de los recursos metodológicos que he utilizado y los que quizás hubiese cambiado. De igual manera valoraré el contenido y el contexto a tratar y así reflexionar de forma más profunda acerca de todo ello.

## 4.2. ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

Está claro que la cultura lúdica es un trabajo vital en el ámbito educativo ya que es la mejor forma de recordar y de que perdure la sociedad en el juego motor, y es que nuestras raíces son el soporte a partir del cual hoy en día podemos progresar.

Cada alumno, cada individuo, es consciente de casi todos los juegos tradicionales con

los que contamos y es que la transmisión oral y la generación hace que sea muy sencillo seguir con el legado y llegar a todos los hogares. Sin embargo, y a pesar de este conocimiento, hay ideas que los alumnos han crecido con ellas y deben desaparecer de la sociedad.

Para analizar este proyecto, tendré como referencia varios indicadores que facilitarán esta reflexión y, de esta manera, realizar una concreción más detallada del trabajo de fin de grado.

- a. ¿Es apropiada la Unidad Didáctica?
- b. Recursos metodológicos a tener en cuenta
- c. Contenido
- d. Contexto en el que se trabaja
- e. Generación y juego
- f. ¿Por qué hablar de género en Educación Física?
- g. Interculturalidad y juego en la escuela

#### 4.2.1. ¿ES APROPIADA LA UNIDAD DIDÁCTICA?

Cuando hablamos de juego, hablamos de un componente de desarrollo global de niños y niñas, tanto a nivel social, motriz, cognitivo o afectivo. Este favorece la construcción del yo personal que todos tenemos así como de la personalidad. El juego es la única forma que tiene el niño/a de expresar lo que siente y cómo, es él de verdad.

El plan propuesto está pensado para que todo el alumnado además de disfrutar de cada sesión reflexione acerca de la influencia de la cultura en nuestras vidas. De qué manera podemos cambiar los aspectos negativos y entre todos, cultivar un clima de respeto, independientemente al juego al que juguemos y la persona que tengamos a nuestro lado.

Si me preguntaran si estoy contenta con el trabajo realizado, diría que sí; pero también debo decir que para que el trabajo fuera más completo realizaría cambios o propondría otras actividades más llamativas que harían ver al alumno/a este tema desde otra

perspectiva, de forma más realista.

Sin embargo, pienso que esta Unidad es apropiada para la etapa de Primaria, porque aunque sea de forma breve, pueden escuchar argumentos que les incentive a no creer en los estereotipos que la sociedad nos ha ido adjudicando y, en caso de que lo tengan, les ayudará a reflexionar sobre lo ocurrido, incluso, llevando el mensaje a casa y potenciarlo de manera más pautada.

¿Lo hubiese tratado de otra manera?

Por supuesto que sí. Siempre las cosas se pueden mejorar, y si hubiera dispuesto de más sesiones, me hubiese gustado, por ejemplo, cambiar algún juego tradicional en el tema de género, por juegos de roles o imitaciones con reglas simples. Estos, seguro que a todo el alumnado no gustaría, y más, contando con alumnos de entre diez y doce años. Sin embargo, permitirían no ser ridiculizados por representar a personajes o realizar acciones que no corresponden con la caracterización del género habitual.

#### 4.2.2. RECURSOS METODOLÓGICOS

El juego debe ser considerado como concepto, contenido y metodología.

Como bien he comentado en la Unidad propuesta, cada sesión ha tenido un momento de encuentro para proponer las metas de cada sesión y el contenido a tratar, intentando que el alumno sea parte activa del aprendizaje y, un momento de reflexión al finalizar, para que transmitieran cómo se habían sentido y lo que han podido aprender durante esos cincuenta minutos.

No se ha trabajado individualmente, sino que se quiso siempre un aprendizaje cooperativo, un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprendieran de otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza. (Fernández-Río, 2014)

Además con este enfoque, los alumnos pudieron desarrollar habilidades sociales como el aprender a escucharse, a animarse, a criticar ideas desde el respeto, etc. Y así, potenciar el ambiente de clase.

Casi toda la metodología empleada se basó en la ejecución y se procuró que todos los agrupamientos fueran mixtos.

Metodológicamente, varía mucho el aprendizaje de un alumno/a en cada sesión de Educación Física. Para lograr que las competencias básicas se cumplan y por tanto, el alumnado este cumpliendo con los objetivos propuestos es muy importante que partamos del conocimiento previo del alumno; en Educación Física es trascendental dar al conocimiento un enfoque activo y experimental que promueva la actividad del alumno, alternar diferentes estrategias, no siempre utilizando la misma ya que puede propiciar un desarrollo monótono de la sesión. También, es importante promover los agrupamientos, ya sean grandes o pequeños, y por tanto, mejorar su proceso de socialización.

Si este tema no se trata desde estos campos y hacemos un plan repetitivo, la atención del alumno bajará desde el principio y el objetivo propuesto va a ser una meta inalcanzable. Por tanto, siempre es bueno introducir situaciones flexibles y abiertas que dejen espacio para trabajar en cualquier momento actividades específicas.

La interrupción en las sesiones por parte del maestro/a permitirá también saber que hay que aprender y cómo poder mejorarlo dentro de la acción motriz.

Cuando hablamos del proceso pedagógico, resulta imprescindible comprender a cada alumno/a desde una perspectiva individual. Además, la cultura lúdica es un tema que requiere de atención por parte del alumno/a para poder comprenderlo.

Si tuviera que cambiar algo con respecto a la metodología que he utilizado diría que hubiese empleado espacios donde el alumno/a hubiera podido pensar y reflexionar mejor acerca del tema. De esta manera, el conocimiento se hubiese afianzado más.

También, haciendo referencia al espacio de juego, realizar alguno de los juegos propuestos en un espacio distinto al escolar, hubiese sido muy enriquecedor. Por ejemplo, cómo voy a comentar posteriormente, llevar a cabo una sesión en la bolera de la Asociación de bolos de Palencia, habría incrementado la motivación de los alumnos y

además, hubiera sido un proyecto intergeneracional muy interesante.

#### 4.2.3. CONTENIDO

Hay que tener presente la importancia que posee el propio juego como contenido ya que, él mismo, permite al alumno aprender valores tan importantes como la tolerancia, el respeto, la cooperación, el compromiso y además, su enseñanza permite que emprendan un espíritu crítico en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El contenido a tratar, además de ceñirse a los objetivos del currículo oficial, deberían hacer hincapié en el uso del currículo oculto, es decir, “el conjunto de influencias que no están explicitadas y que, por ese mismo hecho, encierran una peculiar potencialidad en las prácticas educativas.” (Píriz y Sosa, 2012).

Los contenidos durante la Unidad Didáctica propuesta buscan la reflexión, el disfrute y la mejora de habilidades motrices a través de una serie de juegos tradicionales conocidos. Pero, antes de comenzar a relatar cada una de las sesiones, debo tener presente varias preguntas que ayudarán a mejorar mi reflexión: ¿Es posible?, ¿Es un contenido explícito o queda difuso?, ¿Existe un tema claro sobre el que profundizar o parecen múltiples temas que dispersan la atención del aprendiz?

A continuación realizo un pequeño resumen acerca del plan de intervención, que he llevado a cabo, en cuanto a contenido y así poner al lector más cerca del objetivo que se quiere cumplir:

La primera sesión estuvo dedicada al conocimiento general de la cultura lúdica, qué entienden ellos por el concepto, de dónde creen que provienen los juegos a los que jugamos ahora, cómo se han pasado de generación en generación, etc. Además, los grupos que habían realizado el mural acerca de un juego tradicional, lo expusieron ante sus compañeros; de esta manera, este feed-back hizo que los alumnos/as comenzaran a indagar acerca de los tres temas propuestos. También, para finalizar la sesión jugaron a un típico juego como es la carrera de sacos.

La segunda sesión se adentró en el tema de la intergeneracionalidad. Preguntamos en el momento de encuentro acerca de la procedencia y la transmisión de estos juegos tradicionales, en cómo han podido cambiar estos juegos y por qué, qué beneficios tienen, etc. La parte principal la dividimos en tres fases. La primera de ellas estuvo destinada en hacer una tabla comparativa y buscar las diferencias entre cómo se jugaba a los bolos antiguamente y como se juega ahora. Esto lo realizaron en parejas y con la ayuda de una ficha. Sin perder tiempo, realizaron en dos postas los siguientes juegos intergeneracionales. El primero, fue el de las chapas, el cual ya habían trabajado en clase de Educación Plástica diseñando los circuitos. Y el segundo, se trataba de la Mariola o rayuela, juego tradicional, el cual, tan solo requería de tizas para pintar los recuadros y una piedra o algo para comenzar a jugar. Por último se realizó un feed-back entre todos y aportaron otros muchos juegos intergeneracionales posibles.

La tercera sesión trataba el tema del género y el juego. El alumno debía comprender que no hay juegos de niñas y juegos de niños, sino que existían juegos en los que todos debíamos participar. Para ello comenzamos haciendo preguntas simples como: ¿Qué es para vosotros el género? ¿Creéis que hay diferencias entre los niños y las niñas a la hora de jugar? ¿A qué juegos creéis que jugaban vuestras madres y a cuales vuestros padres? ¿Por qué? También preguntamos acerca de la preferencia de los equipos mixtos.

La parte principal consistió en realizar un juego que siempre ha sido popularmente más de chicas que de chicos: la comba. En forma de circuito y guiados por una serie de características (canciones) marcadas por la discriminación de uno de los dos sexos jugamos al corro de la patata, “la barca” y el salto de la comba. Posteriormente, y tras una pequeña reflexión, realizamos el mismo circuito pero con canciones que no discriminen un sexo. Y cerramos la sesión comentando como se han sentido, a qué creen que se debe esta discriminación, etc.

Por último, la cuarta sesión estuvo destinada al tema de la interculturalidad. Los escasos alumnos inmigrantes, o que en su defecto, tenían familia extranjera, tuvieron prioridad y nada más comenzar la sesión nos contaron los juegos a los que era usual jugar allí, las

diferencias que encontraban con los de España, etc. También tratamos el concepto de interculturalidad. La parte principal, la realizamos disfrutando de dos juegos conocidos que nos han llegado de otros países. Aprovechando que el padre de un alumno era americano, primero jugamos a la modalidad de bolos que ha traspasado fronteras y ha llegado a nosotros: el “bowling”. Primero se comentaron las reglas, y se realizó algún ejercicio poniendo en práctica lo aprendido. Después, en grupos, y con diez bolos cada grupo dispuestos en forma de triángulo, lanzaron la bola durante dos turnos y apuntaron los bolos derribados en una hoja con su nombre y apellido. Para culminar la sesión, hicimos otro juego conocido: el tres en raya, que en otros países como Colombia se denomina como “triqui” o “juego del gato”. En vez de jugar con un tablero, adaptamos el juego de la siguiente manera: los que se enfrentaban, era dos equipos que debían intentar hacer tres en raya colocando petos dentro de un tablero hecho con aros. De esta manera, el procedimiento lo hicieron de una forma más dinámica y trabajaron la condición física. Para cerrar la sesión, hicimos, entre todos, un comentario fomentando su expresión oral y recordando otros muchos juegos que pudiéramos haber hecho en esta sesión.

Tras la puesta en práctica de este proyecto, he de decir que el procedimiento del alumnado en estas sesiones, ha sido destacado tanto en un sentido positivo como en uno negativo. Es decir, había niños/as que por trabajo constante y esfuerzo físico conseguían los objetivos propuestos; sin embargo, otros, (la gran minoría en este caso), tendían al aislamiento y al retraimiento en juegos no usuales para ellos.

Además, mi propósito era también fomentar la sensibilidad, elasticidad, rapidez y fuerza, tanto en niñas como en niños. Por ello, la elección de juegos ha intentado ser lo más variada posible, en cuanto a modos de desplazamiento. No solo han existido juegos de precisión, (bolos, mariola) sino también, otros muchos que pudieran fomentar las habilidades necesarias en un aula de Educación Física, a través de la cultura lúdica. Alguno de ellos, ante la sesión de género, por ejemplo, se sentían descolocados, pero necesitan ver ese contenido como otro más.

Como afirmó Píriz y Sosa (2012):

En la etapa de 9 a 11 años, se comienza a percibir con mayor énfasis el trasfondo cultural sexo/género en los/as niños/as. Las niñas suelen mostrar mayor dominio de sus movimientos rítmicos, mientras que los varones, tienden a involucrarse en actividades que demandan acciones motoras y en las que son necesarias la potencia, la velocidad y la resistencia... Una estrategia sumamente potente en este sentido, es la promoción de la reflexión sobre sí mismos/as, así como también respecto a sus experiencias y creencias. Dicha reflexión, permitirá develar estereotipos interiorizados y problematizar lo que hasta el momento les había parecido “natural”. (p.24)

De esta manera, diremos que la reflexión personal y la escucha de sus compañeros, tanto en el momento de entrada como en la vuelta a la calma, ha permitido al alumnado develar estereotipos y por tanto, tener una concepción distinta de algo que antes quizás era negativo para ellos.

A la pregunta, ¿hubiera cambiado algo del contenido?

Mi respuesta es sí. Cuando comencé a pensar en el plan de intervención, y teniendo en cuenta, lo aprendido en la asignatura de Juegos y Deportes, quería transmitir la importancia de los tres temas al alumnado, ya que es un soporte básico que incide en el respeto hacia el otro. Sin embargo, después de llevarlo a cabo y observar el poco tiempo disponible, hubiera promovido más el conocimiento sobre un tema concreto, el del género por ejemplo, ya que es un tema que está a la orden del día y desde pequeños deben aprender que la igualdad es la mayor muestra de respeto que existe. Me hubiese dado tiempo a implantar otros recursos metodológicos con respecto a este tema, y, por tanto, hubieran comprendido el género desde otro punto de vista. No quito importancia ni mucho menos, a la intergeneracionalidad e interculturalidad, pero los hubiese trabajado en otra ocasión o de otra forma con ayuda de otros maestros/as que quisieran colaborar.

#### 4.2.4. CONTEXTO EN EL QUE SE TRABAJA

El contexto es un aspecto muy a tener en cuenta dentro de este plan de intervención.

Filipenses- Blanca de Castilla, es un centro situado en la localidad de Palencia. A él, como se puede comprobar en el desarrollo de la Unidad, asisten alumnos de clase media-alta y que cuentan con un gran respaldo de sus familias en cuanto a su proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere. Esto es un plus para llevar a cabo esta Unidad y es que, muchos cuentan con un bagaje cultural bien alto. Además, en el centro asisten muy pocos alumnos/as inmigrantes por lo que la interculturalidad no se puede ver desde tan cerca, como en otros centros. Sin embargo, desde el centro trabajan con el alumno con una educación muy inclusiva.

En cuanto al espacio y al material, exponer que cuenta con diversos espacios y gran número de material para realizar esta planificación.

En este sentido, he tenido suerte, ya que me podía haber tocado otro centro con características diferentes. Cuando se trabaja en un aula, con gran diversidad de inmigración, o que en su defecto, haya multitud de conflictos, el contenido a tratar debe ser distinto, y por tanto la metodología hubiese tenido que modificarla.

El contexto, te va a indicar cómo debes enfocar el trabajo que planteas, ya que debes adaptarlo a las características individuales del alumnado, así como, a los recursos que posea el centro.

#### 4.2.5. GENERACIÓN Y JUEGO

“Los valores culturales que se transmiten hacen que el juego se convierta en un espejo de la sociedad “(Reboredo y Espinosa, 1983). La intergeneracionalidad es el campo más aceptado desde la escuela. Los alumnos/s son conscientes de los juegos tradicionales que nos han ido dejando nuestros antepasados. Saben que han sido un legado muy importante en la sociedad y que algún día les va a tocar a ellos transmitir esos conocimientos de forma oral a siguientes generaciones, y así continuar con la evolución del juego motor. Además, existe un vínculo muy especial entre abuelo-nieto que hace ver al niño desde otra perspectiva esta dimensión; son su punto fuerte y su punto débil y están dispuestos a escucharles y ayudarles en cualquier momento.

Sin embargo, aunque este legado se siga llevando a cabo, encontramos varias diferencias generacionales que hacen ver el juego desde otros puntos de vista.

Los juegos de los niños/as han cambiado con el transcurso del tiempo; algunos se han ido transmitiendo, otros modificando y otros han desaparecido. Pero hay algo que no varía, por ejemplo, los muñecos, coches, motos, “cocinitas”, móviles, ordenadores, porque estos siempre tratan de imitar nuestra forma de vida y los objetos que interesan a los adultos, haciendo que los niños de esta época varíen sus intereses, convirtiéndose en primordiales sujetos de consumo (Corea, 1999).

Esto hace que los niños de ayer y de hoy, en cuanto a juego, cambien su forma de pensar y es que las nuevas tecnologías están ganando terreno a los juegos de calle. El tiempo libre de los niños transcurre cada vez más, puertas adentro, en espacios privados. Con la llegada de las nuevas tecnologías, las formas y los modos de relacionarse con los otros se van transformando. Así, el amigo real se va transformando en el amigo virtual. Antes, era normal ver a los niños jugar en las plazas y en los parques jugar a la goma o la rayuela, cuyo objetivo era demostrar las habilidades para el salto o el equilibrio. Sin embargo, la llegada de las nuevas tecnologías, la televisión y la inseguridad en las calles impiden que los niños puedan seguir jugando en plena calle y pierdan valores sociales tan importantes en la evolución motriz del niño/a.

Cuando llegan a la escuela se nota la pérdida de habilidades y situaciones en las que antes era fácil trabajar con ellas. Hoy en día se tiene que empezar desde un nivel muy sencillo.

Como dijo Mascó, 2012: “En la actualidad y con el surgimiento de las nuevas tecnologías, la llamada Generación Z o Generación Web (niños nacidos entre 1996 y 2010) prefiere los juegos electrónicos y los espacios virtuales, ya que han crecido con las tecnologías que sus padres utilizaban para trabajar. “

Por tanto, debemos colaborar todos para que se produzca un cambio, las tecnologías están bien, pero con moderación y la familia debe ser un pilar básico en el desarrollo

motriz de sus hijos/as, así como la escuela, inculcando las TIC desde el valor educativo.

Teniendo una base, sería muy enriquecedor también, establecer programas intergeneracionales en los que varias generaciones convivan y aprendan juntos.

#### 4.2.6. ¿POR QUÉ HABLAR DE GÉNERO EN EDUCACIÓN FÍSICA?

Vivimos en una sociedad en la que aún se restringe la libertad de las personas, según sean reconocidas como hombres o mujeres. Este guión influye en el campo del cuerpo y la actividad física, condiciona los movimientos, las expresiones, la práctica de deportes y actividades físicas e incluso las formas en las que se relaciona la gente.

El sexo y el entorno social son también factores influyentes en los hábitos de los niños de cara a practicar un tipo de deporte o juego. Según la preferencia de juegos que tengan niñas y niños, desarrollarán mejor unas destrezas que otras en la escuela. Hoy en día, la carga del género se ve disminuida porque la sociedad poco a poco parece que el término sexista le quiere olvidar, sin embargo, aún queda mucho camino por recorrer, y desde las primeras etapas de la vida, los niños/as deben saber que no existen juegos de niños y juegos de niñas, todos son juegos de todos.

Como afirmó Píriz y Sosa (2012):

La Educación Física es un espacio educativo insuperable para trabajar las cuestiones de género, favoreciendo la “formación de la identidad de género, el rol de género y la orientación sexual” y planteando alternativas de transformación de las relaciones y prácticas de desigualdad y discriminación. (p.5)

Los alumnos, en lo que se refiere al juego comprenden que cada sexo tiene sus preferencias desde pequeños, que los niños prefieren juegos en los que el espacio sea mayor y las niñas prefieren utilizar espacios más reducidos en los que la comunicación sea la tarea principal; entienden que los hombres tienen más fuerza que las mujeres por

naturaleza y las mujeres tienden a tener más sensibilidad que los hombres; pero cuando nos ponemos a hablar de juego de género, no comprenden que el juego de la liga por ejemplo, lo puedan jugar ellos, “Es un juego de niñas” me decía alguno. Frente a esto podemos preguntarnos, ¿esta realidad es producto de la naturaleza o construida socialmente?, ¿estas actitudes son naturales o aprendidas durante la socialización? Sin duda, entre los seres humanos existen múltiples diferencias biológicas (físicas, hormonales, procreativas, etc.). Las diferencias biológicas son simplemente eso, solamente diferencias biológicas. Lo que nuestras culturas depositan sobre ellas es lo que genera discriminación.

En los juegos, se aprecia cómo inciden los mandatos que han sido considerados para cada sexo. Existen ciertos parámetros de comportamiento que nos dice lo que se espera del varón y la mujer y que Píriz y Sosa (2012) refleja de esta manera:

Los juegos de las niñas suelen ser de escaso movimiento, se realizan en espacios reducidos y/o privados, con restringido contacto físico, no implican agresividad y generalmente, predomina la colaboración antes que la competitividad. Sin embargo, los juegos atribuidos a los niños, suelen basarse más en la potencia, la velocidad, la resistencia y el contacto físico, se realizan en espacios amplios y públicos y se permite cierto grado de agresividad. (p.7)

Y es que, los mismos autores nos confirman que: “Este conjunto de parámetros y normativas sociales, permisos y prohibiciones en base a los cuales las personas viven y construyen su cuerpo y su subjetividad, conforman lo que se conoce como género.” (p.7)

Fuera del ámbito lúdico se observan diferencias entre mujeres y hombres desde hace muchísimos años y es que, si nos damos cuenta, la sociedad va marcando pautas en la vida que nos dicen lo que hacer. La cultura influye mucho en nuestras vidas, la cultura da forma al cuerpo, nos adiestra para que sepamos utilizarlo de acuerdo a las normas y prácticas del sistema género.

Entre todos debemos cambiar esto, debemos alabar las virtudes de todos y cambiar los

patrones establecidos, porque no es un juego en sí lo que prefieren los niños y las niñas sino la posibilidad de acción que tiene ese juego.

#### 4.2.7. INTERCULTURALIDAD Y JUEGO EN LA ESCUELA

De forma general podemos decir que todas las escuelas consideran la interculturalidad como un fenómeno positivo y de enriquecimiento de la convivencia.

Como expuso Hayes (2013), con frecuencia se teme a lo desconocido y por eso hay que diseñar medidas para dar a conocer las culturas de los alumnos inmigrantes. El conocimiento facilita la aceptación por parte del alumnado y el diálogo. El desconocimiento provoca desconfianza, miedo y rechazo. Por ello, debemos entre todos colaborar para que esta situación se normalice.

Dentro de las aulas, las metodologías utilizadas para trabajar en esta línea suelen denominarse cooperativas, colaborativas, interactivas o dialógicas. Todas ellas hacen referencia a la interacción entre estudiantes diversos para construir una cultura común.

Filipenses es un centro con apenas inmigración por lo que este tema no se toca de tan cerca como otros. Sin embargo, se educa al alumno para que haya una máxima inclusión, aceptando al alumnado de diversa cultura y trabajando en equipo, lo cual permitirá modificar los estereotipos y prejuicios de origen racista.

Desde el área de Educación Física, es importante plantear este tema organizando actividades y prácticas que ayuden a legitimar modelos sociales jerarquizados, es decir, modelos que puedan llegar a excluir a los alumnos que no pertenecen a la cultura mayoritaria.

A pesar de la minoría inmigrante que existe en el centro, la educación y el respeto hacia el prójimo me ha llamado la atención. Al niño/a en general, le da igual la persona que se sienta al lado en clase, no se fijan en el color o raza del compañero.

Aprender a convivir en una sociedad multicultural es fundamental e imprescindible. Por ello, hay que superar el etnocentrismo, la incomprensión y los estereotipos. Las diferencias no deben separar al alumnado, sino unir; pero esto requiere de un trabajo complejo y que necesita la ayuda de toda la sociedad: ámbito educativo, prensa, familia, etc.

# 5. CONCLUSIONES

## 5.1. CONCLUSIONES GENERALES

Y después de analizar todo esto, diríamos que: ¿LA CULTURA ES UN PROBLEMA?

El concepto de cultura, tiene un valor metodológico, busca conexiones. Pero realmente, esas conexiones llevan mucho trabajo y muchos quebraderos de cabeza descubrirlos o tan solo saber si existen.

De esta manera, el juego tradicional cobra sentido en el aula en la medida que adquiera el rango educativo. Sánchez (2009) recalca algunos de los requisitos que debe cumplir el juego para tal fin:

- 1°. Que permita el desarrollo integral del alumnado
- 2°. Que evite la exclusión y la hipercompetitividad.
- 3°. Que suponga un reto alcanzable
- 4°. Que fomente la participación
- 5°. Que otorgue oportunidades de éxito a todo el mundo
- 6°. Que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo.

La cultura no es un problema, sino una riqueza para el desarrollo integral de la persona. Sin embargo, hay que tener cuidado con su tratamiento. En la sociedad existen estereotipos y prejuicios que no dejan avanzar el desarrollo de la cultura, no dejan ver el gran recorrido que tiene y estos debemos cambiarlos entre todos. Desde las primeras etapas, debemos educar al niño desde la igualdad y el respeto, ya sea hacia la persona del otro sexo, hacia el inmigrante que está en el pupitre de al lado o hacia el mayor que tantas historias nos ha contado.

Además, es un tema que quizás debe tratarse no en planes concretos dentro de la programación de Educación Física, sino llevarla a cabo de manera más transversal con otras muchas unidades. Y ya no solo en Educación Física, sino en cualquier área es muy enriquecedor su tratamiento.

De esta forma, integraremos la concepción de cultura al niño/a desde etapas muy tempranas y lo observarán como algo usual del día a día. Para que consigan ser ciudadanos competentes interiorizarlo de esta forma puede ser una buena solución.

## 5.2. IDEAS FUTURAS PARA CONTINUAR EL PROYECTO

Este proyecto está adaptado a las necesidades y al tiempo que el centro me ha ido marcando pero a continuación planteo ideas que pueden ayudar a conseguir un mayor éxito en este trabajo.

La generación es uno de los temas centrales de la cultura lúdica, es un tema que anima a los alumnos a indagar más sobre juegos motrices que llevan en vigor muchos años. Para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a este tema, sería enriquecedora la visita de la asociación de bolos Ciudad de Palencia, donde podrían contar experiencias propias y así acercar al alumnado al verdadero juego de los bolos, además de contar historias propias sobre su infancia y el juego motor.

Por otro lado, y para incrementar la motivación del alumnado puede ser muy beneficioso un feed-back entre alumnos mayores (6º) y pequeños (1º). En ocasiones cuando nos explican algo prestamos más atención, a personas de nuestro mismo rango, por ello esta especie de “cuenta-cuentos” puede ser muy beneficioso para todos. De igual manera se puede realizar con alumnos de otras nacionalidades, o que simplemente no son de la provincia de Palencia. Podrían contar al resto de compañeros sus vivencias sobre juegos que son específicos de un país o comunidad en concreto. Gracias a todo esto, también se fomentará la expresión oral y el respeto entre alumnos.

Por último, comentar que en un primer momento, el objetivo final de este proyecto, además de que los alumnos conocieran y entendieran la cultura como algo que ha tenido mucho que ver con la evolución y la permanencia de varios juegos motores, era elaborar durante las fiestas de San Felipe, un museo del juego motor reglado con todo el material que me hubieran podido prestar (tabas, chapas, bolos, videos con sus abuelos, imágenes...) los propios alumnos y así, promocionar de alguna manera este contenido

tan importante en Educación Física.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (LOMCE)

Bantulà, J. y Mora, J. M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. (1ª ed.). Barcelona: Paidotribo.

Saco, M., Acedo, E. y Vicente, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales: una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta de Extremadura.

Diputación de Palencia. (2006). *Nuestros juegos populares: reglas del juego*. Palencia: Diputación Provincial de Palencia.

Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza Deporte.

García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la EF y el Deporte*. (nº 1), 55-70.

Rojas, G. (2003). Estrategias para fomentar actitudes interculturales positivas en el aula. Centro asociado a la UNED de Melilla. (nº 29), 71-88.

Cuevas, R., Fernández, J.G. y Pastor, J.C. (2009). Educación física y educación intercultural: análisis y propuestas. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, nº 24.

Blanco, T. (1996). *Para jugar como jugábamos: colección de juegos y entretenimientos de la tradición* (3a ed.). Salamanca: Serie abierta/11

García Monge, A., y Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los

juegos motores de reglas. *Educación Física y Deporte*. 83-107

Albuerno, F. y Juanco, Á. (2002). Intergeneracionalidad y escuela: “Trabajamos juntos, aprendemos juntos”. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 45, 77-88.

Valero, A. y Gómez, M. (2008). La Importancia de los Juegos y Deportes tradicionales en las clases de Educación Física de la sociedad postmoderna. *Educación y deporte*, 12 (21), 131-141.

Mazón, V. (1998). Los bolos en la Educación Primaria. Juegos y deportes autóctonos en la Educación. Unidad Didáctica. Cantabria

Reboredo, A. y Espinosa, A. (1983). Jugar es un acto político: El juguete industrial, recurso de dominación. México: Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo. Nueva Imagen.

Mascó, A. (2012). Entre generaciones. No te quedes afuera del futuro. Buenos Aires: Temas.

Corea, C. (1999). ¿Se acabó la infancia? Buenos Aires: Lumen.

Méndez-Giménez, A., y Fernández-Río, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (19), 54-58.

Ruiz, G. (2011). Hábitos de práctica lúdica y deportiva en niños y niñas en edad escolar: un estudio transversal. *EmásF, Revista digital de Educación Física*. (10), 17-31.

Píriz, P. y Sosa, R. (2012). Guía Didáctica: La Educación Física desde un enfoque de género. Montevideo. Recuperado de: [http://www.inmujeres.gub.uy/innovaportal/file/21303/1/edfisica\\_genero.pdf](http://www.inmujeres.gub.uy/innovaportal/file/21303/1/edfisica_genero.pdf)

Brougère, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. En *lúdicamente*, 2 (4), 1-11.

Piedra, J., García-Pérez, R., Latorre, Á. & Quiñones, C. (2013). Género y Educación Física.

Análisis de unas buenas prácticas coeducativas. *Revista de curriculum y formación del profesorado*.17 (1), 221-241.

Walsh, C. (2009). Interculturalidad crítica y educación intercultural. *Instituto Internacional de Integración del Convenio Andrés Bello*. 1-18.

Hayes, N. (2013). Los estereotipos culturales como obstáculo para la convivencia en la escuela inclusiva. *Tejuelo*, 18, 101-114.

Cobos, J.A. (2011). El juego motor en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*. 40. 1-8.

## 7. ANEXOS

### 7.1. ANEXO I - UNIDAD DIDÁCTICA

#### 7.1.1. JUSTIFICACIÓN

Esta Unidad Didáctica titulada “Enséñame a jugar” va a trabajar diferentes juegos para introducirse en el tema de cultura lúdica. Esto se hará a través de tres de los temas que dividen a esta: género, interculturalidad e intergeneracionalidad.

Nos encontramos en el colegio concertado “Blanca de Castilla-Filipenses”. El colegio comprende los niveles de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato (privado).

Consideramos elaborar esta Unidad Didáctica para alumnos de quinto y sexto de Primaria, ya que cuentan con un bagaje cultural y cognitivo que les va a ayudar en a conciencia del tema de forma más eficaz.

Esta Unidad pertenece al bloque de contenidos “Juegos y actividades deportivas” centrándonos concretamente en los juegos. Dicha Unidad pretende despertar el interés por conocer y realizar estos juegos populares como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país, incluso atravesando las fronteras de la península. Además, los niños tendrán la oportunidad de fabricar alguno de los materiales de estos juegos con el objetivo de conseguir un mayor compromiso e involucración durante las sesiones de dicha Unidad Didáctica.

Con esta Unidad también solventaremos rápidamente problemas de socialización y en ocasiones de conducta, y potenciaremos valores como la cooperación y la integración entre ellos.

La Unidad didáctica se va a llevar a cabo durante el tercer trimestre, más concretamente en el mes de mayo, debido a las condiciones meteorológicas favorables y se prevé que

tenga una duración de cuatro sesiones de cincuenta minutos aproximadamente cada una.

## 7.1.2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

### 7.1.2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos propuestos para esta Unidad son los siguientes:

- Practicar diferentes juegos tradicionales de contextos culturales distintos.
- Colaborar en la actividad de una forma no discriminatoria y colaborativa en cada sesión.
- Participar activamente en los juegos propuestos.
- Saber diferenciar cada tema propuesto.

### 7.1.2.2. CONTENIDOS ESPECÍFICOS

#### Conceptuales

- Conocimiento de las reglas de los diferentes juegos propuestos.
- Conocimiento de los términos juego y género, interculturalidad e intergeneracionalidad.
- Relación de los juegos con sus diversas culturas y entornos de referencia.
- Búsqueda de diferentes juegos tradicionales.

#### Procedimentales

- Fabricación de material necesario para el juego tradicional.
- Vivencia de juegos sexistas y su cambio para convertirlo en no sexista.
- Recopilación de juegos populares propios de su localidad, que ellos practican y que sus padres y abuelos han jugado.
- Práctica de los diferentes juegos populares.

#### Actitudinales

- Participación activa y con interés en el desarrollo de los juegos.
- Respeto a otras culturas, al material, al resto de compañeros así como al profesor.
- Ayuda y colaboración con los compañeros.
- Estimular la actitud abierta y el trabajo equitativo entre alumnos y alumnas en los grupos.

### 7.1.3. ASPECTOS RELACIONADOS CON EL PEC

Esta Unidad Didáctica (UD) se realiza en el colegio concertado Blanca de Castilla – Filipenses situado en la Calle Eduardo Dato, 12, 34005 en la ciudad de Palencia.

El colegio concertado Blanca de Castilla- Filipenses se encuentra situado en el centro de la ciudad por lo que a su alrededor se encuentran otros establecimientos educativos, de salud, instalaciones deportivas, etc. Se trata de un entorno que ha ido envejeciendo con el tiempo y que debido principalmente a su céntrica localización, ha alcanzado su techo urbanístico, por lo que no es posible contar con zonas de ampliación del centro. Ante este hecho desde el centro proponen mejoras de las instalaciones ya existentes.

Este colegio está formado por un edificio único en el cual podemos encontrar dos patios exteriores, un polideportivo, un salón de actos, una capilla, dos aulas de música, una de plástica, dos laboratorios de física y química, entre otros.

El edificio se construyó en 1914 y actualmente abarca los niveles de ludoteca, Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato (privado)

El horario lectivo para Educación Infantil y Educación Primaria, que es el área que nos interesa es de 9 a 14h.

También es muy enriquecedor para el área de Educación Física, el Club de Baloncesto Filipenses, en el cual se potencia este deporte y anima a que los alumnos se interesen

más por esta asignatura. Además de otras muchas actividades extraescolares como el karate, psicomotricidad o voleibol.

El centro cuenta con una serie de Planes Educativos que cumplen a rajatabla para que todo transcurra satisfactoriamente:

- Plan de acogida
- Plan de atención a la diversidad
- Plan TIC
- Plan de acción tutorial
- Proyecto Bilingüe
- Plan de convivencia

#### 7.1.4. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

En este apartado vamos a explicar las características psicopedagógicas del alumnado y de las dificultades que aparecen en la clase a la que dirigida nuestra UD.

Los alumnos a los que va dirigida esta UD, se encuentran en quinto y sexto de Educación Primaria por lo que hay que destacar que tenemos entre manos a alumnos entre diez y doce años. De acuerdo a Piaget, el alumno en esta etapa se convierte en un ser verdaderamente social. Aparece el ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

Las clases están formadas aproximadamente por 25 alumnos/as. El clima en las aulas en general es bueno y desde el centro se potencia mucho la inclusión del escaso alumnado inmigrante o que tenga algún problema, ya sea físico o mental. Esto es positivo a la hora de hacer agrupamientos en las sesiones ya que, no suele haber ningún problema, y si los hay, aparecen en aulas de sexto donde la diferencia entre chicas y chicos está más definida. De todas formas como queremos que esta inclusión continúe, trabajaremos de forma cooperativa, ya que es importante que trabajen en equipo y que se den cuenta de que todos necesitan de todos.

Queremos aprovechar la práctica de juegos tradicionales para que los alumnos además de aprender a nivel motriz a través de otras culturas y otras generaciones, mejoren las relaciones entre los compañeros.

### 7.1.5. COMPETENCIAS CLAVE

Con LOMCE 2013, las competencias clave son:

Competencias claves relacionadas con la UD	1	2	3	4	5	6	7
	X			X	X		X

(1. Comunicación lingüística; 2. Matemática; 3. Digital; 4. Aprender a aprender; 5 Sociales y cívicas; 6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; 7. Conciencia y expresiones culturales.)

Con esta unidad vamos a conseguir que nuestros alumnos desarrollen estas competencias:

- Competencia social y cívica. Hace referencia a la capacidad para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participa y democrática en cada sesión.
- Competencia en comunicación lingüística. Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar idea e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
- Competencia para aprender a aprender. Comenzar en un aprendizaje y ser capaz de desarrollarlo aprendiendo cada vez más. Esto promueve la confianza en el alumno y un aumento de autoestima.
- Competencia de conciencia y expresiones culturales. Es importante que los alumnos aprecien desde un primer momento la importancia de la expresión motriz a través de juegos y dinámicas.

### 7.1.6. METODOLOGÍA

Vamos a plantear una metodología teniendo en cuenta las características de los alumnos y el contexto en general con el fin de que logren conseguir, cada uno de ellos, los objetivos propuestos.

Las sesiones de esta Unidad van a tener siempre momento de encuentro y de reflexión al finalizar la clase, además será muy importante detener las veces convenientes dichas sesiones para que los alumnos /as entiendan el sentido de la cultura y que lo hacemos con un fin concreto.

En las sesiones de nuestra Unidad Didáctica trabajaremos a través del aprendizaje cooperativo: «Un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza- aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices» (Fernández-Río, 2014, p. 6).

Asimismo mediante este enfoque, los alumnos desarrollarán habilidades sociales positivas como aprender a escucharse, a animar, a criticar ideas desde el respeto y para que exista un feedback entre ellos (Johnson y Johnson, 1994) ayudando a mejorar el clima de la clase.

Para que nuestros alumnos conozcan y comprendan los aspectos teóricos de la cultura lúdica y en particular de los juegos tradicionales, utilizamos una metodología basada en la ejecución; que les permita conocer y estructurar la lógica interna de estos deportes y así poder aplicarlo a otros deportes colectivos alcanzando un aprendizaje significativo (Díaz y Castejón, 2011). Al trabajar con juegos colectivos la metodología que emplearemos para el desempeño de las actividades en nuestras sesiones se basarán no solo en la creación de grupos mixtos y heterogéneos, sino que también se premiará la

colaboración y la cooperación entre los alumnos.

Durante el proceso, iremos viendo aquello que funciona con los alumnos y qué aspectos deben ser revisados para conseguir su máximo rendimiento.

### 7.1.7. ESPACIOS Y MATERIALES

En esta Unidad Didáctica podemos contar con el patio exterior y el patio interior. Además del polideportivo cuando el tiempo no acompañe.

En cuanto al material, el centro dispone de sacos (carrera de sacos), bolos de plástico y combas (soga-tira). El alumnado será responsable de la fabricación del circuito para el juego de las chapas (este lo realizarán durante una sesión de Educación Plástica). Por motivos de tiempo no fabricarán los bolos, sin embargo es bueno que sepan cuál es su procedimiento.

### 7.1.8. TEMPORALIZACIÓN

La unidad didáctica que planteo va a estar formada por cuatro sesiones para los cursos de quinto y sexto de Educación Primaria. Cada sesión tiene una duración de cincuenta minutos aproximadamente. Todas las sesiones van a seguir un mismo patrón a la hora de estructurarlas según Santos y Martínez (1998:251).

Todas las sesiones van a tener un momento de encuentro o presentación en la que hay una puesta en común para explicar el tema a trabajar y saber así las ideas previas de los alumnos. Una segunda fase (momento de actividad motriz) que conlleva la mayor parte del peso de la sesión en la que se desarrollarán el juego o juegos correspondientes a cada sesión. Por último, finalizamos la sesión con la reflexión final en la que se procede a la recogida del material usado en la sesión por parte de los alumnos y una puesta en común entre todos donde se comentarán sus impresiones.

En cada sesión se intentará recalcar el valor de cada tema y los juegos van a estar

adaptados a su edad, por lo que muchos de ellos quizás no tienen su forma original. Además, en más de una sesión pueden estar implicados varios temas.

A continuación procedo a exponer las sesiones:

Sesión 1: ¿Qué es la cultura?	Tiempo	Actividad
<b>Momento de encuentro</b>	15'	<p>Realizaremos un feed-back con los alumnos para poner en conocimiento las ideas previas que tienen acerca de este tema. ¿Qué es la cultura? ¿De dónde proceden los juegos tradicionales a los que jugamos? ¿Cómo han llegado hasta nosotros?</p> <p>A partir de ahí desarrollaremos la parte más teórica.</p>
<b>Parte principal</b>  <b>MATERIAL:</b> <b>sacos.</b>	30'	<p>Previamente a esta actividad se les pidió a los alumnos/as que buscaran información y realizaran un mural en grupo acerca de un juego tradicional.</p> <p>Por tanto, realizaremos la siguiente actividad:</p> <p>Cada grupo irá comentando ante sus compañeros y exponiendo los diferentes juegos tradicionales que han trabajado mediante la información recogida a través de la comunicación con sus abuelos/as, padres/madres y demás familiares.</p> <p>Se explicará cada juego y se entregará posteriormente al maestro el mural o pancarta que hayan realizado.</p>

		<p>Para terminar jugaremos, introduciendo el tema de la siguiente sesión, a un juego propuesto por más de un grupo: CARRERA DE SACOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El grupo se dispondrá en la línea de fondo del campo de baloncesto, metidos en un saco. A la señal, se desplazarán saltando hasta la otra línea de fondo. El primero que llegue será el vencedor. Se realizará tres veces.</li> </ul>
<b>Reflexión final y puesta en común.</b>	5'	<p>Para concluir esta sesión introductoria, agruparemos a los alumnos de nuevo y comentaremos entre todos la sesión ¿Todos son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Alguno había jugado a estos juegos alguna vez?</p>

Sesión 2: ¡Generación y juego!	Tiempo	Actividad
<b>Momento de encuentro</b> ¿De dónde proceden los juegos tradicionales?	15'	Preguntaremos a los alumnos acerca de la procedencia y la transmisión de estos juegos tradicionales, en cómo han podido cambiar

<p>¿Cómo nuestros abuelos jugaban a lo mismo que nosotros? ¿En qué aspectos ha podido cambiar el juego 50 años después?</p>		<p>estos juegos y porqué, que beneficios tienen, por qué nuestros abuelos jugaban a lo mismo que nosotros ahora, etc.</p>
<p><b>Momento de actividad motriz</b></p> <p><b>MATERIAL: tizas, circuitos de los alumnos, chapas.</b></p>	<p>35'</p>	<p>La parte principal la dividiremos en tres partes. La primera de ellas va a estar destinada a hacer una tabla comparativa y buscar las diferencias entre cómo se jugaba a los bolos antiguamente y como se juega ahora. ¿Qué material ha cambiado? ¿Se juega en los mismos sitios? Esto lo realizarán en parejas y con la ayuda de una ficha. En 10 minutos se corregirá y entre todos daremos con la solución correcta.</p> <p>Sin perder tiempo, haremos un circuito en el que realizaremos dos conocidos juegos:</p> <p>El primero va a ser el tradicional juego de las chapas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo de 4 o 5 personas tendrá un circuito (el cual le habrán realizado anteriormente en clase de plástica). En él habrá rectas curvas, estrechamientos... Posteriormente se establecerá un orden salida. El juego se trata de llegar a la meta desplazando la chapa mediante latigazos con el dedo.</li> </ul>

		<p>El siguiente juego será LA MARIOLA (rayuela): juego de precisión y de coordinación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará en unos cuadrados que previamente hemos dibujado en el suelo. Cada participante irá lanzando una piedra a un cuadrado (que van enumerados), empezando por el primero. Deberán ir saltando sucesivamente de cuadro a cuadro, con una pierna o con dos, por todas las casillas menos por la que está la piedra. A la vuelta al llegar al lugar donde está la piedra, cogerla y concluir. Se dividirá a la clase en grupos de 5, cada grupo deberá dibujar una rayuela para poder jugar.</li> </ul>
<p><b>Reflexión final y puesta en común.</b></p>	<p>5'</p>	<p>Para finalizar nos reuniremos de nuevo en círculo y comentaremos la sesión. Además se recalcará que estos dos juegos han llegado a nuestros días gracias al paso de las generaciones. Y abriremos conceptos nuevos de cara a la próxima sesión planteando preguntas como, ¿A estos juegos creéis que jugaban los niños y las niñas por igual?</p>

Sesión 3: ¡El juego y el género!	Tiempo	Actividad
<b>Momento de encuentro</b>	15'	<p>Comenzaré realizando preguntas simples como:  ¿Qué es para vosotros el género? ¿Creéis que hay diferencias entre los niños y las niñas a la hora de jugar? ¿A qué juegos creéis que jugaban vuestras madres y a cuales vuestros padres? ¿Por qué?</p> <p>Les preguntaremos también si prefieren los grupos mixtos dentro del juego/deporte o grupos divididos por sexos y analizaremos la respuesta.</p> <p>Todas estas preguntas con respuesta van a desencadenar en el niño una reflexión acerca del juego.</p> <p>Además los alumnos tendrán que elaborar una variante en los juegos para que los juegos no sean sexistas. Estas actividades potenciarán el liderazgo e imaginación.</p>
<b>Momento de actividad motriz</b> <b>MATERIAL:</b> <b>cuerdas.</b>	30'	<p>En esta sesión vamos a realizar un juego que siempre ha sido popularmente más de chicas que de chicos. Este juego es la comba.</p> <p>Realizaremos una serie de juegos, en forma de circuito, guiados por una serie de características marcadas por la discriminación de uno de los dos sexos, aceptados así por la sociedad como cántico bueno y tradicional.</p> <p>Realizaremos primero el juego de “el corro de la</p>

	<p>patata”, con una canción popular analizada posteriormente.</p> <p style="text-align: center;"><i>“Jueves antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar por qué tenía que cocinar”</i></p> <p>Jugaremos posteriormente a “la barca”, repitiendo en alto una letra de lo más sexista, para su posterior análisis:</p> <p style="text-align: center;"><i>“Al pasar la barca me dijo el barquero las niñas bonitas no pagan dinero”</i></p> <p>Por último jugaremos a “la comba”, citando en voz alta un cántico popular, que delimita el trato de sumisión al que las mujeres estaban sometidas:</p> <p style="text-align: center;"><i>“mamá, papá, con qué vestidito me quiero casar... vestida, desnuda, en bragas, en bikini”</i></p> <p>Tras realizar estos juegos, reuniremos al grupo de nuevo y analizaremos con ellos las canciones. Tras</p>
--	---

		esta intervención realizarán los mismos ejercicios pero escogiendo canciones no sexistas elegidas por ellos.
<b>Reflexión final y puesta en común.</b>	5'	Al finalizar la sesión, reuniremos al alumnado y comentaremos la sesión ¿Cómo se han sentido? ¿Es importante hacer una diferenciación entre juegos de niños y juegos de niñas? ¿O todos son juegos motrices muy válidos para su educación?

Sesión 4 ¡Jugamos entre todos!	Tiempo	Actividad
<b>Presentación</b>	10'	Comenzaremos la sesión, preguntando la definición de interculturalidad. ¿Somos todos iguales? O ¿Mi compañero francés o colombiano es diferente a mí? ¿Tenemos respeto por otras culturas?
<b>Momento de actividad motriz</b> <b>MATERIAL:</b> <b>pelotas de espuma, bolos de plástico, aros, petos.</b>	35'	El juego principal que vamos a realizar va a ser los BOLOS. La modalidad americana, más en concreto, aprovechando que el padre de un alumno es de allí. Esta modalidad ha traspasado fronteras y es la que más se conoce en nuestro país hoy en día. Se conoce también como “bowling” en inglés. Por ello, vamos a

		<p>realizar los siguientes ejercicios.</p> <p>1° Todos en círculo, el maestro explicará y demostrará el gesto correcto de lanzamiento de bola y explicará las normas básicas, como que la pelota deberá ser lanzada rodando por el suelo y se podrá tomar un poco de carrerilla. La forma de coger y lanzar la bola será de un forma libre, pero se recomienda cogerla con la palma de la mano mirando hacia arriba desplazando hacia delante en el momento del tiro. La piernas no permanecerán rectas, sino que semi- flexionadas para completar el movimiento y el brazo ejecutor se balanceará de atrás hacia delante.</p> <p>Se hará hincapié en que el éxito no está en la fuerza del movimiento, sino en la precisión del lanzamiento.</p> <p>2°. En parejas. Realizarán movimientos para controlar el lanzamiento y la bola, ejecutando movimientos de atrás hacia delante utilizando el brazo extendido como péndulo. (Sin llegar a lanzar). Después, deberán auto lanzársela</p> <p>3° Uno en la línea de tiro(a 8 metros del bolo, aprox.) lanzará intentando derribar el único bolo que habrá. El compañero recogerá el bolo y la pelota y se lo dará de nuevo. Se realizará cinco veces cada uno y se cambiará el rol.</p> <p>4° Se formarán grupos de cinco jugadores. Cada grupo tendrá diez bolos y una pelota colocados en forma de triángulo y colocados los jugadores a 8- 10 metros de distancia. El juego consistirá en tirar el mayor número de bolos en cada uno de los dos</p>
--	--	--

	<p>intentos posibles.</p> <p><b>REGLAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos tiradas por jugador.</li> <li>- Por cada bolo tirado se sumará un punto.</li> <li>- Si se tiran todos los bolos en los dos intentos se consigue pleno, quince puntos.</li> <li>- Ganará el juego el jugador que acumule más puntos al finalizar el juego.</li> <li>- Existirá una tabla de tiradas con su nombre y deberán ir anotando el número de bolos que derriban en cada tirada.</li> </ul> <p><b>VARIANTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar el número de tiradas y de bolos.</li> <li>- Juego por parejas.</li> </ul> <p>Para concluir la sesión, realizaremos EL TRES EN RAYA HUMANO que en países como Colombia se denomina “triqui” o “juego del gato”</p> <p>En vez de jugar con un tablero, vamos a adaptar el juego de la siguiente manera: los que se enfrentan son dos equipos que intentan hacer tres en raya colocando petos dentro de un tablero hecho con aros. Además, se añade el condicionante de que todo esto debe realizarse trabajando, al mismo tiempo, la condición física. Desplazamiento de ida y vuelta a la máxima velocidad posible, con escaso tiempo de decisión para situar o cambiar de aro el peto correspondiente.</p>
--	--

<b>Reflexión final y puesta en común.</b>	5'	Para concluir la sesión realizaremos un comentario entre todos, haciendo hincapié en su expresión oral. Para ello, cada grupo intentará expresar algún otro juego que sea de otro país u otra comunidad.
---	----	--

## 7.1.9. EVALUACIÓN

### 7.1.9.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identifica, comprende y respeta las normas y reglas de los juegos y actividades físicas, mientras participa, favoreciendo las buenas relaciones entre sus compañeros/as.
- Muestra interés por mejorar la competencia motriz y participar en actividades procedentes de diversas culturas.
- Valora y respeta a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas.
- Ha realizado una labor de investigación para obtener información de distintas fuentes.

### 7.1.9.2. EVALUACIÓN FINAL

El instrumento que vamos a emplear como docentes va a ser fundamentalmente el diario del profesor, que es una herramienta de autoevaluación. En él escribiremos las sesiones de cada día, las situaciones que se dan, si se cumplen o no los objetivos propuestos,... Todo aquello que podría mejorarse en la siguiente sesión respecto a lo ocurrido en esta última.

Por otro lado, evaluaremos a los alumnos acerca de los conocimientos que han adquirido en esta Unidad. Para ello, en primer lugar evaluaremos el mural/cartel que han tenido que hacer por grupos antes de comenzar la unidad acerca de un juego

tradicional. Se valorará la creatividad y el diseño, así como su contenido.

Al final cada sesión, en la puesta en común y reflexión se tendrá en cuenta la participación activa.

Por último, cuando culmine la Unidad mandaremos a los alumnos/as que por escrito realicen una redacción breve (máximo dos caras) de lo que hemos analizado durante estas sesiones, qué es lo que les ha parecido y que entienden ahora por cultura lúdica.

Por tanto, la evaluación se llevará a cabo de la siguiente forma:

- ✚ Mural juego tradicional 20%
  - 15% contenido del mural
  - 5% creatividad en el diseño
- ✚ Siguiendo los criterios citados en el anterior apartado, evaluar a cada alumno en cada sesión. (del 1 al 4, siendo 1, nunca y 4 siempre) 40%
- ✚ Respeto hacia las reglas y compañeros y participación activa en cada sesión (mediante observación) 10%
- ✚ Redacción final 40%