



Universidad de Valladolid

MATERIALES DE RECICLAJE Y JUEGOS POPULARES COMO ALTERNATIVA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Autor: Íñigo Esteban Alonso

RESUMEN

El presente documento tiene como objetivo presentar una intervención didáctica que se pueda llevar a cabo en las clases de Educación Física. Dicha propuesta se basa en la vivencia de actividades relacionadas con los juegos populares-tradicionales y con materiales de reciclaje, con la finalidad de que los alumnos conozcan las posibilidades que estas dos temáticas ofrecen y de esta manera promoverlas y preservarlas.

Está basada, a su vez, en el protagonismo de los alumnos en todas las fases del proceso, desde la participación e implicación en el proyecto hasta la creación y fabricación de sus propios materiales y juegos alternativos. Está fundamentada en las aportaciones de diversos autores, en consonancia con los valores de respeto y aceptación.

PALABRAS CLAVE:

Educación física

Juegos populares-tradicionales

Materiales de reciclaje

Respeto

ABSTRACT

The main aim of this document is to suggest a didactic intervention that can be carried out in the Physical Education lessons. The already stated proposal is based in the experience related to folk and popular games with recycling materials. It has as purpose the students to know the possibilities that both topics can offer, and therefore to promote and to preserve them.

It's also based on the students' prominence in every phase of the process, from the involvement and implication in the project to the creation and manufacture of their own materials and alternative games. It's enlightened on different authors contribution and it's also based on the principles of respect and acceptance.

KEY WORDS:

Physical Education

Folk-popular games

Recycling materials

Respect

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Justificación.....	7
3. Fundamentación teórica.....	9
3.1. Materiales de reciclaje.....	9
3.1.1. Conceptualización de materiales de reciclaje.....	9
3.1.2. Clasificación de materiales de reciclaje.....	10
3.1.3. Investigaciones y experiencias. El material de reciclaje en Educación Física	12
3.1.4. Ventajas e inconvenientes del uso del material de reciclaje en Educación Física.....	13
3.1.5. Características del material de reciclaje en las clases de Educación Física...	14
3.2. Juegos populares-tradicionales.....	15
3.2.1. Concepto de juego.....	15
3.2.1.1. Definición	16
3.2.1.2. ¿Juegos populares, tradicionales o autóctonos?.....	16
3.2.2. Clasificación de juegos.....	18
3.2.3. Características de los juegos populares-tradicionales.....	19
3.2.4. Por qué el juego en Educación Física.....	20
4. Propuesta de intervención educativa	22
4.1. Introducción.....	22
4.2. Fundamentación legal.....	23
4.3. Contexto.....	25
4.4. Objetivos y criterios de evaluación de la unidad didáctica.....	26
4.5. Contenidos.....	29



4.6. Relación entre objetivos, contenidos y criterios de evaluación.....	31
4.7. Metodología.....	34
4.8. Sesiones.....	34
4.9. Evaluación: criterios e instrumentos.....	44
4.10. Contribución al desarrollo de las competencias básicas.....	46
4.11. Interdisciplinariedad.....	48
5. Reflexiones finales.....	49
6. Referencias.....	51
7. Anexos.....	54

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Final de Grado corresponde al Grado de Educación Primaria, mención o especialidad de Educación Física, área de referencia para su puesta en práctica. Se trata de una propuesta de intervención educativa, ya que en mi caso particular el trabajo no ha sido desarrollado durante las prácticas en el centro escolar.

El presente trabajo se apoya en dos ejes temáticos fundamentales: los materiales de reciclaje y los juegos populares. Se ha buscado sincronizar ambos temas en una sola unidad didáctica debido a que se complementan a la perfección.

La finalidad de la intervención reside en la presentación de los juegos populares-tradicionales y los materiales de reciclaje a los alumnos como alternativa didáctica y de ocio. Para ello se basa en la experimentación de los alumnos en las diferentes actividades planteadas en la unidad didáctica. Además, pretende fomentar la autonomía y la autoconfianza del alumnado, demostrando que son perfectamente capaces de elaborar material de calidad para sus juegos a un coste casi nulo. Asimismo, se propone que los alumnos creen variantes a los juegos que se les plantean, fomentando la creatividad y ampliando el bagaje de juegos que pudieran poseer, y reafirmando la flexibilidad en las normas como una de las principales características de los juegos populares.

El trabajo está organizado en diferentes epígrafes y subepígrafes que analizan los pormenores del mismo sin perder la cohesión. En primer término se relata la justificación, donde se exponen diversas razones que acreditan la realización de este trabajo en concreto y no otro.

A continuación viene reflejado el marco teórico, al cual se le ha otorgado significativa relevancia. Se trata de desgranar los materiales de reciclaje y los juegos populares conceptualmente. Además se clasifican y se analizan sus ventajas y desventajas y se justifican con experiencias y trabajos de investigación. Esto es posible gracias a las aportaciones que diversos autores han realizado sobre el tema, destacando las más relevantes para llegar a unas conclusiones propias.

De acuerdo a este marco teórico se han podido formular los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la unidad didáctica que proponemos para su puesta en práctica.

Todo esto se encuadra dentro de la propuesta de intervención didáctica, que además cuenta con otros subapartados, tales como la fundamentación legal, marco de referencia para la realización del conjunto del trabajo. También podemos encontrar en la propuesta de intervención el contexto del centro, en este caso imaginario, en el que se llevará a cabo el proyecto; y, por supuesto, las sesiones que se efectuarán, tratándolas de manera pormenorizada, explicando los objetivos de cada una, las actividades propuestas y los materiales necesarios para llevarlas a cabo.

Además, podemos ver la evaluación que se seguirá, con sus criterios e instrumentos; la contribución para el desarrollo de las competencias básicas (donde destaca la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico) y también la interdisciplinariedad del trabajo, que en este caso es muy importante debido a la posibilidad de coordinar el proyecto con el área de educación artística.

Finalmente, se exponen las reflexiones finales a modo de conclusión y se cierra el trabajo con la lista de referencias bibliográficas empleadas para la elaboración de este Trabajo Final de Grado (TFG).

2. JUSTIFICACIÓN

En este apartado, trataré de justificar primeramente el uso de materiales de reciclaje en Educación Física y después la inclusión de los juegos populares-tradicionales en las sesiones, para, finalmente, argumentar la combinación de las dos temáticas.

Para Rodríguez, Lindell, Quintana y Barrera (2004) la reutilización de material supone una forma novedosa y, al mismo tiempo, creativa de abordar la enseñanza de la Educación Física.

En una sociedad donde las nuevas tecnologías ganan terreno a pasos agigantados, el mercado del ocio infantil no es una excepción. Los materiales de reciclaje suponen un oasis en esta vorágine imparable y es por ello que tenemos que incluirlos en nuestras sesiones y fomentar su uso, puesto que encierran en sí mismos varios valores positivos o deseables. Entre ellos, la economización de recursos, decir no al consumismo por el consumismo cuando, a menudo, tenemos al alcance recursos con los que podemos elaborar materiales muy similares a los que pudieran comprarse. Martín (2007) llama a despertar en el alumnado un sentido crítico en relación a lo que se consume y proporcionarle nuevos puntos de vista. Además, aprovechar materiales de desecho supone trabajar de manera indirecta la concienciación ecológica, ya que, para Velázquez (2013), es recomendable insistir en el modelo ecológico de las tres erres a la hora de aprovechar los residuos de origen artificial: reducir, reutilizar y reciclar.

Por otra parte, es por todos sabido que la situación económica actual del país es más delicada que algunos lustros atrás. En este escenario, la compra de materiales específicos para desarrollar la asignatura de educación física se ha reducido drásticamente, ya que se han ajustado a la baja los presupuestos en la gran mayoría de centros. En este sentido, para Martín (2007) los materiales alternativos pueden ser una buena solución para suplir las deficiencias económicas de los departamentos de Educación Física. En la misma línea se manifiestan Jordi y Rius (2004), al afirmar que son muy buena opción para aquellos grupos que disponen de pocos recursos económicos puedan tener acceso digno a la Educación Física, a la práctica del deporte y a la de la recreación.

También cabe decir que el trabajo con materiales de desecho en la escuela propone a los alumnos su uso, lo que puede incidir en la diversificación que los alumnos hacen de juegos, aportándoles más opciones.

Por otro lado, implicar al alumnado en la construcción de materiales de educación física aumenta la autoestima de los creadores y la consideración y el respeto de los que lo usan (Camacho, Díaz y González, 2005).

En relación a los juegos populares, podemos afirmar que han supuesto durante cientos de años la única escuela de educación física (con sus connotaciones inherentes de aprendizaje y socialización) para muchas personas. Si los juegos populares han sido la principal fuente de educación física a lo largo de la historia, parece obvia su inclusión dentro de las programaciones. Rebollo (2002) afirma que históricamente el juego aparece en todas las culturas porque es el medio por el cual el niño adquiere aprendizaje, lo que justifica sobradamente su presencia dentro del currículo, y apunta que “el juego es el eje fundamental para conseguir cierto desarrollo físico, psíquico y social de la persona” (p.31)

Finalmente, me gustaría decir por qué he querido enlazar juegos populares con materiales de reciclaje. Desde el punto de vista bibliográfico, existen números trabajos de diferentes autores con respecto a los materiales de reciclaje, y también sobre los juegos populares-tradicionales. Sin embargo, no contamos con muchos trabajos en los que ambas temáticas converjan. Es por ello que quiero aportar en este sentido, puesto que opino que materiales de reciclaje y juegos populares-tradicionales tienen entre sí una sinergia única y albergan grandes posibilidades en combinación.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado haremos un recorrido teórico sobre varios aspectos que definen y contextualizan cada uno de los dos ejes temáticos que vertebran el trabajo: materiales de reciclaje y juegos populares-tradicionales.

3.1. MATERIALES DE RECICLAJE

En este epígrafe trataremos de acercarnos a todo lo que concierne a los materiales de reciclaje. Empezaremos aproximándonos al concepto a partir de las aportaciones de diversos autores, para después tratar de hacer una clasificación de este tipo de materiales. Más adelante rescataremos algunas investigaciones y experiencias que nos puedan ayudar a ampliar el conocimiento sobre el tema. Posteriormente trataremos de desgranar las ventajas y desventajas que ofrecen los materiales de reciclaje y, por último, de definir qué características deben de tener estos materiales para ser empleados en las clases de Educación Física.

3.1.1. Conceptualización de materiales de reciclaje

Apoyándonos en la definición de la RAE de *reciclar*, se puede definir los materiales de reciclaje como aquellos usados que han sido sometidos a un proceso para que se puedan volver a utilizar.

Blández (1995) nos ofrece una visión del concepto más acorde al contexto educativo en que nos encontramos, afirmando que son elementos, objetos o materiales de desecho que, en lugar de tirarlos a la basura, se aprovechan con fin educativo. Esta misma autora, nos habla también de los materiales de fabricación propia, que son el producto de combinar materiales de desecho (reciclandolos) y materiales comerciales (pueden adquirirse en cualquier tienda a bajo coste: gomas elásticas, cuerdas, cinta aislante...)

En la misma línea se mueve Díaz (1996) al hablar de este tipo de materiales como aquellos que rescatamos de la basura. Es decir, carecían de utilidad para ejercer el uso por el cual fueron

concebidos y, sin embargo, pueden resultar muy útiles para contribuir al desarrollo de la mayoría de los bloques de contenidos en Educación Física (por ejemplo, para el bloque de “habilidades motrices” donde buscaremos el control motor, se pueden introducir muchos materiales de reciclaje para el desarrollo de actividades, como raquetas artesanales o bolos caseros).

Velázquez (1996, p. 18) nos acerca más al término, al definirlo como “materiales que podemos fabricar a partir de productos que, en principio, iban a acabar en la basura”.

Apunta que el material de desecho es una excelente materia prima para elaborar otros materiales: bolos, zancos o picas son algunos de los ejemplos que encontramos.

Convergiendo los diferentes aportes que nos dan los autores sobre el término, nos atrevemos a hacer una definición propia a modo de síntesis. Así, podemos decir que los materiales de reciclaje son aquellos materiales que rescatamos de la basura y sometemos a un proceso para darles una utilidad alejada de aquella para la que fueron ideados, en nuestro caso, el desarrollo de diferentes propuestas motrices para las clases de Educación Física.

3.1.2. Clasificación materiales de reciclaje

A la hora de clasificar el material de reciclaje, Blández (1995) diferencia entre domésticos e industriales. Los primeros proceden de casa o el colegio: papeles, envases de yogur, telas, botellas, tapas... mientras que los industriales son sacos, neumáticos o cajas de cartón, entre otros, y proceden de tiendas e industrias.

Velázquez (1996) va un poco más lejos. También diferencia entre materiales de origen doméstico y materiales de origen industrial, pero integra ambas ramas en una sola categoría que denomina “productos artificiales”. Además considera una segunda categoría: los “productos naturales” (ramas, piñas, hojas...). La suma de ambos grupos conforma el material de desecho, que será del cual echemos mano a la hora de elaborar productos utilizables en Educación Física.

Jardi y Rius (2004) clasifican lo que ellos denominan materiales alternativos. Dentro de éstos, consideran tres tipos de materiales: (1) de desecho, (2) de usos varios y (3) del entorno. Por las características de nuestro trabajo, nosotros nos centraremos en los dos primeros:

1) Material de desecho. Son aquellos materiales en desuso diseñados para un uso ajeno al que nosotros daremos; materiales que rescatamos porque podemos darle una utilidad dentro de las clases alejada del fin por el que fueron creados. El material de desecho divide a su vez en dos grandes grupos: *el material de utilización inmediata* (por ejemplo, un neumático en desuso de un coche que utilizamos para una gymkana) y *el material de desecho que tiene que ser manipulado* antes de poder ser utilizado (como ejemplo, el caso de una escoba vieja que, de querer utilizarla como jabalina, tendrá que ser manipulada o transformada).

2) Material de usos varios. Hablamos de aquellos objetos que aún pueden ser utilizados para el fin para el que fueron ideados, sin embargo, nosotros le damos un uso diferente. Dentro del material de uso varios hacemos dos subgrupos: *material específico del ámbito de las actividades físico-deportivas* por un lado (una valla para pasarla por debajo) y *material de usos ajenos al ámbito de las actividades físico-deportivas* (una cuerda, una escoba...).

La siguiente tabla resume las diferentes formas en las que distintos autores clasifican el material reciclable:

AUTOR	CLASIFICACIÓN MATERIAL DE RECICLAJE
Blández (1995)	Domésticos (envases de yogur, tapas...) vs industriales (neumáticos, cajas de cartón...)
Velázquez (1996)	Productos artificiales (domésticos e industriales) vs productos naturales (ramas, piñas...)
Jardi y Rius (2004)	<ul style="list-style-type: none">▪ Materiales de desecho (el palo de una escoba en desuso como jabalina)▪ Materiales de usos varios (una cuerda usada como delimitación de terreno)▪ Materiales del entorno (hojas)

Tabla 1. Clasificación del material de reciclaje (elaboración propia).

3.1.3. Investigaciones y experiencias. El material de reciclaje en Educación Física

En este apartado pretendemos analizar el papel de los materiales de reciclaje en la Educación Física a través de diferentes proyectos de investigación y de experiencias.

Con el afán de valorar en qué medida se utilizan estos materiales y por qué motivo se acude a este recurso, Gil y Garralón (2011) realizaron un trabajo de investigación a una muestra de 90 profesores, del cual destacamos las siguientes conclusiones:

- Los resultados revelan que se construyen y usan materiales reciclados en la clase de Educación Física, pero no se usan con mucha frecuencia. De hecho, un 82% de los profesores consideran este tipo de materiales como poco recurrentes, al utilizarlo ocasionalmente o un par de veces en cada curso académico.
- En cuanto al uso según el sexo, los hombres lo emplean con mayor asiduidad.
- Son más usados por profesores de Primaria que de Secundaria.
- Los docentes con menos de 15 años de experiencia profesional se atreven a emplear más éste material que aquellos más veteranos.
- El profesorado de Educación Física prefiere utilizar material convencional (80%) antes que reciclado (13%; el 7% restante se decanta por “otros”)
- Entre las razones más comunes alegadas por el profesorado de Educación Física para usar material reciclado en sus clases, destacan las siguientes: “medioambiental” (47%), “innovar y cambiar a otros juegos y deportes” (79%), “actividades motivantes y divertidas para los alumnos” (55%) y “desarrollar la creatividad” (58%).
- Entre los motivos para prescindir de este tipo de material destacan visiblemente dos: “los materiales se destruyen con facilidad” y “hay suficiente material en el centro”

Una posibilidad es que el material reciclado que usemos en nuestras clases sea fabricado por los propios alumnos y alumnas. En este sentido, Camacho, Díaz y González (2005) hicieron un proyecto de innovación educativa siguiendo esta línea, al considerar que implicando al alumnado en el proceso de construcción aumenta el autoestima de los creadores y también el respeto y la consideración por aquellos que lo usan. Esta misma opinión es compartida por Méndez y Fernández (2010, p.57), que afirman lo siguiente:

El proceso de construcción podría tener efectos psicológicos positivos sobre los estudiantes, como el aumento de su autoestima o la mejora de la motivación.

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

Otro estudio a tener en cuenta es el de Sola et al. (2009) quienes señalan, sobre una muestra de 28 cuestionarios a profesores de Sevilla y Huelva, que el 35,71% del profesorado no ha recibido nunca ninguna información específica acerca de estos materiales y su utilización en las clases de Educación Física, por lo que no es de extrañar que un 10% no incluiría nunca estos materiales en sus unidades didácticas. Además, un 85,71% de los encuestados fueran incapaces de ofrecer alguna fuente bibliográfica que tratase de la realización de este tipo de materiales.

En base a las investigaciones anteriores podemos concluir que los materiales de reciclaje no son muy populares entre el profesorado y que su uso responde más a momentos puntuales que a ser una herramienta transversal a lo largo de toda la asignatura.

3.1.4. Ventajas e inconvenientes del uso de materiales de reciclaje en Educación Física

Diferentes autores exponen las ventajas que nos ofrece el uso de materiales de reciclaje en las clases de Educación Física.

Rodríguez, Lindell, Quintana y Barrera (2004) enumeran en varios puntos los beneficios del uso de esta clase de materiales, entre ellos se encuentra el poco coste económico que suponen, beneficio que se repetirá en otros autores (Martín, 2007; Palacios, Toja y Abraldes, 2001), razón por la cual podemos considerarla una de las principales ventajas.

Para Blández (1995), desde el punto de vista educativo, estos materiales son muy interesantes, ya que enriquecen la experiencia motriz, desarrollan la imaginación, se aprende a aprovechar materiales u objetos de desecho y se va tomando conciencia del significado de la sociedad de consumo.

Uno de los puntos a favor más potentes para Jordi y Rius (2004, p. 10) es el desarrollo de la creatividad, al ensalzar con cierto aire soñador “la posibilidad de ver y de imaginar un horizonte que rebasa ampliamente aquel para el que fueron diseñados muchos objetos”.

Martín (2007) hace alusión a la contribución que esta forma de trabajar hace a la formación integral del alumnado, reforzando la idea de que en Educación Física no sólo se trabaja la motricidad, como antiguamente se podía pensar. Este mismo autor subraya que el uso de materiales alternativos puede ser un encuentro con la creatividad y la imaginación “en una sociedad donde todo parece inventado” (p.11)

En el otro lado de la balanza están las desventajas. Algunos coinciden en que la fragilidad de este tipo de materiales es su principal contra. Algunos materiales se deterioran rápidamente, por lo que hay que estar reponiéndolos (Blández, 1995; Gil y Garralón, 2011); otros no cuentan con la solidez necesaria para ser un material de calidad que aporte la funcionalidad que nuestras propuestas didácticas exigen. Además, debido a esta falta de robustez, es más complicado almacenarlos si disponemos de poco espacio.

Blández (1995, p.29) añade que requieren tiempo y trabajo:

“En primer lugar, hay que buscar aplicaciones a objetos que se tiran y que antes pasaban totalmente desapercibidos. Después, recogerlos de casa, tiendas, industrias, etc. A veces, hay que limpiarlos antes de trasladarlos al colegio. Y por último, almacenarlos poco a poco y clasificarlos.”

Como sinopsis, entre las ventajas más destacables encontramos el factor económico, el trabajo de la creatividad y el carácter del reciclaje para con la formación integral del alumnado como personas del siglo XXI, donde la conciencia ecológica es importante. Las mayores desventajas son el trabajo que requiere la construcción de materiales y la fragilidad de los mismos respecto a los materiales convencionales o comerciales.

3.1.5. Características del material en las clases de EF

No todos los materiales de desecho son útiles desde el punto de vista didáctico, por lo que Méndez (2008) señala diversos factores que deben cumplir los materiales que debemos utilizar: seguridad; durabilidad; utilidad y funcionalidad; manejabilidad; fácil traslado y mantenimiento y, por último, que sean rentables (económicamente, en tiempo empleado y que cumplan su función didáctica). Velázquez (2013) maneja también estos factores como los deseables si queremos reciclar materiales de desecho para usarlos en Educación Física, y añade como importantes: la estética (para que resulten atractivos para el alumnado) y la creatividad. Habría

que cuestionarse seriamente la selección de un material si no cumple estos factores. Especialmente sensible es el factor de la seguridad: hemos de revisar el material para preservar las normas básicas de seguridad, por ejemplo, verificar que los envases de PVC que vamos a utilizar no contienen aristas o salientes potencialmente peligrosos. Como es sabido, los materiales convencionales comercializados pasan por una serie de controles de calidad y seguridad; por tanto, al ser el profesor el que introduce nuevos elementos en el proceso educativo hay que extremar las precauciones (Méndez, 2008).

Palacios, Toja y Abrales (2001) exponen las diversas funciones que ofrece la utilización de material no convencional, enfocadas a un planteamiento didáctico distinto. Entre ellas destacamos la posibilidad de trabajar con ellos todos los contenidos de Educación Física y demostrar que los contenidos de la asignatura pueden ser adquiridos por alumnos y centros educativos de cualquier nivel económico si echamos mano de materiales alternativos.

Compilando las ideas ya expuestas, a modo de sinopsis, podemos afirmar que no cualquier material sirve para fines didácticos. Por ejemplo, si queremos realizar juegos populares-tradicionales con materiales de reciclaje, tenemos que ser exigentes con la calidad de los mismos para que sean funcionales y podamos afrontar con éxito los objetivos que nos planteemos. Para ello es aconsejable que sean vistosos a los ojos de los alumnos e innegociablemente seguros.

3.2. JUEGOS POPULARES-TRADICIONALES

En esta fase del marco teórico hablaremos de todo lo que respecta a los juegos populares-tradicionales. Empezando por una conceptualización del término, para posteriormente realizar una clasificación. Continuaremos analizando las características de este tipo de juegos para, finalmente, estudiar los beneficios para el alumnado.

3.2.1. Concepto juego

En este epígrafe nos acercaremos a los diferentes términos para conocerlos mejor. En concreto abordaremos el concepto de juego, en general, y distinguiremos entre juego popular, autóctono y tradicional.

3.2.1.1. Definición

La RAE define jugar como “divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas”. Partiendo de esa definición, podemos pensar que cualquier aprendizaje que incluyamos en los juegos (obviando que cada juego ya genera unos aprendizajes implícitos) tendrá un gran calado en los niños debido a ese componente de diversión, sean los sujetos conscientes o no del propio aprendizaje. Es en ese componente de diversión que posee el juego donde incide Navarro (2002, p.25), al afirmar que “el juego posee un componente de diversión que lo hace más fuerte en sus posibilidades de difusión”. En la misma línea opina Ortí (2004), quien destaca la predisposición del alumno hacia el juego por ser, al margen de su carácter educador, una fuente de diversión y placer.

Es en ese juego “recreativo” donde queremos incidir en el presente trabajo, ese juego con valor educativo que Gil (2006) menciona, donde lo verdaderamente importante es el proceso, en contraposición al juego deportivo donde el producto final, el resultado, suele ser excesivamente protagonista.

Una manera alternativa de definir algo es nombrar sus características; si nos ceñimos a las más destacables que García et al. (2000) atribuyen al juego, lo definiríamos como una actividad placentera, natural, motivadora, expresiva y socializadora.

3.2.1.2. ¿Juegos populares, tradicionales o autóctonos?

Juegos populares, juegos tradicionales y juegos autóctonos. Tres conceptos semejantes entre sí pero con matices. Rosa y del Río (2000) opinan que estos tres elementos tienen una riqueza lexicográfica que es necesario conservar y transmitir. Lo que se intenta en este epígrafe es precisamente acercarse a los términos para conocer dichos matices.

Rebollo (2002) afirma, sobre la génesis del juego popular, que se produce de forma espontánea dentro del contexto cultural de un pueblo y se proyecta en el tiempo. ¿Cómo podemos reconocerlos? Según sus propias palabras son “aquellos cuya función primordial es que forman parte del patrimonio cultural y nacen y se desarrollan en el pueblo”(p.32).

Dentro de los juegos populares, aquellos practicados por la generalidad de la población, podemos incluir los juegos autóctonos, oriundos de un determinado lugar, y los tradicionales, arraigados en una determinada cultura.

Los juegos tradicionales han sido siempre una herramienta muy importante a tener en cuenta en las clases de educación física. Öfele (1999, p.13) comenta sobre ellos:

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos).

Algo más alejada de la descripción de Öfele, Lavega (2000) resalta que las reglas frecuentemente son improvisadas según el contexto, los protagonistas, las circunstancias...lo que convierte a los juegos populares-tradicionales en una invitación a la participación y a comunicarse con los demás.

Fusionando las aportaciones de los autores citados, podemos considerar que los juegos tradicionales son actividades lúdicas que forman parte del patrimonio cultural de un pueblo, cuya esencia ha sido transmitida de generación en generación con diversas variaciones en sus reglas según el contexto donde se practiquen (lo cual fomenta la participación), pero siempre conservando su sentido original.

Aunque el protagonismo del presente trabajo sea acaparado por los juegos populares-tradicionales, no quiero dejar pasar la oportunidad de hablar sucintamente de los juegos autóctonos y, aprovechando la coyuntura, nos aproximamos más al concepto de juegos populares-tradicionales al diferenciarlos de los autóctonos.

El juego autóctono es aquél que es propio de una determinada región, comunidad o país (Rosa y del Río, 2000). La construcción de un juego autóctono no es casual, es el resultado de un compendio de factores, donde cada tierra disfruta de un contexto propio, esté o no influenciado por otros. Lavega et al. (2006) lo reflejan así: “El juego tradicional no aparece como una pura frivolidad. Participa de una identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y pasiones” (p.69).

De entre los juegos oriundos de Castilla y León, la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León, a través de su libro “Deportes Autóctonos de Castilla y León”

(Velada, 1998), destaca los siguientes: calva, tanga, rana, billar romano, lanzamiento de barra castellana, bolo leonés, bolo palentino, bolo ribereño, bolos (modalidad tres tablonos), lucha leonesa, corta de troncos y bolos femeninos segovianos.

La siguiente figura pretende sintetizar lo expuesto en este apartado:

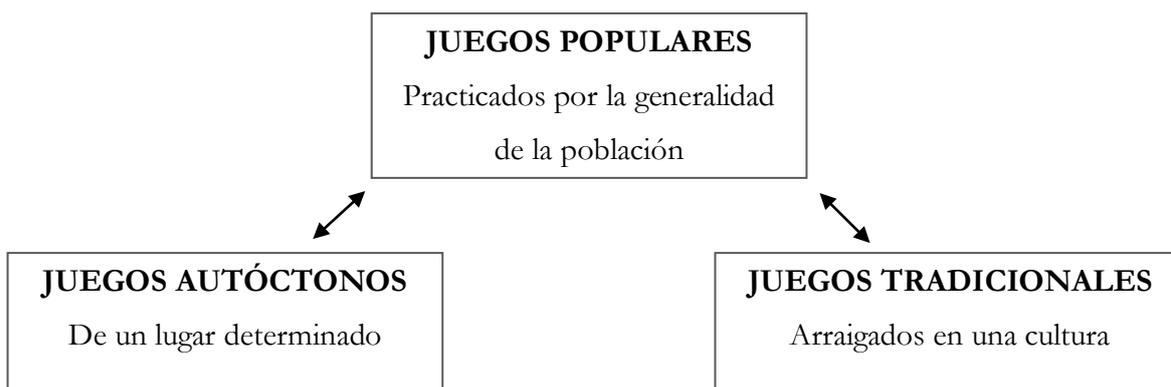


Figura 1. Síntesis conceptualización (elaboración propia).

3.2.2. Clasificación de juegos

En cuanto al tema de su clasificación encontramos diversas formas de llevarla a cabo, muy variadas entre ellas y a la vez todas válidas, dependiendo del contexto donde se quieran desarrollar estos juegos.

Velázquez (1996) clasifica los juegos en *competitivos*, donde existe uno o varios ganadores, y *no competitivos*, donde ganan o pierden todos o no existen ganadores ni perdedores. En la categoría de no competitivos encontramos juegos de cambio de rol y juegos cooperativos.

Sin embargo, García et al. (2000) hacen una clasificación de los juegos desde otro punto de vista, atendiendo a parámetros psicomotrices: un primer grupo denominado *motricidad general*, dividido a su vez en elementos psicomotores básicos (esquema corporal y percepción espacio-temporal) y coordinación motriz (agilidad, equilibrio y coordinación óculo-segmentaria). En el segundo grupo, *habilidades básicas*, se tratarían deslazamientos, saltos, giros, lanzamientos-recepciones y transportes-conducciones. Finalmente, en el tercer grupo, *expresión corporal*, tendrían cabida aquellos juegos de imitación y representación.

Otra forma de clasificación es la que propone Bantulà (2000), a tenor del grado de directividad a la hora de llevar a cabo un juego. Por un lado reconoce el *juego libre*, aquel donde el niño juega espontáneamente, sin directrices formales, con una duración del juego flexible o no concreta, el juego “de calle”. Por otra parte nos encontramos el *juego dirigido*, propio de la intervención educativa, donde el profesor presenta un juego más reglado.

Öfele (1999) muestra una clasificación muy amplia que no llega a concluir, es una enumeración de diferentes tipos de juegos tradicionales: “juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.”(p.13).

Lavega (2000) diferencia *juegos para jugar simultáneamente* (en ellos todos los miembros que están en la actividad lúdica comparten el mismo espacio, y actúan todos al mismo tiempo) de *juegos de participación alterna* (en los que los participantes entran en juego en diferentes momentos).

La siguiente tabla sirve de resumen a las clasificaciones de juego presentadas en este apartado:

AUTOR	CLASIFICACIÓN
Velázquez (1996)	▪ Competitivos Vs.No competitivos
García et al. (2000)	1. Motricidad general 2. Habilidades básicas 3. Expresión corporal
Bantulà (2000)	▪ Juego libre Vs.Juego dirigido
Lavega (2000)	▪ Participación simultánea Vs.Alterna

Tabla 2. Resumen clasificación (elaboración propia).

3.2.3. Características de los juegos populares-tradicionales

En este apartado se presentarán las principales características de los populares-tradicionales.

Uno de los elementos a tratar es la duración del juego. Esta duración suele estar condicionada más por las circunstancias del momento que por lo que el propio juego determina (porque, por ejemplo en el pilla-pilla aunque el juego acaba cuando el perseguidor atrapa a uno de los

perseguidos, se reinician tantas veces los roles que suele acabar finalizando cuando los implicados, simplemente, se cansan de jugar). Por ello, en muchas ocasiones, la finalización del juego se ha determinado al tener que ir a comer, al oscurecer el día o por tener que regresar a clase (Lavega, 2000).

Rebollo (2002) señala once características de los juegos populares-tradicionales, sin embargo, cuatro de ellas, en mi opinión, son las más relevantes:

- terreno de juego flexible
- reglas variables y flexibles
- no requieren mucho material ni costoso
- forma natural y espontánea.

A colación de la primera, Lavega (2000) coincide al resaltar el terreno de juego como un factor extremadamente flexible, y matiza que muchos de los juegos ni si quiera requieren de una delimitación en el campo de juego, como por ejemplo “piedra, papel o tijera”. Asimismo, destaca que se puede utilizar innumerables elementos del entorno para la hipotética delimitación de un terreno de juego, como farolas, árboles, una pared o, entre otros, unas piedras.

Hasta el momento, las características dadas las podríamos aportar con la observación directa sobre la práctica de estos juegos. Sin embargo, Dorado (2011) aporta una serie de características más enfocadas al origen, al porqué surgieron. Me gustaría destacar lo que denomina *comportamiento adquirido*, donde el ciudadano, por pertenecer a una sociedad, posee y transmite ciertos valores y normas a través del juego popular-tradicional. El juego como herramienta transmisora de valores y normas.

3.2.4. Por qué el juego en Educación Física

El juego es una gran herramienta, es un aliado del niño en su desarrollo. En este apartado se analizarán diferentes beneficios inherentes al juego apoyándonos en las aportaciones de distintos autores.

Su práctica habitual desarrolla en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia (Álvarez y Rodríguez, 2007).

Martínez (2013) otorga al juego gran importancia en el desarrollo del niño desde que nace, siendo el juego un canalizador entre el niño y el mundo que le rodea, además de un medio de socialización y aprendizaje. Partimos del nivel de desarrollo del niño, produciendo experiencias de interacción motrices y sociales, haciendo al alumno responsable de sus decisiones, asumiendo sus consecuencias en el submundo del juego, lo cual se extrapola a la vida real formando su autonomía. Picardo, Escobar y Balmore (2005) se mueven en la misma línea, señalando el juego como medio para, con sencillez, aprender las complejidades de causa y efecto. En palabras de la propia Martínez (2013), “un motor que hace que el niño se adapte a diferentes realidades: social, moral, física...” (p.102). El niño se desarrolla cognitivamente buscando soluciones dentro del juego, soluciones que a menudo entrarán en conflicto con los planes de otros niños, lo que le ayudará a tomar puntos de vista externos a sí mismo, facilitando su propia construcción del pensamiento y desarrollándose social y emocionalmente. Rebollo (2002) lo corrobora afirmando que “el juego es el eje fundamental para conseguir cierto desarrollo físico, psíquico y social de la persona” (p.31).

Además, Picardo et al. (2005) consideran que al intervenir en el juego componentes de organización espacio-temporal, fomentan su dominio mediante la práctica, contribuyendo a la adquisición de estrategias relacionadas con dicha noción.

A modo de síntesis, podemos afirmar que el juego y el desarrollo en el niño van unidos de la mano, son dos conceptos que se influyen mutuamente a lo largo de la infancia. Por tanto, debemos garantizar la introducción del juego en nuestras sesiones de Educación Física puesto que el juego produce que el alumno se adapte mejor al mundo que le rodea, contribuyendo a su desarrollo psicosocial y psicomotriz.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Este epígrafe es de gran importancia. En él se desarrolla todo lo relativo a la unidad didáctica que llevaremos a la práctica. En primera instancia, tras introducir la propia unidad, se fundamenta legalmente en el currículo. Tras ello se expone el contexto particular del grupo de alumnos que llevará a la práctica el proyecto. Posteriormente se establecen los objetivos, criterios de evaluación y contenidos, para, en el siguiente punto, relacionarlos entre sí. Más adelante se expone la metodología que se empleará. Seguidamente, aparece una de las partes más importantes del epígrafe: las sesiones. El desarrollo de cada una de las clases (con sus objetivos y materiales) que pondremos en práctica. Los criterios e instrumentos de evaluación aparecen en el siguiente subepígrafe, precediendo a un análisis sobre la contribución de la unidad al desarrollo de las competencias básicas. En último término se trata la interdisciplinariedad del proyecto, su relación con otras áreas de conocimiento.

4.1. INTRODUCCIÓN

La unidad didáctica que hemos diseñado se basa en dos ejes de contenidos fundamentales: por un lado los juegos populares y por otro los materiales de reciclaje. Hemos querido fusionar ambas temáticas en una sola unidad didáctica, ya que tienen una gran sinergia entre ellas y se apoyan y complementan a la perfección: parecen dos piezas de puzle que encajan.

En España tenemos un gran bagaje de juegos populares-tradicionales. Forman indiscutiblemente parte de nuestro patrimonio cultural y nos definen como pueblo. En una sociedad que, tecnológicamente hablando, se desarrolla a ritmo vertiginoso, creemos necesario proteger y fomentar los juegos populares ante el riesgo de que se vean arrollados por los juegos tecnológicos y caigan en un uso residual. Los juegos populares minimizan las diferencias sociales entre alumnos, ya que para jugar a las chapas no necesitas la novísima (y cara) consola de tercera generación recién salida al mercado. A la sombra de este argumento, presentamos los materiales de reciclaje como alternativa real en los juegos infantiles y, por supuesto, en la Educación Física. En un contexto social de recortes y escasez, que mejor

modo de economizar recursos que los materiales de reciclaje, introduciendo valores de ahorro, cooperación y autosuficiencia.

A través de la Educación Física, y en concreto a través de esta unidad didáctica, pretendemos que los alumnos aprendan y practiquen juegos populares-tradicionales y que sean conscientes de que tienen materiales de reciclaje gratis o muy baratos para crear los elementos necesarios, además de dotar a los alumnos de experiencias prácticas que les refuercen en la idea de que son perfectamente capaces de crear su propio material, en base a materiales de reciclaje.

4.2.FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta propuesta de intervención educativa está amparada en la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.) y se justifica muy específicamente en los siguientes:

- **Artículo 1. Principios.**

- c) La transmisión y puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, así como que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación
- g) El esfuerzo individual y la motivación del alumnado

- **Artículo 2. Fines.**

- f) El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.
- h) La adquisición de hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, de conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, históricos y artísticos, así como el desarrollo de hábitos saludables, el ejercicio físico y el deporte.

Se enmarca en Educación Primaria, dentro de las enseñanzas que ofrece el sistema educativo, como apunta en el Capítulo II, Artículo 3. Esto se refrenda de manera más definida en el capítulo II, artículos del 16 al 21.

- En su **Artículo 17**, se desarrollan los **objetivos** de la educación primaria, donde destacamos, por su fuerte presencia en la unidad didáctica, los siguientes:
 - a) 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.
 - b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor
 - k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

El presente trabajo se encuadra dentro de la asignatura de Educación Física, justificada en el artículo 18.3.a.

Además, se basa en el 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. Concretamente, se justifica en:

- **Artículo 4. Objetivos de la educación primaria.**
 - a) 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 respetando y defendiendo los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
 - b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje con los que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha.
 - c) Desarrollar una actitud responsable y de respeto por los demás, que favorezca un clima propicio para la libertad personal, el aprendizaje y la convivencia, y evite la violencia en los ámbitos escolar, familiar y social.

- d) Conocer, comprender y respetar los valores de nuestra civilización, las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- k) Valorar la higiene y la salud, conocer y respetar el cuerpo humano, y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social

4.3. CONTEXTO

El contexto de la propuesta de intervención educativa es imaginario. La unidad didáctica está diseñada para el cuarto curso de primaria, en el segundo ciclo.

Se trata de un colegio con familias de nivel socio-económico medio y medio alto, ubicado en una población dormitorio del alfoz de la ciudad. En el centro hay 300 alumnos y dos profesores especializados para Educación Física. El centro dispone de una sala de psicomotricidad y de un gimnasio perfectamente acondicionado para la práctica de la Educación Física; sin embargo, no hay mucha variedad ni cantidad de materiales. Asimismo, en el patio se pueden desarrollar muchas actividades si el clima lo permite, ya que no está cubierto, salvo en las pistas de baloncesto. Además, dispone de diversos columpios, de arenero y de una zona específica para los alumnos de educación infantil.

La clase en cuestión, 4º B, está formada por veinticuatro alumnos, trece varones y once chicas. Dentro del grupo cabe destacar la situación particular de dos alumnos:

- Uno de ellos es un alumno con leves dificultades de integración. Lleva poco tiempo en el país y está teniendo problemas para adaptarse. La lengua no es un problema, procede de República Dominicana.
- El otro es un alumno cuyas capacidades motrices están por debajo de la media, sin llegar a constituir un problema de índole médica. Sencillamente, a la hora de realizar ejercicios de habilidad motriz, suele ejecutarlos con un nivel de habilidad inferior al de sus compañeros, lo que le produce cierta discriminación por parte de sus compañeros, especialmente en las clases de Educación Física.

Creemos que la unidad didáctica propuesta es especialmente propicia para estos dos alumnos por:

- En el primer caso, el alumno va a tener diversas situaciones de cooperación con los compañeros, tanto en los juegos como en la elaboración de material, lo que le permitirá estrechar lazos con los compañeros.
- En el segundo caso, el alumno se va a enfrentar a actividades en las que no se destaca por correr más rápido, por saltar más o por ser muy bueno al fútbol. Se trata de actividades en las que todos los alumnos parten de la misma base al no requerir demasiada competencia motriz.

Además, el profesor se asegurará de dar protagonismo a estos dos alumnos (para que sus compañeros les valoren) en alguna de las siguientes situaciones:

- Escogiendo sus diseños o modificaciones de juegos como los elegidos.
- Estando especialmente atentos de ellos en los procesos de elaboración de material, asegurándose que forme parte de los diferentes grupos de trabajo
- Asignándolos como “responsables” de algún material en concreto.
- Destacando en voz alta sus buenas actuaciones

Estas medidas están enfocadas a dar a estos dos alumnos notoriedad dentro de la clase, lo que les permita crear situaciones de interacción con los compañeros y así, gozar de una mayor integración.

4.4. OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Los objetivos planteados para la unidad didáctica son los siguientes:

- Aprender y practicar diversos juegos populares-tradicionales.
- Construir materiales funcionales para su uso en Educación Física a partir de materiales de reciclaje.
- Recopilar juegos populares en base a materiales de reciclaje a través de fichas.

- Mejorar la confianza y la imagen que los alumnos tienen de sí mismos, demostrando que son capaces de ejecutar correctamente distintas actividades, elaborar juegos y materiales.
- Respetar y valorar las aportaciones de todos los compañeros, así como los materiales, juegos creados y normas.
- Adquirir destreza en juegos de puntería, concretamente en chapas y bolos.

Los objetivos de esta unidad didáctica se fundamentan en los siguientes objetivos generales del área (Decreto 40/2007):

- 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.
- Asimilar, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.
- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en que se desarrollan, especialmente en las modalidades autóctonas de la Comunidad, participando en su recuperación, mantenimiento y conservación.
- Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.

Para determinar el grado de cumplimiento de los objetivos marcados, se establecen los siguientes criterios de evaluación de la unidad didáctica:

- Participar y demostrar interés en las actividades propuestas.
- Realizar los materiales creados con una calidad suficiente como para ser utilizados en una clase.
- Rellenar las fichas entregadas al final de las sesiones como se indica en ellas.

- Participar en los debates y reflexiones sobre las sesiones.
- Participar del juego y las actividades con conocimiento de las normas y mostrar una actitud de aceptación hacia las demás personas.
- Demostrar una mejora en las destrezas en la última sesión respecto a las primeras

Estos criterios se relacionan con los reflejados en el currículo de la siguiente manera:

CRITERIOS DE LA UD	CRITERIOS DEL CURRÍCULO
-Participar y demostrar interés en las actividades propuestas.	Mantener conductas activas acordes con el valor del ejercicio físico para la salud, mostrando interés en el cuidado del cuerpo.
-Realizar los materiales creados con una calidad suficiente como para ser utilizados en una clase.	- 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
-Rellenar las fichas entregadas al final de las sesiones como se indica en ellas.	
-Participar en los debates y reflexiones sobre las sesiones.	- 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.
-Participar del juego y las actividades con conocimiento de las normas y mostrar una actitud de aceptación hacia las demás personas.	
-Demostrar una mejora en las destrezas en la última sesión respecto a las primeras	-Utilizar la representación mental del cuerpo en la organización de las acciones motrices, utilizando la agudeza sensorial discriminativa como referencia para el control voluntario de la postura, el equilibrio y el movimiento

-
- Ser capaz de adaptar la ejecución de las habilidades, o de una secuencia de las mismas, al espacio disponible, ajustando su organización temporal a los requerimientos del entorno.
 - Aumentar el repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación progresivamente más complejas, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las ya adquiridas.
 - Resolver significativamente problemas de movimiento y/o situaciones motrices que impliquen las habilidades y/o procedimientos desarrollados en el ciclo.
-

4.5. CONTENIDOS

Se establecen los siguientes contenidos:

- Práctica de diferentes juegos populares-tradicionales
- Construcción de materiales funcionales y seguros
- Conocimiento de diferentes juegos populares-tradicionales
- Aceptación y respeto por los diferentes juegos, normas y participantes.
- Actitud positiva y predisposición a la participación
- Ejecución motriz en el golpeo de chapas y lanzamiento a bolos

Los contenidos seleccionados en esta unidad didáctica se relacionan con los bloques de contenidos propuestos en el currículo oficial (en base al 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) de la siguiente manera:

CONTENIDOS DE LA UD	CONTENIDOS DEL CURRÍCULO
-Práctica de diferentes juegos populares-tradicionales	-Organización del espacio de acción: perspectivas; medida de intervalos en unidades de acción asociadas a las habilidades básicas y complejas; ajuste de trayectorias en la impulsión o proyección del propio cuerpo o de otros objetos. - Participación en juegos e iniciación a la práctica de actividades predeportivas.
Construcción de materiales funcionales y seguros	-Medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes: identificación y valoración de las situaciones de riesgo que se derivan de la práctica de la actividad física en la vida cotidiana
-Conocimiento de diferentes juegos populares-tradicionales	-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.
-Aceptación y respeto por los diferentes juegos, normas y participantes.	-Aceptación, como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado. -Respeto y tolerancia hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales.

-Actitud positiva y predisposición a la participación	- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorando el esfuerzo personal.
-Ejecución motriz en el golpeo de chapas y lanzamiento a bolos	-Organización del espacio de acción: perspectivas; medida de intervalos en unidades de acción asociadas a las habilidades básicas y complejas; ajuste de trayectorias en la impulsión o proyección del propio cuerpo o de otros objetos. -Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor -Mejora de las cualidades físicas básicas de forma genérica y orientada a la ejecución motriz.

4.6 RELACIÓN ENTRE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se establece una relación entre objetivos, contenidos y criterios de evaluación para una visión más clara del proceso de coherencia interna de la unidad didáctica.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Aprender y practicar diversos juegos populares-tradicionales.	-Organización del espacio de acción: perspectivas; medida de intervalos en unidades de acción asociadas a las habilidades básicas y complejas; ajuste de trayectorias en la impulsión o proyección del propio cuerpo o de otros objetos.	-Participar y demostrar interés en las actividades propuestas.

	- Participación en juegos e iniciación a la práctica de actividades predeportivas.	
-Construir materiales funcionales para su uso en Educación Física a partir de materiales de reciclaje.	-Medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes: identificación y valoración de las situaciones de riesgo que se derivan de la práctica de la actividad física en la vida cotidiana	-Realizar los materiales creados con una calidad suficiente como para ser utilizados en una clase.
-Recopilar juegos populares en base a materiales de reciclaje a través de fichas.	-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.	-Rellenar las fichas entregadas al final de las sesiones como se indica en ellas.
-Mejorar la confianza y la imagen que los alumnos tienen de sí mismos, demostrando que son capaces de ejecutar correctamente distintas actividades, elaborar juegos y materiales.	-Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones habituales con entornos desconocidos.	-Participar en los debates y reflexiones sobre las sesiones.

<p>-Respetar y valorar las aportaciones de todos los compañeros, así como los materiales, juegos creados y normas.</p>	<p>-Aceptación, como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p> <p>-Respeto y tolerancia hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales.</p> <p>- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorando el esfuerzo personal.</p>	<p>-Participar del juego y las actividades con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas.</p>
<p>-Adquirir destreza en juegos de puntería, concretamente en chapas y bolos.</p>	<p>-Organización del espacio de acción: perspectivas; medida de intervalos en unidades de acción asociadas a las habilidades básicas y complejas; ajuste de trayectorias en la impulsión o proyección del propio cuerpo o de otros objetos.</p> <p>-Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor</p> <p>-Mejora de las cualidades físicas básicas de forma genérica y orientada a la ejecución motriz.</p>	<p>-Demostrar una mejora en las destrezas en la última sesión respecto a las primeras.</p>

4.7. METODOLOGÍA

La metodología propuesta se basa en la participación como medio de aprendizaje. En la integración de todos los alumnos fomentando el equilibrio de protagonismo en las diferentes actividades.

Trata de sistematizar las sesiones al organizarlas en parte inicial, parte principal y vuelta a la calma. Es una unidad didáctica muy interactiva entre los elementos profesor-alumno, puesto aunque es cierto que las sesiones empiezan con una breve explicación del profesor, en seguida se introducen preguntas y mecanismos que fomentan la participación.

Siguiendo este modelo, se propone que al final de las sesiones se hagan unas breves reflexiones entre todos, para que los alumnos sean conscientes de lo que se ha pretendido con cada sesión y qué se ha logrado. Se trata de volver atrás para observar la evolución del alumno; atrás no solo en la sesión sino incluso en sesiones anteriores.

4.8. SESIONES

Aquí vamos a exponer el diseño de las sesiones planteadas. Cada sesión tiene unos objetivos propios y un apartado donde se especifican los materiales que se necesitan para la sesión en concreto. Además, el cuerpo de de cada sesión constará de tres partes:

- **Parte inicial:** en esta parte introduciremos la sesión al alumnado, mediante preguntas, explicaciones e interacción profesor-alumno.
- **Parte principal:** es el núcleo de la sesión, la parte que más dura, donde realizaremos la mayoría de las actividades planteadas.
- **Vuelta a la calma:** en esta parte devolveremos el pulso y la adrenalina a su estado normal reflexionando sobre la sesión.

Se van a plantear siete sesiones, pero queremos destacar que, con el modelo de sesiones planteado, se podrían haber hecho siete, diez, trece...sesiones, ya que sigue un formato cíclico de tres sesiones cada ciclo, culminados por una sesión recopilatoria. Cada ciclo de tres sesiones lo protagoniza un material (hecho a partir de materiales de reciclaje), en mi caso, bolos y chapas, y sigue el siguiente formato:

- 1ª sesión. Se practican diversos juegos populares con un material de reciclaje en concreto (bolos, chapas...). Al final de la clase se llevan una ficha para que cada

alumno traiga, en esa ficha, dos juegos creados por ellos, cuyo protagonista sea el material de reciclaje de la sesión en cuestión.

- 2ª sesión. Los alumnos fabrican el material de reciclaje que usarán en la siguiente sesión.
- 3ª sesión. Se realizará una sesión con los mejores juegos (a criterio del profesor) de entre los que hayan creado los niños con la ficha de la primera sesión, y se expondrá el resto en un mural.

Paso a exponer cada sesión de forma más detallada:

SESIÓN 1. LAS CHAPAS



Imagen 1. Chapas de botellines.

Materiales: Una chapa personalizada para cada alumno (personalizada con “camiseta” para la chapa de un futbolista, un ciclista, un animal...), cuatro picas o conos, cuatro tragabolas y cuatro circuitos para chapas.

Objetivos:

- Golpear con precisión las chapas
- Asimilar los materiales de reciclaje como una buena opción para juegos.
- Resaltar la mayor importancia de participar y de mejorar uno mismo frente a ganar.

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Breve explicación de la unidad que vamos a realizar las siguientes siete sesiones. Se presenta la sesión uno mediante preguntas tales como: ¿conocéis las

chapas?; ¿habéis jugado con ellas alguna vez?; ¿sabéis que son un juego popular-tradicional?; sabiéndolo, ¿qué son los juegos populares-tradicionales? Alrededor de estas cuestiones y otras que puedan surgir en el momento, se realiza un debate interactivo.

- Parte principal.

- *¡Cuanto más cerca mejor!* Se divide la clase en cuatro espacios y grupos. Cada espacio cuenta con un punto de referencia, por ejemplo una pica colocada verticalmente o un cono. Hay una línea de salida. Los alumnos colocan su chapa ahí y disponen de un golpeo de chapa para aproximarse lo más posible al punto de referencia. Se golpea por orden y de uno en uno. En este ejercicio deberán de medir la fuerza en el golpeo y hacerlo con la máxima precisión posible, cuanto más cerca dejen su chapa del punto de referencia, mejor.
- *El tragabolas con chapas.* Nuevamente se divide la clase en cuatro espacios y grupos. Cada alumno tiene una chapa y cada espacio cuenta con una línea de salida y un tragabolas. El tragabolas cuenta con aberturas con diferentes puntuaciones. Los alumnos tiran su chapa, de manera ordenada, desde la línea de salida intentando introducirla en el tragabolas y lograr la mejor puntuación posible.
- *El circuito.* El profesor ha diseñado cuatro circuitos semejantes para cada uno de los cuatro espacios en los que dividiremos la clase. El circuito está hecho con esparadrapo o cinta aislante sobre el suelo, delimitando el recorrido del mismo. El objetivo del juego es llegar con el menor número posible de golpes de chapa a la meta.

-Vuelta a la calma. Reflexionamos sobre la sesión. Se busca que los alumnos manifiesten su grado de aceptación de los juegos y propongan variantes y nuevas posibilidades de juego. Se intentará que los alumnos participen de propia voluntad pero de no ser así el profesor interpelará directamente a los menos participativos. Al final de la clase se proporcionará una ficha a cada alumno (anexo 1). En esa ficha, de deberes, tienen que poner dos juegos con chapas (solo chapas o chapas y otros materiales como el tragabolas) que ellos mismos inventen. El profesor recogerá las fichas al día siguiente (a pesar de que no haya educación física ese día se acerca a la clase y las recoge) y escogerá los juegos inventados más adecuados para sesiones posteriores.

SESIÓN 2. LAS CHAPAS. PROCESO DE CREACIÓN



Imagen 2. Personalizando chapas.

Materiales: Al menos una chapa para cada alumno, celo, rotuladores o pinturas, tijeras, papel y otros materiales que puedan surgir una vez seleccionadas las fichas que los niños rellenaron.

Objetivos: - Construir, con materiales de reciclaje, elementos de calidad que puedan ser utilizados en juegos.

-Disfrutar del proceso de fabricación y generar satisfacción por ser protagonistas en todas las fases a la hora de crear un juego.

-Cooperar y colaborar entre compañeros, ayudándose mutuamente en el proceso de creación de materiales.

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Breve explicación de la sesión. Preguntas de introducción como: ¿alguna vez habéis elaborado material para vuestros juegos? ¿Qué materiales? Y otras preguntas que puedan surgir. De entre los juegos que los alumnos han inventado, el profesor ha elegido tres o cuatro antes de la sesión.
- Parte principal. Consistirá en la elaboración por parte de cada alumno (con la supervisión y asesoramiento del profesor) del material que se utilizará en la siguiente sesión, es decir, se elaborará el material necesario para poner en práctica esos tres o cuatro juegos seleccionados de entre los creados por los alumnos. El profesor ha

traído una chapa sin camiseta para cada alumno (de superficie lisa, para que sea más funcional en los ejercicios). Los alumnos deberán elaborar la camiseta para la chapa según las instrucciones del profesor (anexo2). Habrá que elaborar más materiales que los alumnos hayan incluido en sus juegos (por ejemplo un tragabolas, una portería...), pero obviamente hasta que los alumnos no entreguen sus fichas no se sabrá que materiales son. Sean cuales sean, el profesor preparará antes de la sesión dos, un proceso de elaboración con materiales de reciclaje que pueda enseñar a los alumnos para guiarles en la creación de materiales.

- Vuelta a la calma. Se recopilarán los materiales realizados por todos los alumnos para su utilización en la siguiente sesión. El profesor dotará de más calidad a aquellos materiales que no tengan la funcionalidad necesaria para la siguiente sesión (si los hubiese) en su tiempo libre y se asegurará de que todos ellos cumplan las condiciones de seguridad exigibles para su uso. Se pondrán en un mural todas las fichas que los niños diseñaron.

SESIÓN 3. LAS CHAPAS. JUGANDO CON LO CREADO



Imagen 3. Chapas personalizadas.

Materiales: Al menos una chapa para cada alumno y otros materiales surgidos a raíz de los juegos seleccionados.

- Objetivos:**
- Respetar y cuidar los materiales diseñados por los compañeros.
 - Valorar el proceso del juego por encima del resultado.

- Valorar las propuestas propias y de los compañeros, ya que a través de ellas hemos logrado crear actividades nuevas.
- Realizar correctamente las actividades desde el punto de vista motriz

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Felicitar a todos los alumnos (se hayan seleccionado sus juegos o no) por los juegos y los materiales elaborados, para que valoren y vean recompensado su esfuerzo. Breve charla interactiva instando a cuidar y respetar los materiales nuevos, ya que son de todos. Presentación de la sesión.
- Parte principal. Consistirá en la ejecución de los juegos seleccionados (criterios de selección: anexo) de entre los creados por los alumnos.
- Vuelta a la calma. Se compilarán los materiales empleados en la sesión y se añadirán al mural, junto a las fichas. Se reflexionará sobre las tres sesiones anteriores, sus impresiones sobre los juegos y sobre el proceso.

SESIÓN 4. LOS BOLOS.



Imagen 4. Un bolo creado a partir de materiales de reciclaje.

Materiales: Bolos creados a partir de materiales de reciclaje y pelotas.

Objetivos: -Mejorar la puntería de lanzamiento de pelota a bolos.

-Asimilar los materiales de reciclaje como una buena opción para juegos.

-Respetar los turnos de lanzamiento.

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Breve explicación de las tres sesiones siguientes, tomando como ejemplo las de las chapas. Introducir la sesión cuatro mediante preguntas tales como: ¿conocéis los bolos?; ¿habéis jugado con ellos alguna vez?; ¿sabéis que son un juego popular-tradicional?; ¿sabéis que podemos diseñar nuestros propios bolos? Alrededor de estas cuestiones y otras que pudieran surgir en el momento, se realiza un debate interactivo. Finalmente se enseñan los bolos elaborados por el profesor.
- Parte principal.
 - *Jugando a los bolos.* Se divide la clase en cuatro espacios y grupos. Cada uno de ellos tiene nueve bolos agrupados y una pelota. Hay que intentar, por orden, derribar el máximo número posible de bolos desde la línea de lanzamiento.
 - *Los bolos rojos envenenados.* Se siguen con los mismos grupos y espacios. Se sitúan los nueve bolos más desagrupados que en el ejercicio anterior. Cada alumno dispone de tres lanzamientos. Cada bolo derribado otorga un punto, pero si derribas uno de los tres bolos rojos que hay tu puntuación pasa a cero.
 - *Si derribo sigo.* Se divide la clase en dos grupos y espacios. En cada uno de ellos se realiza un gran círculo con los bolos. De uno en uno, los alumnos se sitúan dentro del círculo e intentan derribar un bolo con una pelota. Si derriban uno siguen lanzando si no derriban ninguno le toca al siguiente compañero.
- Vuelta a la calma. Reflexionamos sobre la sesión. Se busca que los alumnos manifiesten su grado de aceptación de los juegos y que propongan variantes para los juegos. Al final de la clase se proporcionará una ficha a cada alumno (anexo1). En esa ficha, de deberes, tienen que poner dos juegos con bolos que ellos mismos inventen. El profesor escogerá los juegos inventados más adecuados para sesiones posteriores.

SESIÓN 5. LOS BOLOS. PROCESO DE CREACIÓN



Imagen 5. Algunos materiales que necesitaremos.

Materiales: Una botella de agua vacía de 1,5 litros por alumno, un embudo, arena, esparadrapo, pinturas y otros materiales que puedan surgir una vez seleccionadas las fichas que los niños rellenaron.

Objetivos:

- Mostrar interés a la hora de crear nuevo material para que sea atractivo.
- Elaborar material de calidad, que pueda ser empleado con funcionalidad y seguridad en las clases.
- Mostrar buena predisposición para trabajar cooperativamente con compañeros a la hora de realizar material.

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Breve explicación de la sesión. La parte inicial de la sesión cinco será muy breve ya que la elaboración de los materiales para esta sesión puede llevar más tiempo.
- Parte principal. Consistirá en la elaboración por parte de cada alumno (con la supervisión y asesoramiento del profesor) del material que se utilizará en la siguiente sesión, es decir, se elaborará el material necesario para poner en práctica esos tres o cuatro juegos seleccionados de entre los creados por los alumnos. Cada alumno ha traído una botella de agua vacía de 1,5. Los alumnos deberán elaborar los bolos,

inspirados en Velázquez (1996, p.26) (anexo3). Cada alumno deberá elaborar, al menos, dos bolos (con la posibilidad de que sean más según con la rapidez que se actúe).

- Vuelta a la calma. Se recopilarán los materiales realizados por todos los alumnos para su utilización en la siguiente sesión. Se pondrán en un mural todas las fichas que los niños diseñaron.

SESIÓN 6. LOS BOLOS. JUGANDO CON LO CREADO



Imagen 6. Bolo personalizado.

Materiales: Al menos 36 bolos, cuatro pelotas y posibles materiales surgidos a raíz de los juegos seleccionados.

Objetivos: - Asimilar de la posibilidad de divertirse sin la necesidad de despilfarrar mucho dinero.

-Utilizar el material creado de forma adecuada, demostrando interés por su conservación

-Mejorar en el lanzamiento a bolos en cuanto a precisión.

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Felicitar a todos los alumnos (se hayan seleccionado sus juegos o no) por los juegos y el material realizado, para que valoren y vean recompensado su esfuerzo. Breve charla interactiva instando a cuidar y respetar los materiales nuevos, ya que son de todos. Presentación de la sesión.
- Parte principal. Consistirá en la ejecución de los juegos seleccionados de entre los creados por los alumnos.
- Vuelta a la calma. Se compilarán los materiales empleados en la sesión y se añadirán al mural, junto a las fichas. Se reflexionará sobre las tres sesiones anteriores, sus impresiones sobre los juegos y sobre el proceso. Se pasará una ficha para que cada alumno diga, de entre las seis sesiones anteriores, qué tres juegos le han gustado más y por qué, y qué juego le ha gustado menos y por qué.

SESIÓN 7. SESIÓN RECOPILOTORIA EN SEIS ESPACIOS

Materiales: Chapas, bolos, pelotas y aquellos materiales a mayores de los juegos seleccionados.

- Objetivos:**
- Reforzar el papel de los materiales de reciclaje como alternativa real frente a las nuevas tecnologías.
 - Valorar los juegos populares-tradicionales como alternativa real en sus horas de ocio.
 - Respetar y aplicar las reglas creadas por los compañeros para los juegos.
 - Mostrar una mejoría a la hora de lanzar a bolos y golpear chapas respecto a las sesiones uno y tres.

Desarrollo de la sesión:

- Parte inicial. Explicar que, en base a las fichas que se pasó a los alumnos, la parte principal de la sesión se hará con los seis juegos más votados de entre todos los practicados (tres de chapas y tres de bolos). Explicar que al final de la sesión tienen que haber pasado por los seis espacios. Instar a respetar el material y el orden.

- Parte principal. El profesor ha seleccionado previamente los seis juegos mejor valorados por los alumnos de entre los practicados en las sesiones anteriores. La clase estará dividida en seis espacios. En cada espacio está preparado uno de los juegos. En esta sesión se dará libertad a los alumnos para ir pasando por cada uno de los seis espacios y permanecer en ellos el tiempo que quieran (si hay conflictos tales como un espacio muy concurrido y otro muy vacío será gestionado por el profesor).

<i>Espacio 1</i>	<i>Espacio 2</i>	<i>Espacio 3</i>
Juego chapas 1	Juego chapas 2	Juego chapas 3
<i>Espacio 4</i>	<i>Espacio 5</i>	<i>Espacio 6</i>
Juego bolos 1	Juego bolos 2	Juego bolos 3

Figura 1. Visualización del reparto de espacios y juegos para la sesión 6.

- Vuelta a la calma. Se compilarán los materiales empleados en la sesión y se añadirán al mural. Se reflexionará sobre todas las sesiones y se pasará una ficha para que valoren si han aprendido algo y su grado de satisfacción. Se felicitará a los alumnos por el trabajo realizado. Se debatirá sobre la aceptación por parte de los alumnos de los juegos populares y de los materiales de reciclaje.

4.9. EVALUACIÓN: CRITERIOS E INSTRUMENTOS

Respecto a la evaluación de la unidad didáctica, dadas las características y el enfoque que adoptamos en su planteamiento, centrado fundamentalmente en la experiencia, en la valoración y disfrute de los juegos, y en los valores dignos de una sociedad integrada en el s. XXI, pensamos que en ningún caso se debería plantear actividades de evaluación de sumativa, o actividades que simplifiquen todo el proceso de aprendizaje reduciéndolo a un mero examen o prueba. Esto está en consonancia con lo expuesto en la L.O.E., que en su artículo 20(1) (2/2006, p. 22) recoge lo que sigue:

“La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales.”

Por tanto, la evaluación de los aprendizajes alcanzados por nuestros alumnos será continua y global a lo largo de todo el proceso, considerando la evolución de los alumnos en base a sus niveles de partida. Dicha evaluación continua se efectuará a través de la observación del alumno en cada una de las clases, en relación a los objetivos planteados para cada sesión y para la intervención didáctica en general. Se valorará positivamente la buena predisposición y actitud de los alumnos. Para facilitar esta observación continua, dispondremos de un cuaderno de campo, que mantendremos operativo en todo momento apuntando y describiendo aquellas situaciones y comportamientos que apreciemos relevantes. Además, se valorará el proceso de construcción de materiales, el interés, la actitud y la capacidad cooperativa, así como la calidad del producto final.

Recordemos los criterios de evaluación ya detallados anteriormente:

- Participar y demostrar interés en las actividades propuestas.
- Realizar los materiales creados con una calidad suficiente como para ser utilizados en una clase.
- Rellenar las fichas entregadas al final de las sesiones como se indica en ellas.
- Participar en los debates y reflexiones sobre las sesiones.
- Participar del juego y las actividades con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas
- Demostrar una mejora en las destrezas en la última sesión respecto a las primeras.

Con el fin de determinar el grado de logro alcanzado por cada estudiante, consideramos los siguientes instrumentos de evaluación:

- Cuaderno de campo, que incluya descripciones breves de los distintos procesos y registros anecdóticos.
- Lista de control de la participación.
- Escalas de estimación numérica sobre la habilidad motriz en la ejecución

1-4.9: la ejecución es incorrecta, no es funcional ni técnica.
5-5.9: la ejecución es correcta
6-6.9: la ejecución es buena
7.1-8.9: la ejecución es muy buena
9-10: la ejecución es excelente

- Listas de cotejo para valorar los materiales construidos

ÍTEM	SI	NO
El material construido puede ser utilizado sin que peligre su consistencia		
El material construido es completamente seguro para su utilización		
El material construido es vistoso: está decorado y personalizado		

4.10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La Educación Física contribuye al desarrollo de todas las competencias en mayor o menor media; del mismo modo lo hace la presente unidad didáctica. Las competencias que más trata esta unidad didáctica son: competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y competencia cultural y artística. Sin embargo, el tratamiento de la información y

competencia digital está menos presente en la unidad didáctica. A continuación las analizamos una a una:

1. Competencia en comunicación lingüística: Ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta, como por ejemplo los conceptos de juego popular o material de reciclaje.

2. Competencia matemática: El área colabora, en menor medida, en el desarrollo de esta competencia trabajando la orientación espacial y temporal, estimando distancias (por ejemplo en el circuito de chapas), recorridos,...

3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: se desarrolla mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo. Se aprecia en contacto con las chapas, cuando lanzas la pelota a los bolos, etc.

4. Tratamiento de la información y competencia digital: tratamiento de la información a la hora de seguir correctamente las instrucciones para elaborar material; y competencia digital en, por ejemplo, el uso de medios digitales para ofrecer ideas a la hora de crear nuevos juegos.

5. Competencia social y ciudadana: Las actividades propuestas son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad. Se aprecia en las actividades grupales, en la cooperación a la hora de realizar los materiales, en el respeto a las aportaciones de los compañeros en las reflexiones del final de las clases, etc.

6. Competencia cultural y artística: la apreciación de las manifestaciones culturales .específicas de la motricidad humana, reflejado en los juegos populares-tradicionales

7. Competencia para aprender a aprender: los proyectos grupales (actividades en grupo, colaboración al realizar materiales...) facilitan la adquisición de recursos de cooperación. También contribuye a la competencia de aprender a aprender mediante el conocimiento de sí mismo.

8. Autonomía e iniciativa personal: ayuda a esta competencia en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en diferentes situaciones y a crear

recursos en ellos tales como crear materiales. Y en cuanto a la iniciativa personal porque el alumno tiene que proponer nuevos juegos, elegir sus preferencias, etc.

4.11. INTERDISCIPLINARIEDAD

Se trata de una unidad didáctica con un carácter específicamente interdisciplinar. Resulta obvia su relación con el área de Educación Artística:

- Transformación y manipulación de objetos.
- Uso de diferentes técnicas características del área: pintar, pegar, cortar, manipular...
- Uso de instrumentos como esparadrapo, pinturas, plastilina,
- Desarrollo de la creatividad y la imaginación a la hora de personalizar las chapas y los bolos.

De hecho, se trata de una unidad didáctica que se podría plantear interdisciplinariamente con el departamento de Educación Artística, de manera que las fases de creación de material se trabajen en las horas de Educación Artística.

A parte de la innegable interdisciplinariedad con esta área, se relaciona también con:

- ❖ Lengua. Por el desarrollo de la comunicación oral (durante la mayor parte del desarrollo de las clases en explicaciones, reflexiones, debates...) y escrita (en las fichas).
- ❖ Conocimiento del medio. Al tratar el tema de los materiales de reciclaje nos estamos relacionando inmediatamente con conocimiento del medio.

5. REFLEXIONES FINALES

En este apartado quiero poner las distintas vicisitudes y sensaciones originadas por la elaboración de este trabajo.

En primer término, querría transmitir que me hubiera gustado llevar al aula la propuesta. Me hubiera gustado ver las conclusiones reales, el grado de aceptación de los alumnos y el alcance de los objetivos planteados. Sin embargo, no quiere decir que nunca vaya a poder hacerlo. Me guardo este trabajo con la esperanza de poder ponerlo en práctica algún día como docente.

El proceso de elaboración del presente trabajo ha sido un vaivén de sensaciones, incluso en aquellos momentos en lo que no trabajaba en ello. Gratificación y satisfacción cuando lo realizaba y amargura, incluso angustia, en los periodos de más inactividad.

Por supuesto, ahora soy más competente en varios aspectos. Como no podía ser de otra manera, mi conocimiento sobre los materiales de reciclaje y los juegos populares es mucho mayor al inicial, y también creo que he mejorado bastante en cuanto a aspectos formales.

Me gustaría comentar que la realización del Trabajo Final de Grado ha reactivado mi ilusión por la docencia. Debí haberlo realizado hace ya más de un año y, desde entonces, he de decir que perdí un poco la ilusión por esta profesión por la inseguridad que me causaba no haber realizado este trabajo y por mi incapacidad de enfrentarme a él. Sin embargo, ahora que ya está hecho, he de decir que ha tenido un efecto muy positivo en mí, mucho más incluso del que yo podía esperar. He leído mucho de muchos autores, y me he empapado de su sabiduría y de su ilusión, transmitida en sus textos. Me he dado cuenta que durante mucho tiempo he visto la elaboración del Trabajo Final de Grado como un gigante, no porque, en efecto, fuera tal coloso, simplemente yo era Don Quijote. En ese sentido me gustaría agradecer a mi tutor su profesionalidad. Hubiera sido muy fácil ignorarme debido a mi inoperancia inicial, sin embargo, él ha seguido mandando correos e interesándose por el proceso.

Dicen que siempre se puede sacar algo positivo. Si algo he aprendido en la fase de más negatividad, ha sido a ser más empático, a ponerme en otras pieles en las que nunca había estado, he aprendido que, a veces, hay personas que no actúan como se espera de ellas, y que si les das el empujoncito que necesitan puedes estar ayudando mucho más de lo imaginable.



Creo que todo esto que he comentado lo puedo extrapolar a una hipotética aula, de la cual yo soy maestro, y no juzgar o marginar a aquellos alumnos que no muestran la más deseable de las conductas, si no ayudar a revertir la situación.

Finalmente, manifestar mi deseo de que el presente trabajo sea del agrado del lector y de haber demostrado reunir competencias necesarias para ser un buen docente.

6. REFERENCIAS

- Álvarez, C. y Rodríguez, S. (2007). Los juegos populares y de calle como medios para la eliminación de la violencia en el deporte. *Wanaceulen E.F. digital*, 3, 2-7.
- Bantulà, J (2000). *Del joc espontani al joc organitzat*. Generalitat Catalana. Recuperado el 5 de julio de 2015, de <https://books.google.es/books?id=MDvwNPWLaO8C&pg=PA67&dq=parlebas+el+juego&hl=es&sa=X&ei=9dGfVbfff4auU6ScjeAD&ved=0CFEQ6AEwCQ#v=onepage&q&f=false>
- Blández, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos*. Barcelona: INDE.
- Camacho, J. L., Díaz, S., y González, J. G. (2005). Diseño, fabricación y utilización de material deportivo de uso didáctico en el IES Alonso de Ercilla. *Idea La Mancha: revista de educación de Castilla-La Mancha*, 1, 153-156.
- 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,. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 89 (9 de mayo), 9852 - 9896.
- Díaz, J. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 43, 42-54
- Dorado, G. P. (2011). Una didáctica de juegos populares extremeños. *EmásF: revista digital de Educación Física*, 8, 32-48
- García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J.L., Román, R., Ruiz, F. y Samper, M (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: Inde.
- Gil, P. (2006). El juego y el deporte en el sistema educativo español. En P. Gil (coord.) *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas* (9-52). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Gil, P., y Garralón, S. (2011). Construcción y uso de material reciclado en el área de educación física: el caso de la Comunidad de Madrid. *Docencia e Investigación: revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 21, 185-200.

Jardi, C. y Rius, J. (2004). *Mil ejercicios y juegos con material alternativo*. Barcelona: Paidotribo.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.

Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., y Sáez, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts. Educación física y deportes*, 85, 68-81.

Martín, F. (2007). *Reciclajuego*. Barcelona: Paidotribo

Martínez, M. D. (2013). El juego como método de aprendizaje. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 71, 102-112.

Méndez, A. (2008). La enseñanza de actividades físico-deportivas con materiales innovadores: Posibilidades y Perspectivas de futuro. En *Actas del Congreso Nacional y III Congreso Iberoamericano del Deporte en Edad Escolar. Nuevas tendencias y perspectivas de futuro* (83-108). Recuperado el 1 de abril de 2014, de <http://www.researchgate.net/>

Méndez, A., y Fernández, J. (2010). Efectos del uso de materiales autoconstruidos sobre la satisfacción, el aprendizaje, las actitudes y las expectativas del alumnado de magisterio de la asignatura Juegos Tradicionales. En *Actas del International Congress AIESEP* (26-29), A Coruña. Recuperado el 10 de marzo de 2014, de <http://www.researchgate.net/>

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

Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes; www.efdeportes.com; Revista Digital*, 4, 13. Recuperado el 10 de febrero de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde.

Palacios, J., Toja, B., y Abalades, A. (2001). Latas: material alternativo para los juegos. *Revista digital SEDE*. Recuperado el 8 de Diciembre de 2013, de <http://sedeonline.blogspot.com.es/2012/04/latas-material-alternativo-para-los.html>

Picardo, Ó., Escobar, J., y Balmore, R. (2005). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación*. San Salvador: Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco. Recuperado el 27 de junio de 2015, de <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Diccionario%20enciclopedico%20de%20Educacion.pdf>

Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 3, 31-36

Rodríguez, M., Lindell, O., Quintana, R., y Barrera, A. (2004). Una propuesta de utilización de material reciclable para el área de Educación Física. *Lecturas: educación física y deportes*, 68, 16. Recuperado el 9 de julio de 2015, de <http://www.efdeportes.com/efd68/recicla.htm>

Rosa, J. J., y del Río, E. (2000). *Glosario de juegos tradicionales*. León: Universidad de León.

Sola, J., Álvarez, J. D., Blanco, S., Silva, J., Pérez, D., y García, V. (2009). Material convencional frente a material autoconstruido en el área de Educación Física en los Centros Educativos de Enseñanza Secundaria. Un estudio piloto. *Revista Digital* <http://www.efdeportes.com>, 135, 1. Recuperado el 8 de julio de 2015, en <http://www.efdeportes.com/efd135/material-autoconstruido-en-educacion-fisica.htm>

Velázquez, C. (1996). *Actividades prácticas en Educación Física. Cómo utilizar materiales de desecho*. Madrid: Escuela Española.

Velázquez, C. (2013). El material de desecho en las clases de educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 41, 99-100.

Veleda, M.J. (1998). *Deportes autóctonos de Castilla y León*. Valladolid: Gráficas Andrés Martín.



7. ANEXOS

ANEXO 1. FICHA PARA CREAR JUEGOS

Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____

Nombre del juego: _____

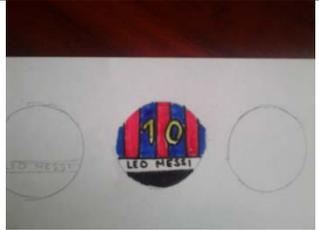
Explicación del juego: _____

Materiales que necesitas: _____

Dibuja el juego:

ANEXO 2. CREACIÓN DE CAMISETAS PARA CHAPAS

Materiales: chapas de botellines, papel, pinturas, tijeras, celo.

PROCESO	IMAGEN
<p>Para conseguir las chapas basta con pedir las en cualquier bar que usen botellines. Cuanto más plana sea la base más eficaces serán los lanzamientos</p>	
<p>Colocamos la base de la chapa en un folio y dibujamos su contorno</p>	
<p>Dibujamos nuestra camiseta con los motivos que queramos y la pintamos. Algunas ideas motivadoras: futbolistas, animales, en nombre del creador...</p>	
<p>Recortamos el contorno y le aplicamos una capa de celo un poquitín más grande que el contorno</p>	
<p>Pegamos la camiseta en el interior de la chapa, presionando el celo que rebosaba del contorno en la pared de la chapa</p>	

ANEXO 3. CREACIÓN DE BOLOS

Materiales: Botella vacía de agua, arena, un embudo, cola blanca, agua, papel de cocina, rotuladores o pinturas.

PROCESO	IMAGEN
Cogemos de casa una botella vacía de 1,5 litros que tenga tapón de rosca	
Quitamos el tapón e introducimos la arena con ayuda de un embudo. No es necesario llenar la botella de arena, con un poco ya tendrá estabilidad suficiente.	
Aplicamos a la botella una capa de papel de cocina empapada en cola y agua y dejamos secar. Esta fase no es imprescindible, pero de esta manera será más fácil pintar el bolo si no disponemos de pinturas que se adhieran bien al plástico de la botella.	
Cuando se haya secado, la decoramos o pintamos al gusto. En este caso ha sido con rotuladores, pero también se puede hacer con pegatinas, pinturas, spray...	