



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO:

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA SOBRE
JUEGOS TRADICIONALES CON MATERIALES
AUTOCONSTRUIDOS**

Curso 2021/2022

Presentado por Nicolás Vázquez González

para optar al Grado de

Educación Primaria por la Universidad de Valladolid

Tutelado por D. Juan Ramón Merino Bocos

RESUMEN

Este trabajo es una propuesta de intervención para desempeñar los juegos populares y deportes tradicionales de la comunidad de Castilla y León, mediante la utilización de materiales reciclados y autoconstruidos por docentes y alumnos.

Es el desarrollo de una herramienta que ayuda al crecimiento del niño desde el ámbito motriz, centrándose principalmente en juegos que a través del lanzamiento estimulan la coordinación visiomotriz, la orientación espacial y las habilidades motrices. Además, debemos nombrar que la práctica de estos juegos promueve interrelación social y trasmite aspectos de la cultura popular.

En cuanto al aspecto de la creación de su propio material con elementos de deshecho genera en los alumnos participación activa, motivación y el desarrollo de su creatividad, imaginación y compromiso social.

PALABRAS CLAVE

Educación física

Juegos tradicionales

Material autoconstruido

Cultura

Participación activa

ABSTRACT

This work consists in an intervention proposal to play the popular games and traditional sports of the community of Castilla y León, through the use of recycled and self-built materials by teachers and students.

It is about the development of a tool that helps in the growth of the child from the motor field, focusing mainly on games that stimulate the throwing ability. In addition, we must mention that the practice of these games promotes adaptation to society and transmits aspects of popular culture.

Regarding the aspect of creating their own material with waste elements, it generates active participation, motivation and the development of their creativity and imagination in the students.

KEY WORDS

Physical education

Traditional games

Self-built material

Culture

Active participation

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS	3
4. MARCO TEÓRICO	4
4.1 CONCEPTO DE JUEGO	4
4.2 JUEGO POPULAR, TRADICIONAL Y AUTÓCTONO	4
4.2.1 Importancia de impartir los juegos tradicionales	7
4.3 MATERIALES RECICLADOS/AUTOCONSTRUIDOS	8
4.3.1 Ventajas de utilización de materiales reciclados	11
4.3.2 Fases de implantación de los materiales	14
4.4 JUEGOS QUE SE VAN A DESARROLLAR EN LA INTERVENCIÓN ..	16
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	18
5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	18
5.2 OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS	18
5.3 METODOLOGÍA	21
5.4 JUEGOS Y MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS	22
5.5 SESIONES	27
5.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	36
6. CONCLUSIONES	37
7. BIBLIOGRAFÍA	39
8. ANEXOS	44

1. INTRODUCCIÓN

La idea fundamental de este trabajo es la de ampliar el espectro de juegos e instrumentos que los alumnos pueden practicar en su tiempo libre. Con el desarrollo de estos juegos también se pretende que conozcan cuales son los juegos con los que las generaciones pasadas invertían su tiempo, para que desestimen la idea de que estos son juegos aburridos y del pasado.

Durante las diferentes asignaturas cursadas en relación con la mención de Educación Física los profesores nos han insistido que debemos estar preparados para poder adaptarnos a cualquier situación a la hora de impartir las clases en los centros, por ello la construcción de tus propios materiales es un gran recurso que debemos tener en cuenta en el futuro.

He de recalcar que las actividades elegidas para el desarrollo no son escogidas al azar, con la gran mayoría de ellas se pretende trabajar los lanzamientos de precisión o fuerza, o la motricidad fina como ocurre en el juego de las chapas.

Otro aspecto relevante de esta propuesta es el hecho de que los materiales que son necesarios en la práctica de estos juegos están generados por los propios alumnos, desarrollando así la participación, la imaginación o la expresión plástica.

Todos estos aspectos están en relación con el propósito de lograr los objetivos que se describen más adelante. Esto viene dado en el conjunto de las fundamentaciones teóricas vinculadas al desarrollo de juegos tradicionales o la autoconstrucción del material mediante objetos de deshecho.

2. JUSTIFICACIÓN

Actualmente el juego se desarrolla en el interior de las casas, los niños pasan gran parte de su tiempo libre en los ordenadores, videoconsolas o televisión, cabe destacar que el juego es un importante elemento socializador y de desarrollo de la persona. Para esto me gustaría enseñar a los alumnos cuales eran las formas de ocupar el tiempo libre de sus generaciones anteriores, con juegos que se desarrollaban en la calle.

Los juegos populares y tradicionales se tratan de una muy buena manera de transmitir valores entre generaciones como igualdad, no violencia, tolerancia o el respeto. Igualmente estamos obligados a cuidar estos juegos pues son un importante patrimonio cultural. Por ello la implementación de estos en las clases de educación física es una buena forma de evitar su olvido y desaparición.

El aspecto relacionado con los materiales de elaboración propia, viene derivado del problema ocurrido durante la pandemia del 2020 y las consecuencias que esta tuvo en las sesiones de Educación Física. El hecho de que los alumnos tuvieran que utilizar material individual y la práctica de actividades con distancia social generó grandes dificultades a los docentes. Es por ello que la construcción de estos materiales que son individuales y de bajo coste, hace que se puedan desarrollar unidades con material propio para todo el alumnado.

Otra razón es que al ser los propios alumnos los creadores de los materiales el respeto y cuidado que estos guardan hacia los instrumentos tanto personales como de los compañeros es mucho mayor que si este estuviera proporcionado por el centro.

3. OBJETIVOS

Los objetivos principales que pretendo alcanzar durante la puesta en práctica de esta propuesta son:

- Introducir los juegos populares y tradicionales en el alumnado de Educación Primaria.
- Desarrollar el espíritu crítico de los alumnos en relación con el reciclaje y la elaboración de su propio material didáctico.

Subordinado a esto se buscarán unos objetivos más específicos como:

- Desarrollar el espíritu crítico con el reciclaje y la elaboración propia de materiales
- Adquirir habilidades físicas básicas, principalmente el lanzamiento
- Valorar el trabajo en equipo y el respeto
- Generar interés acerca de los deportes autóctonos más importantes de Castilla y León
- Exponer juegos populares de distintas épocas
- Valorar las interacciones sociales en relación con la práctica de deportes autóctonos

4. MARCO TEÓRICO

4.1 CONCEPTO DE JUEGO

Antes de centrarnos en los juegos tradicionales vamos a desglosar este concepto comenzando de primera mano por el juego, según Huizinga (1938) los juegos son más antiguos que la cultura, por tanto, pese a estrechar el concepto se presupone una sociedad humana, los animales no esperan que se les enseñe a jugar. Según este autor el juego se define como

Huizinga, Vácha y Magincová (1971), nos dicen: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría"

La función principal y propia del juego es en sí misma el juego. Caillois (1958)

Sobre el deporte tenemos en cuenta la amplia definición de Cagigal (1983), este autor nos dice que el deporte es “Una diversión desinteresada, espontanea o liberal que pretende desarrollar la expansión del espíritu y del cuerpo mediante la ejecución de ejercicios físicos sometidos a unas reglas”

4.2 JUEGO POPULAR, TRADICIONAL Y AUTÓCTONO

Partiendo de la definición sobre los juegos populares que encontramos en el Diccionario de los deportes de Morales y Guzmán (2000), estos son juegos de naturaleza tradicional, que derivan de actividades laborales, ámbitos religiosos o mágicos. Donde las reglas, que son flexibles y variables, demuestran un carácter participativo. Los instrumentos nos suelen estar regulados, sino que se rigen en función del lugar donde se practican.

Partiendo de la definición anterior podemos distinguir varios conceptos estos vienen dados por Lavega y Olaso (1999)

- **Popular:** se trata de aquellos juegos o deportes que están muy extendidos y que los practican un gran número de personas. Esto genera un doble punto de vista

pues mezcla lo relativo a la pertenencia al pueblo y a su vez a lo que es culto. Estos los practican la gran masa de la población, formando así parte de su cultura popular.

- **Tradicional:** este se refiere al uso común, proveniente de la costumbre adquirida en vista de su repetición. Estas prácticas han pervivido a lo largo del tiempo debido a que implican la transmisión de elementos históricos, composiciones literario o leyes que se transmiten de generación en generación.
- **Autóctono:** se trata de los originarios de un país o región, este término atribuye el origen de un juego a un determinado a una zona o cultura. Es por ello por lo que asignar este término a un juego se debe hacer con cautela pues en ocasiones no se puede asegurar con exactitud que esa actividad surja en una zona determinada.

Tras estas definiciones el autor Lavega (2000) nos dice que la aproximación al juego tradicional implica el acercamiento a otros ámbitos como la ciencia de las tradiciones, el folclore, usos, creencias y leyenda de una región. Él nos cuenta que un juego puede ser autóctono, pero no ser tradicional si hubiera perdido su forma original debido a una posible evolución. Un juego tradicional que no fuese popular si ha sufrido una gran difusión cultural o por último un juego que fuese popular pero que no fuese autóctono.

En el siguiente cuadro extraído de Lavega (2000) podemos encontrar una aclaración más concreta referida a estos términos:

JUEGO POPULAR	JUEGO AUTÓCTONO	JUEGO TRADICIONAL
Este es representativo de una zona	Este hace referencia a un término poco riguroso e inexacto	Se desarrolla mediante su transmisión entre generaciones
Su práctica está relacionada con el estilo de vida de la cultura en la que se desarrolla	Se desconoce de forma concreta la procedencia y el origen exacto de los juegos	Estos juegos se han conocido y se han llevado a la práctica durante un gran tiempo
Juegos tradicionales		

Figura 1: *Juegos populares y/o tradicionales* (Lavega 2000, p.32).

Derivado de todo esto Palos (1992) nos dice que el termino más apropiado es el de juegos tradicionales, nos cuenta que, desde una perspectiva antropológica este arraigo en la sociedad es lo más significativo.

Por tanto, pasamos a definir los juegos tradicionales como prácticas lúdicas y motrices en donde las normas contienen rasgos de cultura local los cuales se muestran alejados de los estereotipos y de la estandarización de manifestaciones más internacionales (Lavega, 2006).

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo"

(Kishimoto 1994).

Según Öfele (1998) nos encontramos una serie de características que son las comunes y principales para los juegos tradicionales:

- Son practicados por el mero hecho de disfrutarlos
- Producen sensaciones de diversión, felicidad o libertad en aquellos que lo practican
- Las reglas son de fácil comprensión, memorización y acatamiento
- Las normas son variables, la interrelación de los participantes es muy fuerte pues son ellos mismos los que pactan las normas. Esto genera motivación en los participantes
- No requieren gran cantidad de material ni este es costoso
- Se pueden llevar a cabo en cualquier lugar y cualquier momento

Con relación a la creación de los diferentes juegos tradicionales Lavega (2000) apunta y asocia distintos aspectos que son mayormente comunes y pudieron ser fuente de inspiración en los primeros juegos. Según la autora las principales son las relaciones culturales entre las que destaca las siguientes:

- Aparición del juego de manera espontánea, por medio de la exploración lúdica
- En el trabajo se relacionan los primeros patrones de conducta con el juego buscando el divertimento y un instrumento de aprendizaje
- Preparación para los conflictos. Se muestra el ejemplo de la lucha canaria y leonesa
- Las creencias mágicas y religiosas, en el pasado se produjo una aproximación entre la religión, el culto y el trabajo. Se crearon juegos para dar explicación a estas situaciones del azar como las lluvias, la muerte, las enfermedades...
Ejemplos: juego de los dados o juegos de baile

Cruz (2008) afirma que se tratan de “juegos que, al desarrollarse en la escuela, acercan la realidad que se experimenta con el interior de cada cultura. Reproduciendo una fantasía en los niños que actualmente tienen una percepción diferente sobre el tiempo pasado”

4.2.1 Importancia de impartir los juegos tradicionales

Tomando como referencia a Fernández (2009) y De Fe et al (2010) se plantean los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física:

- Su práctica conlleva un elemento de integración social
- Se desarrolla la socialización entre los participantes
- Se favorece la comunicación
- Se transmiten elementos culturales como valores o tradiciones
- Se experimenta la solidaridad entre los participantes
- Se toma conciencia sobre el divertirse jugando, dejando de lado el objetivo de ganar
- Se experimenta con el azar o la injusticia
- Se generan estrategias de juego de manera conjunta
- Se estimula la creatividad y la imaginación
- Se desarrollan valores, actitudes, pensamientos y criterios que se extienden más allá de la práctica del juego
- Se enriquece la práctica de actividades que pueden ser poco comunes fuera del ámbito escolar

- Se estimula las relaciones intergeneracionales, manteniendo las tradiciones que se transmitían de padres a hijos y que estaban en riesgo de desaparecer

4.3 MATERIALES RECICLADOS / AUTOCONSTRUIDOS

Según la definición de Pinyol y Sant (2004):

“Entendemos por material alternativo aquel que no se halla sujeto a los círculos tradicionales de fabricación para el campo de las actividades físicas deportivas o recreativas, o, en el caso de que si lo estuviera, aquel que recibe un uso distinto al que tenía cuando se diseñó.”

Tras esta definición podemos encontrar varias categorías donde agrupar los distintos materiales. Estas vienen dadas por Giménez, (2003)

- **Materiales de desecho**, la utilización de materiales que el hombre ya considera inservibles
- **Material convencional** al que se modifica su uso, se trata de la modificación de un material haciendo que este obtenga un nuevo modo de utilización
- **Materiales económicos** que se pueden obtener de forma sencilla y con un bajo coste en ferreterías, papelerías, mercerías... Estos materiales se utilizan para la creación de implementos, para la construcción de estos hacen falta la ayuda de una serie de herramientas básicas

Debemos evitar el concepto del reciclaje y ser conscientes de las posibilidades e iniciativas que existen ligadas a la generación y construcción de recursos materiales que tengan un uso factible en las prácticas físico-deportivas dentro de las clases de Educación Física (García y Ruiz, 2001)

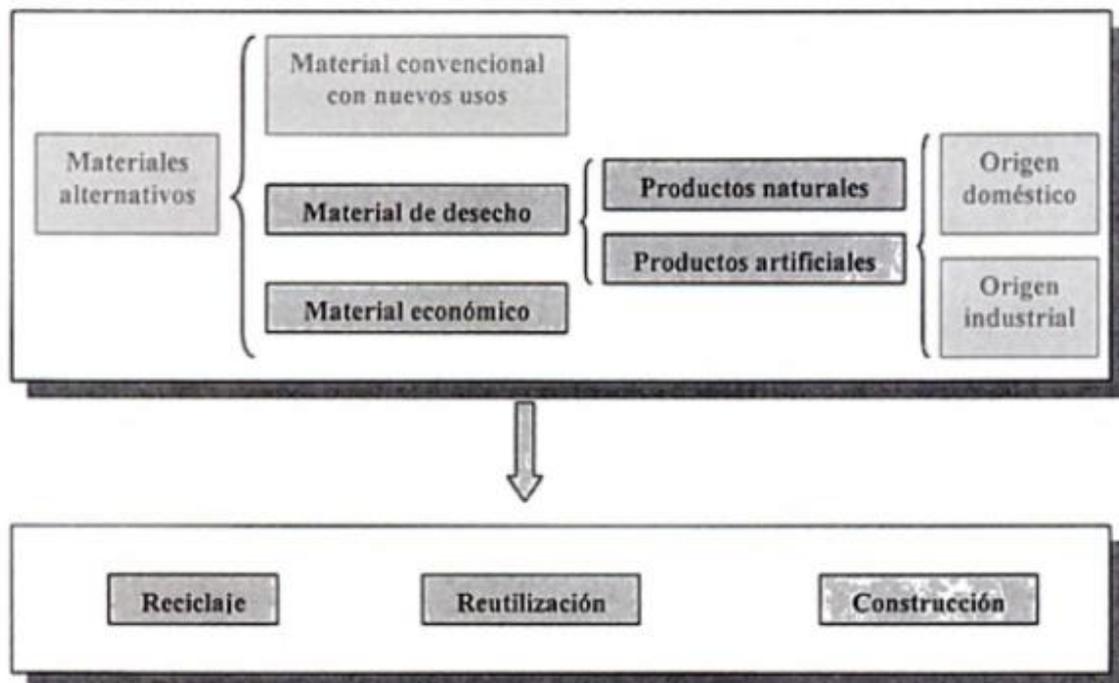


Figura 2: *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física* (Giménez 2003, p.32).

En la conferencia del primer Congreso Mundial de Juegos y deportes Alternativos (14 septiembre a 9 de octubre, 2020) el Doctor en Ciencias de la Educación Física y el Deporte Méndez-Giménez habló sobre la gran explosión que tuvo en las décadas de los 80 y los 90, por la gran cantidad de nuevos contenidos y de recursos innovadores que se podían implementar en la Educación física. También se destacó la filosofía que estos conllevaban en cuanto a la participación y la novedad para los estudiantes. Este tipo de recursos sirven de motivación en la práctica de los estudiantes. Los limitados presupuestos de los centros eran una barrera para el desarrollo de estas actividades, debido a esto es de donde surge la idea de la propia construcción de los materiales. Primero es el docente como “Profesor-hacedor” del material y posteriormente es el alumnado el que desarrolla esta función de “constructor” en función del contexto y las circunstancias.

La investigación muestra que el material de construcción propia aumenta la diversión y el interés de los alumnos en primaria y secundaria. También en las sensaciones sobre la percepción de la competencia, la autonomía, el autoconcepto físico, la relación con los demás o la actividad física en el recreo (Méndez, Martínez y Fernández, 2010; Méndez y Pallasá, 2018)

Según Méndez-Giménez (2014) existen una serie de elementos estructurales que dan sustento al modelo de autoconstrucción de materiales en la Educación Física: Educación en valores, autonomía, implicación, funcionalidad, proceso holístico y construccionismo.

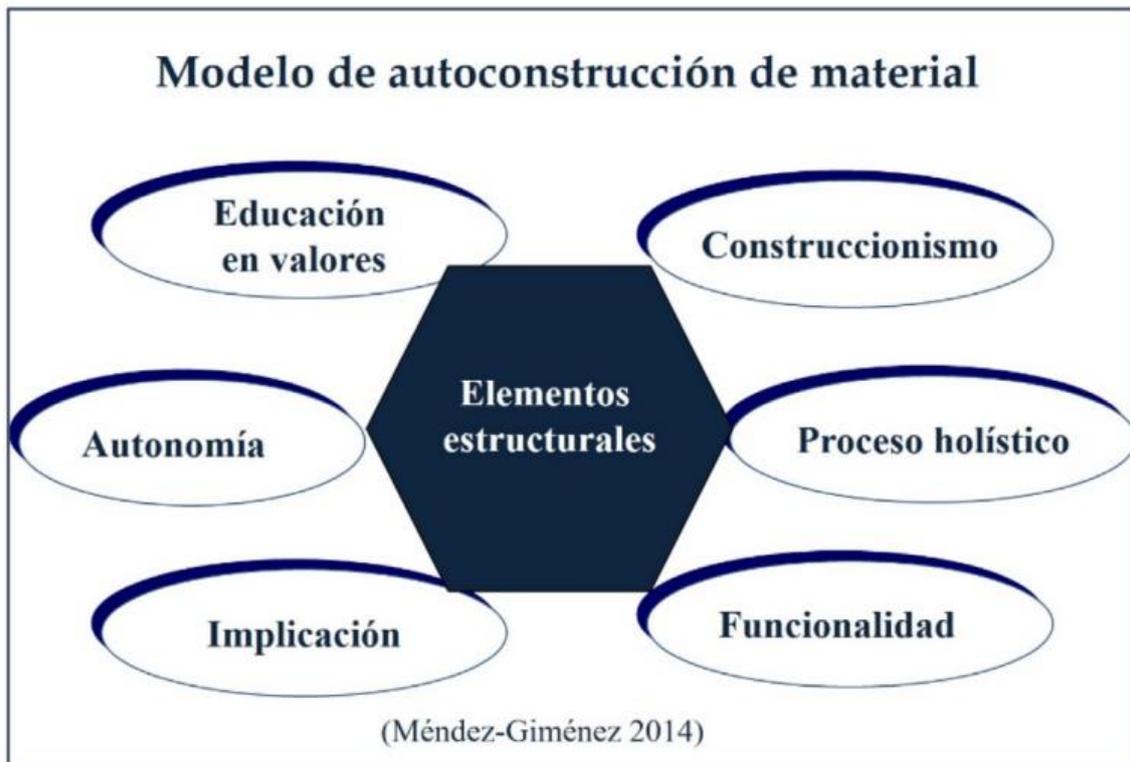


Figura 3: Méndez-Giménez (2014).

- **Educación en valores:** se desarrollan actitudes y valores como la conciencia ecológica derivada de la reutilización y el reciclaje de objetos de uso diario, educación para el consumo o una participación más coeducativas, inclusiva y equitativa. El material autoconstruido tiene una ventaja a mayores del ahorro económico y es la fácil reparación de este.
- **Autonomía:** que los estudiantes puedan disponer de su propio material hace que se multipliquen las experiencias motrices en el tiempo libre y en su contexto extraescolar.
- **Implicación:** la relación de los alumnos con los materiales de propiedad del centro educativo y los autoconstruidos es distinta. La construcción de este material ajustado al nivel madurativo despierta en el alumnado la imaginación y el interés. Además de provocar una mayor implicación, esta comienza en la primera fase de búsqueda de materiales e información generando una actitud emprendedora y dejando de lado el rol pasivo en el que esperan recibir el material en el centro.

- **Funcionalidad:** con estos materiales de bajo presupuesto se puede desarrollar modalidades curriculares con implementos o móviles. Existe un déficit de material, el 41% de los docentes de Europa manifiestan tener un equipamiento limitada o insuficiente en su centro, datos de Hardman (2008). La falta de equipamiento afecta de manera directa a la aplicación y desarrollo de la Educación Física.
- **Proceso holístico:** se desarrolla dentro de un mismo proyecto educativo las dimensiones afectivas, social, cognitiva, artística y físico-motriz. La construcción del material se puede desarrollar de manera individual o colectiva, así se pueden progresar en sus habilidades individuales o sociales. También se desarrolla la competencia aprender a aprender si utilizamos instrumentos de coevolución o evaluación de los materiales construidos
- **Construccionismo:** se pone énfasis en la acción durante el proceso de aprendizaje, el marco constructivista de Piaget destaca el aprender haciendo. En la interacción con los objetos se favorece la construcción de conocimientos nuevos y se estimula el aprendizaje autodirigido. Se promueve en estas actividades el adquirir conocimientos sobre motricidad fina o habilidades manuales: modelar, pegar, recortar, encintar... también se trabaja la motricidad por medio de la experimentación en el uso de los materiales

4.3.1 Ventajas de la utilización de materiales reciclados

Arráez, López, Ortiz y Torres (1995) La incorporación de deportes y juegos alternativos en el área de Educación Física está ampliamente justificada ya que están ofrecen multitud de posibilidades educativas, de diversión y de ejercicio en contra de las actividades poco motivantes, repetitivas y rutinarias de los deportes y juegos convencionales. Se pueden dar una serie de argumentos para la inclusión de nuevos contenidos en el currículum de Educación Física:

- Su práctica no está limitada a grandes instalaciones
- Se presenta un aprendizaje fácil desde su iniciación, se trata del desarrollo de habilidades sencillas que generan de inmediato el paso a una situación de juego real.

- La intensidad de las acciones es moderada, se valora por encima la dimensión cooperativa que la competitiva.
- Se destaca la accesibilidad que se tiene a los materiales debido a su bajo coste y su posibilidad de auto fabricación.

Según Martínez (2018) las relaciones entre la estructura cognoscitiva de los alumnos y los nuevos contenidos de aprendizaje deben ser más numerosas y diversas, pues esto potencia su asimilación haciendo que esta sea más profunda y sean más conscientes de la significatividad de su aprendizaje. “Cuanto más globalmente adquirimos los contenidos, más consolidados quedan los aprendizajes”.

Castañer y Trigo (1998) ambos autores apuestan por la visión más globalizadora de los contenidos. Ellos argumentan que la globalidad junto a la creatividad son la base para el futuro: la globalidad y la interdisciplinariedad consigue generar nuevos puntos de vista para poder solucionar multitud de problemas y la creatividad para generar nuevas alternativas.

Previamente, se han expuesto las posibilidades educativas y pedagógicas que tiene el uso y creación de este material. Por ello Clara y Mauri (2010) nos señalan que los materiales hacen de intermediario en la actividad ya que estos consiguen unir la práctica y la teoría. Un aspecto muy destacable es el de trabajar objetivos comunes con el resto de las asignaturas, pues esto genera un potente trabajo interdisciplinar conectando entre si diversas áreas de y generando herramientas educativas.

La utilización de este tipo de materiales autoconstruidos es una herramienta eficaz que consigue aumentar la calidad del aprendizaje apoyándose en metodologías activas (Fernández-Río, Méndez-Giménez y Cecchini-Estrada, 2012)

Martínez (2018) nos señala, que los materiales reciclados pueden ser una buena manera de suplir las adversidades económicas que pueden existir en este departamento y a su vez despertar en los alumnos un sentido crítico sobre el consumo, reciclaje y la reutilización.

Fraile (2001) subraya una serie de valores que la construcción y/o uso de este tipo de materiales:

- **Educación para la paz:** fomentando actitudes de diálogo y de respeto a través de la experimentación y la vivencia deportiva.
- **Educación al consumidor:** el uso de este tipo de materiales estimula la comprensión de que la práctica deportiva no viene condicionada por la utilización de marcas ni la necesidad de hacer grandes desembolsos de dinero.
- **Educación ambiental:** se estimula el respeto del entorno natural, fomentando la reutilización y el control de los desechos.
- **Educación para la igualdad de oportunidades:** sin tener en cuenta el sexo, la raza, la clase social, la religión, la condición física o la habilidad.
- **Educación cívica y moral:** se incrementa la tolerancia y el respeto por las creaciones lúdicas y propuestas del resto del alumnado.
- **Educación para la salud:** busca que el alumnado valore de manera positiva los efectos que genera una práctica habitual de actividad deportiva sobre la calidad y las condiciones de vida y salud.

Los materiales elaborados deben estar disponibles no solo para las clases, sino también el tiempo libre o en los recreos. Los materiales autoconstruidos no deben verse como piezas de museo, estos deben apreciarse como un equipamiento más el cual utilizar. Con esto se consigue que la actividad física y la experimentación aumenten (Méndez-Giménez, Cecchini, & Fernández-Río, 2017).

4.3.2 Fases de implementación de los materiales

Estas vienen dadas en Pérez, et al. (2021)

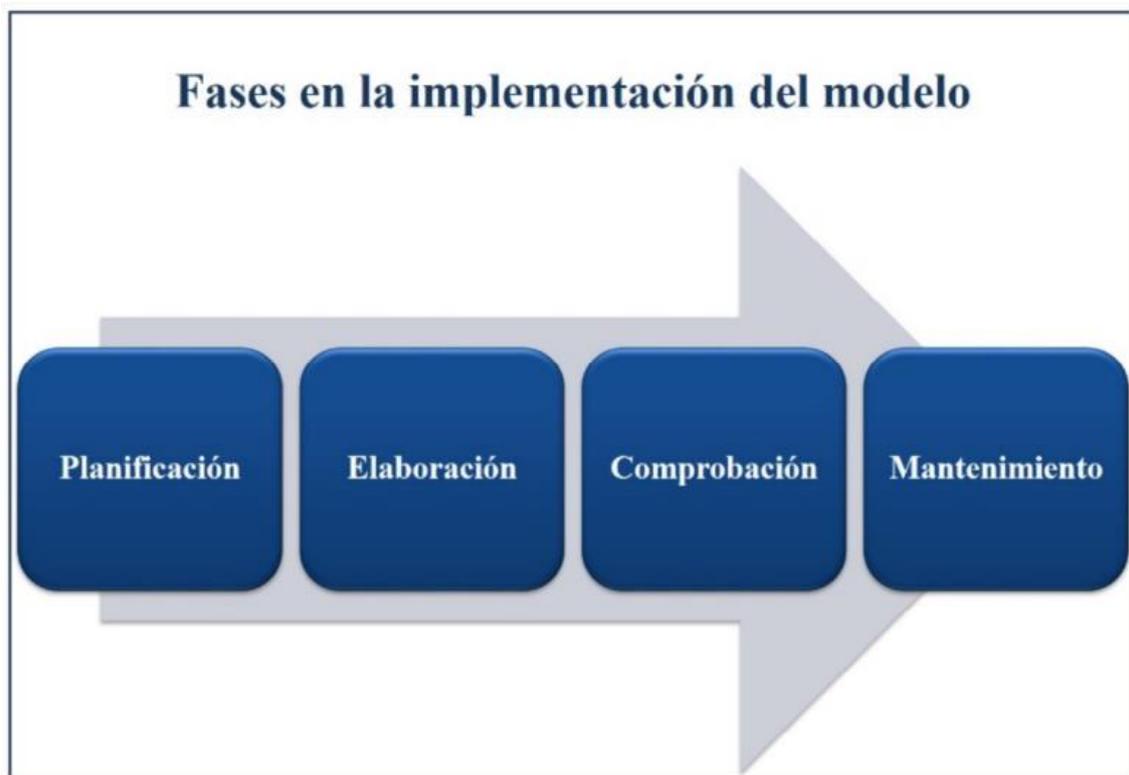


Figura 4: *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué* (Pérez, et al. 202, p.286).

- **Planificación:** el docente debe determinar una serie de acciones a realizar que son preactivas. Debe decidir el cómo y el dónde los estudiantes elaborarán los materiales. El docente tiene que proporcionar una serie de informaciones a los alumnos como los materiales de los que deben hacer acopio, el proceso de creación y los tiempos y fechas de desarrollo de la unidad. También se debe tener en cuenta la facilidad para conseguir los materiales por si fuera necesario que el docente o el centro fueran los encargados de su obtención. Tener en cuenta que los instrumentos que se utilicen sean adecuados a sus habilidades de manejo y a la edad evolutiva de los alumnos.
- **Elaboración:** esta etapa del proceso de implementación comprende la construcción del material. Esta puede realizarse:
 - En el aula, el profesor guía a los alumnos en el proceso de elaboración

- En casa, los estudiantes siguen una serie de pautas o instrucciones
- En un marco de proyecto interdisciplinar con el apoyo de docentes de otras áreas
- **Comprobación:** cualquier material convencional debe pasar por una serie de controles de seguridad y calidad. De esta misma manera es el docente el que debe de acreditar la funcionalidad de los instrumentos creados por los estudiantes como garante de la integridad física y seguridad del alumnado, se trata de maximizarse las precauciones para minimizar los posibles riesgos.
- **Mantenimiento:** durante la utilización de estos materiales se deben supervisar de manera periódica para poder reparar posibles deterioros. Por ello se debe tener a mano un kit básico de reparación de este tipo de material.

Tras la creación del material el docente debe hacer una evaluación de carácter formativo referida a los materiales autoconstruidos por sus compañeros. Se comprueba si cumplen los requisitos de su diseño y las características de los materiales. Se puede utilizar la ficha de evaluación de material autoconstruido de Méndez-Giménez & Fernández-Río (2013). Esta consiste en la utilización de una escala de 5 puntos para evaluar las características más importantes de los materiales.

FICHA DE EVALUACIÓN DEL MATERIAL CONSTRUIDO					
Nombre del material: _____					
Constructor/es: _____					
Evaluador/es: _____					
Comprueba el material durante unos minutos con tus compañeros y evalúa (del 1 al 5) cada uno de los siguientes aspectos, teniendo en cuenta esta escala.					
1	2	3	4	5	
TOTALMENTE EN DESACUERDO	BASTANTE EN DESACUERDO	ALGO DE ACUERDO	BASTANTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	
1. Seguridad. Me inspira confianza; no es peligroso	1	2	3	4	5
2. Robustez. Es consistente, no se desintegra con facilidad	1	2	3	4	5
3. Utilidad. Funciona bien y permite desarrollar habilidades	1	2	3	4	5
4. Adecuación. Es apropiado para los destinatarios	1	2	3	4	5
5. Estética. El diseño y acabado son atractivos	1	2	3	4	5
6. Laboriosidad. Es fácil de construir y lleva poco tiempo	1	2	3	4	5
Puntuación total: _____					
Observaciones:	_____				

Figura 5: Ficha de evaluación del material autoconstruido Méndez-Giménez & Fernández-Río (2013)

4.4 JUEGOS QUE SE VAN A DESARROLLAR EN LA INTERVENCIÓN

Exponemos una serie de información sobre estos juegos extraída de Veleda Vallelado (1998)

Calva:

Los espacios denominados en la práctica de este deporte provienen de Zamora, Salamanca y Palencia. Dependiendo del lugar de Castilla y León donde se practica este deporte puede cambiar su denominación, este también es conocido como morrillo, camba, morro, maceta, pero las denominaciones más comunes son chana y calva. Las investigaciones remontan el origen a épocas romanas. Este juego no es más que una de todas las variantes del juego de bolos en este caso de la versión de bolo solitario. Los pastores clavaban en el suelo una asta en el suelo y trataban de derribarlo mediante el lanzamiento de una piedra.

La rana:

La RAE lo define: “Juego que consiste en introducir desde cierta distancia una chapa o moneda por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla, o por otras ranuras convenientemente dispuestas.”. Este juego fue evolucionando con varias hendiduras y cada una de una puntuación diferente. No existe documentación escrita referida a este juego. En la actualidad se juega con una mesa de la rana con unas medidas de 50cm de largo y 50cm de ancho, y consta de una rana, molino, dos puentes y cinco agujeros cada uno de los anteriores con una puntuación determinada

Tanga:

De este juego existen multitud de nombres en el resto de las comunidades autónomas. En Castilla y León la más conocida es Tanga pero existen también otras como tarusa en León, tuta en Burgos, Tanguilla en Soria, tango en Ávila o tángano en Salamanca. Según el Diccionario de Autoridades: “Un juego entre dos o más personas, que se ejecuta, poniendo un hueso o canto en el suelo y encima un ochavo o cuarto cada uno de los que

juegan, los cuales tiran con un ladrillo o tejo desde parte determinada a derribarlos, y los gana el que los pone más cerca del tejo, que tiran”

Bolo leonés:

Este juego se remonta a las guerras que se libraban en los pueblos asturianos y cántabros contra el imperio romano. En el juego se encuentran alusiones de manera clara a elementos bélicos como el término castro que es terreno de juego. Su popularidad esta arraigada en la provincia de León y en la comarca del Bierzo. Es en Ciñera de Gordón donde se dio sede a la Federación de Bolos Leones, la cual ha llevado el desarrollo sobre las reglas y normas de este juego tradicional

Chapas:

Este juego se origina tras el comienzo de la fabricación de las bebidas carbonatadas en las últimas décadas del siglo XIX en los Estados Unidos. Este elemento se dio a conocer como el “Crown cork” o “tapón de corona” en España y rápidamente bautizado como chapa. A nuestro país llega en 1921 cuando una fábrica en Barcelona comienza a fabricarlos. En España se crean varias modalidades como salto de altura, lanzamientos, ¡A sacar!, fútbol de chapas y carreras.

Herradura:

Este juego puede fundamentarse en los ejercicios romanos y griegos que consistía en lanzar un disco. Su práctica en el siglo XVI es conocida, Fray Antonio de Guevara escribe en uno de sus libros “Juegan a la tarde al herrón, tocan en la plaza el tamboril, bailan las mozas so el álamo”. Este juego muy popular y su principal desarrollo lo tenía en la fragua, ya que este era el lugar donde los campesinos recurrían para cambiar las herraduras a sus caballos (Vallelado, 1999)

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

El desarrollo de estas sesiones está pensado para poder realizarse entre los cursos de 3º y 6º de Primaria ya que estos reúnen las condiciones suficientes para la elaboración de los materiales y el desarrollo y ejecución de los juegos.

En cuanto a la temporalización, su ejecución no está ligada a una época concreta del curso, pero lo ideal sería desarrollarla durante el último trimestre por varios motivos. Las condiciones climatológicas favorecen que estas prácticas se desarrollen en el exterior, que los alumnos tengan el tiempo suficiente para poder adquirir los materiales necesarios para la elaboración de los juegos autoconstruidos y por último durante este trimestre se suelen impartir las unidades sobre la Comunidad Autónoma en el área de las Ciencias Sociales pudiendo así trabajar una mayor interdisciplinariedad.

El centro para el futuro desarrollo de esta propuesta de intervención didáctica será el colegio concertado “La Milagrosa y Santa Florentina” de Valladolid. Este es el centro en el cual yo desarrollé mi Prácticum II por tanto tengo un conocimiento amplio sobre sus metodologías y los cursos en los que se pueden llevar a cabo las sesiones. Además, este centro apuesta de manera clara por la utilización de materiales autoconstruidos en sus clases de Educación Física.

El grupo elegido para desarrollar esta propuesta es el 4º curso de Educación Primaria. Esta clase cuenta con un total de 22 alumnos. Con este curso los docentes de las áreas de Plástica y de Educación Física realizan numerosos proyectos interdisciplinares en la elaboración de materiales reciclados, esto nos será beneficioso con relación a la gran cantidad de materiales que debemos elaborar.

5.2 OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS

Una vez comentados el potencial y la importancia de llevar a la práctica los juegos populares y tradicionales y además hacerlo con materiales de elaboración propia, es necesario seleccionar unos objetivos generales de cara a desarrollar durante las sesiones de la propuesta.

Para esto tomare como referencia los objetivos generales de Educación Primaria que se marcan en la Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero:

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

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, 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, 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.

También una serie de contenidos comunes del currículo de etapa extraídos del BOCYL-D-26/2016:

Bloque 3: Habilidades motrices

- Control motor y corporal previo, durante y posterior a la ejecución de las acciones motrices.
- Autonomía en la ejecución y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones habituales y en situaciones o entornos adaptados.
- Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades, desarrollando una actitud positiva ante los mismos: interés por mejorar la competencia motriz.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorando el esfuerzo personal.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

- Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales, valorando aquellos que conforman el patrimonio cultural de Castilla y León.

- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos convencionales, recreativos adaptados y deportes alternativos.
- Valoración y aprecio de las actividades deportivas como medio de disfrute, relación con los demás y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.
- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.

Contenidos específicos de 4º de primaria:

Bloque 3:

- Utilización eficaz de las habilidades básicas en medios y situaciones estables y conocidas.
- Desarrollo de la iniciativa y de la autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio temporal de procedimientos de al menos dos jugadores, de acuerdo con un esquema de acción común, con actitud cooperativa.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valoración el esfuerzo personal.

Bloque 4:

- Iniciación a la práctica de juegos y actividades predeportivas y de desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Iniciación a la práctica de juegos y deportes alternativos.
- Juegos en el medio natural.

Objetivos específicos de la intervención:

- Espíritu crítico con el reciclaje y la elaboración propia de materiales
- Adquisición de las habilidades físicas básicas
- Valoración del trabajo en equipo y el respeto
- Interés acerca de los deportes autóctonos más importantes de Castilla y León
- Exposición de juegos populares de distintas épocas
- Valoración de las interacciones sociales en relación con la práctica de deportes autóctonos

Competencias clave:

Con estas sesiones se pretende desarrollar una serie de competencias clave Orden ECD/65/2015.

- **Aprender a aprender:**

En esta competencia se destaca los procesos implicados en el aprendizaje. Debido a los procesos de creación de los materiales los alumnos se sienten protagonistas del proceso y el resultado de su aprendizaje consiguiendo una percepción de confianza y autoconfianza en uno mismo.

- **Comunicación lingüística:**

Esta se desarrolla en la unidad a la hora de comunicar sus sentimientos, perspectivas, dudas o ideas. La idea también es realizar una serie de presentaciones sobre los diferentes materiales que se vayan elaborando.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:**

De nuevo la transformación de materiales reciclados para obtener instrumentos de juego potencia la creatividad y la imaginación en los alumnos.

- **Conciencia y expresiones culturales:**

La puesta en práctica de juegos tradicionales de Castilla y León potencia el conocimiento acerca de la herencia cultural.

- **Competencias sociales y cívicas:**

En esta competencia relacionamos todo lo que tiene ver con los aspectos sobre el reciclaje y la reutilización de materiales de desecho

5.3 METODOLOGÍA

La metodología que se va a aplicar durante las sesiones es semidirigida. Diariamente se hará una explicación previa de lo que se va a desarrollar en la sesión. En algunas ocasiones la explicación puede ser apoyada en recursos audiovisuales para explicar la historia, normas o reglamentación de algunos juegos. Una vez planteadas las actividades los alumnos ponen en práctica la explicación y ejecutan las acciones de los juegos. La idea es que los alumnos aprendan por descubrimiento propio mientras realizan las actividades planteadas. Durante esos momentos la idea es acercarse por los diferentes grupos de trabajo, para observar y comentar con los estudiantes ciertas acciones o realizar correcciones individuales. El problema de este descubrimiento individual es que las

acciones se adquieran de manera errónea por ello hay que estar atento para poder corregir in situ los posibles errores.

Con esta metodología se pretende desarrollar algunas acciones como:

- Fomentar la creatividad y la autonomía
- Actividades desarrollan capacidades como las afectivas, sociales, intelectuales o expresivas
- Se trata de fomentar la participación del alumnado
- Que las relaciones entre el alumnado mejoren mediante el respeto mutuo y a los materiales
- Mejorar las capacidades físicas básicas
- Generar una relación intergeneracional, ya que la mayoría de los juegos corresponden a otras generaciones

5.4 JUEGOS Y MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS

Construcción de los materiales:

En este aspecto tener en cuenta las fases de elaboración que previamente hemos comentado. La más importante es la planificación en la que los alumnos conocen cuales son los materiales necesarios y el tiempo que disponen para su adquisición.

Calva:

El número de juegos que debemos crear varía en función del grupo atendiendo a las características de este como la edad, desarrollo madurativo o el número de alumnos. La idea es tener una botella grande que haga la función de calva y al menos dos o tres botellas pequeñas para utilizar como marros.

- Materiales necesarios:
 - o botellas de plástico de 1.5/2 litros
 - o botellas de plástico 0.33/0.5 litros
 - o cinta de embalaje/americana
 - o cinta aislante de colores
 - o arena

- Fases de construcción:

Se rellenan las botellas de arena y se forran con la cinta americana o de embalaje para darle una mayor resistencia ante el uso. Con la cinta aislante podemos usar varios colores para diferenciar equipos o dar más visibilidad a la calva.

- Observaciones previas

Este material puede ser construido totalmente por los estudiantes, no exige ninguna exposición a riesgos importantes. Aunque no se consigue la forma real de la calva, si se consigue una experiencia de juego.

Tanga o chito:

El número de juegos que debemos crear varía en función del grupo atendiendo a las características de este como la edad, desarrollo madurativo o el número de alumnos. La idea es tener una botella o tubo que haga la función de tanga y dos tostones para cada alumno.

- Materiales necesarios:

- botella de plástico de 0.33/0.5 litros
- arena
- tubo de PVC con un diámetro de 4/5cm
- plastilina
- Tapas de tarros de conservas
- Cinta aislante de colores
- Cartón

- Fases de construcción:

Para construir nuestras tangas podemos hacerlo de dos formas:

- Con una botella pequeña, la cual rellenamos de arena (no completamente, la mitad del recipiente es idóneo) y posteriormente forramos con cinta el tapón y el exterior de la botella.
- Podemos utilizar un tubo de PVC el cual cortamos en tramos de unos 20cm de alto y que podemos cerrar utilizando una pequeña plancha de cartón redondeada a forma de tapa.

Para los doblones o tostones:

Primero seleccionamos dos tapas del mismo tamaño y forma, después rellenamos las tapas de los tarros con plastilina (en este centro al final de cada curso se desprenden de grandes cantidades plastilina utilizada para las actividades de Educación Infantil, esta es una buena manera de aprovechar y reutilizar este material). A continuación, se juntan estas dos tapas dejando la plastilina en el medio y se encintan sus bordes. Después terminamos encintando de manera transversal las dos tapas.

Por último, para las chapas que se colocan encima de la tanga podemos utilizar pesetas o crear nosotros unas con cartón y recortándolo de manera redondeada.

- Observaciones previas:

La parte de la construcción de las tangas con tubos de PVC debe ser realizada por el docente para evitar posibles accidentes.

La rana:

Para esta elaboración la idea es que sean los propios alumnos los que creen los tableros del juego de la rana (estos deben tener unas medidas de 50cm x 50cm y contar con paredes laterales y de fondo). Se pueden hacer varios grupos donde diseñen y creen este material.

- Materiales necesarios:

- Cajas de cartón
- Cartones
- Pinturas
- Portarrollos de papel higiénico
- Arandelas
- Cinta de embalaje

- Fases de construcción:

Una vez elaborados unos bocetos previos con sus ideas los alumnos deben de crear el juego de la rana con al menos nueve agujeros: 1 rana, 2 puentes y 6 agujeros normales. También es necesario la creación de un cajón de compartimentos donde las fichas se almacenen con la puntuación obtenida.

Para la confección de las fichas, que utilizaran para lanzamiento, previamente los alumnos deben decidir qué forma tienen para su tablero. Por ello pueden tener una elaboración libre desde pelotas de papel y celo o arandelas cubiertas de cartón.

- Observaciones previas:

Este elemento de juego tiene una complejidad de construcción mayor y por eso es recomendado desarrollarlo en las últimas etapas de Educación Primaria. Debido al gran número de sesiones necesarias para la correcta elaboración de este material, es un buen proyecto para desarrollarlo de manera transversal con el área de Educación Plástica y Visual. Para hacerlo más real, los tableros se apoyarán sobre unas mesas que darán una mayor elevación durante la práctica.

Bolo leonés

El número de juegos que debemos crear varía en función del grupo atendiendo a las características de este como la edad, desarrollo madurativo o el número de alumnos. Lo idóneo sería contar con varios juegos.

- Materiales necesarios:

- Botellas de plástico de varios tamaños
- Arena
- Cinta aislante
- Cinta americana

- Fases de construcción:

En esta elaboración el procedimiento será el mismo que para la tanga y la calva. Es por ello que podemos crear este material y que nos sirva para diferentes juegos.

- Observaciones previas:

Para este juego solo elaboraremos los boliches. Para los lanzamientos utilizaremos otros materiales.

Chapas

El número de juegos que debemos crear varía en función del grupo atendiendo a las características de este como la edad, desarrollo madurativo o el número de alumnos. Lo idóneo sería contar con que cada alumno tenga unas 5/8 chapas propias.

- Materiales necesarios:

- Chapas
- Tapones de plástico
- Plastilina
- Silicona
- Gometes

- Fases de construcción:

Pediremos a los alumnos que traigan chapas o tapones de plástico. Se pueden construir de varias maneras rellenándolas de plastilina o silicona, para que tengan un mayor peso, o vacías. Después los alumnos pueden decorar sus chapas.

- Observaciones previas:

La construcción de este material se hace de manera individual por parte de los alumnos. Estos deben tener un lugar donde puedan guardar el material cuando no se vaya a utilizar durante las clases de educación física.

Herradura:

El número de juegos que debemos crear varía en función del grupo atendiendo a las características de este como la edad, desarrollo madurativo o el número de alumnos. Lo idóneo sería contar con que cada alumno tenga dos herraduras propias y una varilla por cada seis alumnos.

- Materiales necesarios:

- Cartón
- Cinta de embalaje
- Cinta aislante
- Depresores linguales
- Portarrollos de papel de cocina
- Cola blanca

- Fases de construcción:

Se utiliza un portarrollos de cartón grande, de papel de cocina que nos va a hacer la función de varilla. Para esto debemos de colocarlo de manera vertical sobre una plancha de cartón sobre la cual vamos a pegar, esto lo hacemos con cinta de embalaje.

Para las herraduras tendremos que generar un molde sobre la forma que tiene la herradura. Se recortan dos figuras de cartón con el molde y entre medias ponemos los depresores linguales para endurecer más la estructura en forma de “U”. Por último, encintamos los cartones para aportar mayor resistencia al material.

- Observaciones previas:

La fabricación de este material se hace manera individual por parte de los estudiantes.

5.5 SESIONES

Para el desarrollo de las sesiones se debe haber planificado de manera previa la construcción y elaboración de los materiales. Es importante considerar las observaciones previas sobre la construcción de los materiales que han sido descritas anteriormente.

Tener en cuenta que esta propuesta no solo engloba juegos con materiales autoconstruidos sino la ejecución de otro tipo de entretenimientos populares.

Sesión 1	La herradura
Sesión 2	Bolo leonés
Sesión 3	Las chapas
Sesión 4 y 5	La tanga
Sesión 6	La calva
Sesión 7 y 8	La rana

Figura 6: tabla de distribución de los juegos por sesiones.

Sesiones del plan de intervención:

Sesión 1	“La Herradura”
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Herraduras autoconstruidas - Chinos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención al contenido explicativo de los juegos - Respetar al resto de compañeros - Cooperar con los compañeros para lograr el objetivo común
Descripción de la sesión	<p>Calentamiento inicial, movilidad articular:</p> <p>Juego del “TULIPAN”</p> <p>Se trata de un simple juego de persecución en el que la clase se distribuye primero en todo el polideportivo. Una persona es la que empieza pillando al resto, si pilla a alguien estos intercambian su rol en el juego. Para evitar ser pillados se puede decir “TULI” lo que ocurre que esta persona debe quedarse inmóvil y con las piernas abiertas, para ser salvado un compañero debe introducirse por debajo de él y terminar la palabra con “PAN”. Tanto para pararse, como para salvarse es necesario decir las palabras TULI y PAN correspondientemente.</p> <p>En este juego se pueden introducir variantes como el número de personas que pillan o reducir el espacio de juego.</p> <p>La herradura:</p> <p>Lo primero será reunir a los estudiantes y comentar durante unos minutos historia, normas y reglas básicas sobre este deporte.</p> <p>Para este juego se divide a la clase en grupos de unas 5/6 personas cada uno. Se reparten en el espacio con las diferentes varillas que hemos creado y un chino que servirá para marcar la distancia del lanzamiento. La idea es que vayan practicando de manera autónoma los lanzamientos, cada cierto tiempo se irá alejando el chino.</p>

Sesión 2	“Bolo leonés”
Material	<ul style="list-style-type: none"> - Balones - Pelotas de goma espuma - Conos - Botellas de plástico - Aros - Bolos de madera - Pelotas de rugby - Red de bádminton
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el funcionamiento y reglas del bolo leones - Realizar lanzamientos con la fuerza y dirección más correcta - Ejecutar lanzamientos con precisión - Conocer las diferentes técnicas de lanzamiento
Descripción de la sesión	<p>Primera parte en el aula.</p> <p>Antes de bajar al polideportivo para efectuar las actividades de la sesión enseñaremos a los alumnos una serie de video que nos cuentas distintos aspectos acerca del Bolo leones como las normas, puntuación...</p> <p>Durante el visionado de los videos los alumnos deberán responder una serie de preguntas en relación con el contenido del video que servirá para poder evaluar el nivel de atención puesta en las explicaciones. (Anexo 1)</p> <p>Introducción (vídeo completo): https://youtu.be/ele3HjTCvD0</p> <p>Equipación (desde el 00:45): https://youtu.be/dwmLDx9Hha4</p> <p>Como jugar I (vídeo completo): https://youtu.be/r0WEDnGfLY0</p> <p>Como jugar II (desde el 00:20): https://youtu.be/izx-v5Q1C_w</p> <p>Lanzamiento (desde el 01:05): https://youtu.be/uTG-95o4bjQ</p>

Actividad inicial (esta actividad se puede suprimir en función del tiempo, se puede desarrollar en otra sesión)

Dividiremos a la clase en dos grupos. Se delimitará un área dividida en dos por la mitad. Se repartirán una serie de bolones y pelotas, por ejemplo: 10 balones y 10 pelotas de gomaespuma. Al iniciarse la actividad se trata de que tu equipo tenga el menor número de pelotas en tu campo. No está permitido el golpeo de las pelotas con el pie, ni el lanzamiento hacia las personas del equipo contrario. Se les dará un tiempo determinado y al finalizar ese tiempo se contarán el número de pelotas que se encuentran en cada campo, se pueden jugar varias rondas con el fin de que los grupos generen estrategias incluso dividir a la clase en más de dos grupos.

Bolos:

Utilizaremos los materiales que los alumnos han ido generando mediante el reciclado de plásticos. Utilizaremos botellas de plásticos rellenas de arena para efectuar la labor de los bolos, también podemos usar conos.

Dividiremos a la clase en grupos de unas 4 o 5 personas, y cada una se distribuirá en una zona del gimnasio, la idea es ir proponiéndoles diferentes retos de puntería para derribar los bolos. Podemos ir modificando el elemento que se lanza, pelota, podemos modificar la distancia, la mano que se debe utilizar...

Creamos distintas secciones de lanzamientos:

- Con una red para que el lanzamiento tenga que ser elevado como el del bolo leones
- Balón de rugby, para que el lanzamiento sea directo

	<ul style="list-style-type: none"> - Material libre, diferentes zonas de lanzamiento - Lanzamientos rodados, al aire o directos - Lanzamientos distintas distancias <p>La idea es que los alumnos sean conscientes de las dificultades que tiene, la distribución de los bolos serán una adaptación del Bolo Leones previamente explicado.</p>
--	---

Sesión 3	“Las Chapas”	
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tizas - Chapas - Tapones de plástico 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar lanzamientos con la fuerza y dirección más correcta - Aceptar y conocer las normas del juego - Respetar las instalaciones y el material 	
Descripción de la sesión	<p>Debido a la utilización de tizas para pintar en el suelo esta actividad debe desarrollarse en el exterior para facilitar su limpieza. Para esto utilizaremos el patio del colegio.</p> <p>Se divide a la clase en grupos de 4 o 5 personas, estos grupos se repartirán por las distintas exteriores, a cada uno de estos les entregaremos una tiza para que puedan dibujar en el suelo.</p> <p>Vamos a realizar una serie de juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les pediremos que dibujen entre ellos un circuito dándoles un tiempo para pensarlo y ejecutarlo, después jugaran una carrera de chapas, cada uno de estos jugara con una chapa. Para determinar el orden de salida deben acordar un punto común y lanzar la chapa aquellos que se queden más cerca 	

saldrán primero. Cada miembro dispone de un lanzamiento si se salen del circuito deben comenzar de nuevo. Si ellos lo deciden pueden dibujar puntos salvavidas “checkpoints” en el que una vez llegan regresan a este.

Se puede hacer una rotación de los grupos por los diferentes grupos creados por los propios compañeros, incluso que se modifiquen de nuevo los circuitos de sus compañeros.

- La segunda parte dibujaremos una serie de círculos a modo de diana, desde una distancia acordada por cada grupo. Se debe tratar de hacer la mayor cantidad de puntos, esta actividad se puede jugar de manera individual o por parejas.
- La actividad final juntaremos varios grupos para competir entre ellos, jugaran un partido de futbol-chapas para las porterías podemos crear unas como las de los vídeos <https://youtu.be/GCxiYruYHqY> O podemos utilizar otros elementos.
- Si finalmente nos sobra más tiempo podemos darles juego libre para que practiquen las actividades que más les ha gustado durante la sesión.

Sesión 4 y 5	“La Tanga”
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales autoconstruidos para esta sesión: tostones, tangas y monedas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención al contenido explicativo de la tanga - Conocer el funcionamiento y reglas de la tanga - Realizar lanzamientos con la fuerza y dirección más correcta - Ejecutar lanzamientos con precisión - Respetar al resto de compañeros
Descripción de la sesión	<p>Se realiza un día de práctica sobre este juego. Inicialmente se muestran la historia, normas y reglas que tiene este juego.</p> <p>Después se divide a la clase por parejas y se reparten por las instalaciones, cada dos parejas les corresponde una tanga. Ellos prueban sus lanzamientos y tras unos minutos de practica libre se reúne de nuevo al grupo. Se les pregunta como estaban ejecutando la técnica de lanzamiento se corrige y se explica cual es la más correcta y adecuada para este con la posición del pie adelantado y la mano con la palma abierta.</p> <p>Una vez explicada la técnica los estudiantes regresan de nuevo a la práctica del lanzamiento, mientras se pueden ir haciendo preguntas sobre cómo se puntúa para comprobar si lo han entendido en la explicación previa.</p> <p>Si la sesión se queda un poco corta es recomendable desarrollar una segunda sesión. En esta segunda sesión, cada alumno crea una tabla de puntuaciones para que ellos mismos vayan registrando sus puntuaciones y poder realizar una evaluación sobre si saben jugar y conocen el método de puntuación de este juego. De esta manera se puede organizar una especie de mini competición interna entre los alumnos.</p>

Sesión 6	“La Calva”
Material	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales autoconstruidos para esta sesión: botellas grandes y pequeñas.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los diferentes juegos autóctonos y populares - Ejecutar lanzamientos con precisión - Conocer las diferentes técnicas de lanzamiento - Aceptar y conocer las normas del juego - Respetar las instalaciones y el material
Descripción de la sesión	<p>Nuevamente se empieza la sesión con una pequeña explicación teórica sobre la historia, normas, lanzamiento y puntuaciones.</p> <p>Para la ejecución de este deporte podemos salir fuera de las instalaciones del colegio y ponerlo en práctica al aire libre en las zonas de hierba del exterior del campus Miguel de Cervantes, estas se encuentran a unos 3 minutos andando del centro.</p> <p>Para esta sesión dividiremos a la clase en grupos de 4 personas, haremos que compitan entre ellos rotando entre los diferentes juegos que tendremos distribuidos.</p> <p>Primero dejamos un tiempo para que cada grupo practique a cada juego. Después realizamos una pequeña competición entre los equipos.</p> <p>Para finalizar la sesión vamos a implementar un juego popular como es el “Piedra, papel y tijera”</p> <p>Colocaremos una hilera de aros en el suelo y enfrentaremos a dos equipos. Desde cada extremo de la fila de aros, saltará con los pies juntos un miembro de cada grupo. Cuando estos se encuentren deberán pararse y jugar al piedra, papel y tijeras, el ganador continúa en la fila, el perdedor se retira y sale otro compañero. El objetivo es llegar al final de los aros. Si se consigue se gana un punto para ese quipo.</p>

Sesión 7 y 8	“La Rana”
Materiales	- Juegos de la rana autoconstruidos
Objetivos	- Ejecutar lanzamientos con precisión - Respetar el material
Interdisciplinariedad	Para la elaboración de este material el cual tiene una construcción más compleja es recomendable la coordinación entre docentes del área de Educación Física y de Educación Plástica y Visual
Descripción de la sesión	<p>Para este material serán necesarias dos sesiones:</p> <p>En la primera se imparten los contenidos relacionados con la historia, normas y puntuaciones. Después se dividirá la clase en grupos de 4/5 personas las cuales deben elaborar un boceto previo y reunir ideas para el diseño de su futuro tablero de juego.</p> <p>La siguiente parte corresponde con la elaboración y construcción que se puede desarrollar en las clases de plástica.</p> <p>Por último, desarrollar una sesión en la que se pongan en práctica los tableros y las fichas elaboradas por los alumnos, con una explicación previa de cada uno de estos. También se puede establecer una rotación de los grupos por el resto de los tableros elaborados por sus compañeros.</p>

5.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El método de evaluación que se pretende llevar a cabo en la UD es formativa. Con esto se pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La idea es que el propio alumno aprenda a través de sus errores. La intención es que durante las sesiones se realicen unos ciclos de acción- reflexión, es decir que durante las clases se hagan una serie de intervenciones con el fin de corregir errores o complicaciones que les surjan a los alumnos durante la práctica de las actividades.

Para la evaluación debemos tener en cuenta dos elementos la Ficha de evaluación del material autoconstruido Méndez-Giménez & Fernández-Río (2013) figura 5 y además tendremos una ficha de control en el que vienen marcados los distintos aspectos a evaluar. (Anexo 2, ficha de control)

6. CONCLUSIONES

La implantación de este tipo de juegos en el aula mediante el uso de materiales autoconstruidos pretende:

- Transmitir valores “enculturizantes”
- Facilitar la enseñanza de los contenidos propios de la comunidad de Castilla y León
- Llevar a cabo actividades interdisciplinarias
- Desarrollar objetivos físicos, motores, cognitivos, sociales o afectivos
- Fomentar el espíritu crítico ligado al reciclaje y la reutilización de productos de deshecho
- Incrementar el respeto y cuidado por los materiales, debido a que estos son de elaboración propia
- Acrecentar la participación activa de los alumnos, en este apartado los alumnos y las familias son pieza clave a la hora de gestionar y conseguir los materiales necesarios para la construcción de los juegos
- Utilización del material de forma libre. Es decir que los alumnos tengan acceso a estos materiales fuera de las sesiones de Educación Física, como puede ser en los recreos.

Tras su puesta en práctica se deben repasar las expectativas planteadas previamente y hacer una reflexión sobre si se han cumplido y de qué manera se han o no conseguido las pretensiones de esta propuesta.

También se deben tener en cuenta los objetivos generales, estos están en relación con los anteriores.

Con estas sesiones se trabajan multitud de juegos tradicionales como: la tanga, la calva, la rana, las chapas, el bolo leones y la herradura. Todos estos juegos se abordarán de manera teórico-práctica, la idea es que los alumnos no solo reciban información, sino que adquieran el gusto por este tipo de juegos desde la ejecución de estos.

Debido a la gran cantidad de materiales reciclados que vamos a generar tras esta unidad se pretende que nuestros alumnos comprendan las posibilidades que tienen los residuos, la gran cantidad que se generan diariamente y que se les puede dar una segunda vida.

Al finalizar esta unidad los alumnos deben conocer nuevos juegos tradicionales, estos tendrán la posibilidad de practicarlo en las sesiones de educación física, los recreos prestándoles el material que han generado o en sus casas ya que ellos mismos pueden construir de nuevo los materiales necesarios. Por tanto, las conclusiones finales sobre las sesiones, los niños habrán trabajado principalmente la habilidad motriz del lanzamiento y el desarrollo de interacciones sociales a través de juegos tradicionales y con materiales autoconstruidos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Agramonte, E. A. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía magna*, (11), 98-108.
- Arráez, J. M., López, J. M., ORTIZ, M. M., & Torres, J. (1995). Aspectos básicos de la educación física en primaria. Manual para el maestro. *Wanceulen. Sevilla*
- Azorín Fernández, M. D., & Santamaría, M. I. (2004). El Diccionario de Autoridades (1726-1739) y el Diccionario Castellano (1786-1793) de Terreros y Pando ante la recepción de las voces de especialidad. *Revista de investigación lingüística*, Vol 7, n° 1 (2004)
- Bautista, J. E. (2008). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros*. Wanceulen SL
- Cagigal, J.M. (1983), ((El cuerpo y el deporte en la sociedad moderna,) en Papers. Revista de Sociología, n. 22, pág. 145- 1 56.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos* (Vol. 130). Editorial Seix Barral.
- Castañer Balcells, M., & Trigo Aza, E. (1998). Desde la Educación Física a la interdisciplinariedad
- Clarà, M., & Mauri, T. (2010). El conocimiento práctico. Cuatro conceptualizaciones constructivistas de las relaciones entre conocimiento teórico y práctica educativa. *Infancia y aprendizaje*, 33(2), 131-141.
- Cruz, L. M. S. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales: ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación física y deporte*, 27(1), 115-122
- De Fe Rubio, E., Ibáñez Domenech, E., Lerena Martín, G., Montiel Sastre, J. M., & Moreno Soldevilla, L. (2010). Juegos tradicionales de Arnedo. *Consejería de servicios sociales (Logroño). La Rioja*
- Educación, C. D. (2016). DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación

- Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 35(22), 14058-14079
- Fernández, J. J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 3-4.
- Fraile Aranda, A. (2001). Los temas transversales como respuesta a problemas educativo-sociales desde lo corporal. *Tándem: Didáctica de la educación física*
- García, E. y Ruiz, F. (2001). Educación Física a través del juego. Primaria. Materiales no convencionales. Propuestas de juegos con globos, cuerdas, papeles, envases, saquitos. Madrid: Gymnos.
- García-Romero, C. (2016). Percepciones de los estudiantes de Educación Primaria sobre el material autoconstruido en la asignatura de Educación Física. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 2(2), 206-221. <https://doi.org/10.17979/sportis.2016.2.2.1430>
- Giménez, A. M. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Editorial Paidotribo
- Hardman, K. (2008). Physical education in schools: a global perspective. *Kinesiology*, 40(1) <https://deportesalternativos.com/econgreso/>
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens: proeve fleener bepaling van het spel-element der cultuur. *Haarlem: Tjeenk Willink*.
- Huizinga, J. (1956). Homo Ludens vom Ursprung der Kultur im Spiel.
- Huizinga, J., Vácha, J., & Magincová, D. (1971). Homo ludens: o původu kultury ve hře
- I. [Iniciasport]. (2014, 26 marzo). BOLO LEONÉS 1. Introducción [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ele3HjTCvD0&feature=youtu.be>
- I. [Iniciasport]. (2014b, marzo 26). BOLO LEONÉS 2. Equipación [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dwmLDx9Hha4&feature=youtu.be>
- I. [Iniciasport]. (2014c, marzo 26). BOLO LEONÉS 3. Cómo jugar I [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r0WEDnGfLY0&feature=youtu.be>

- I. [Iniciasport]. (2014d, marzo 27). BOLO LEONÉS 4. Cómo jugar II [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=izx-v5Q1C_w&feature=youtu.be
- I. [Iniciasport]. (2014e, marzo 27). BOLO LEONÉS 5. El lanzamiento [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=uTG-95o4bjQ&feature=youtu.be>
- Kishimoto, Tizuko Morchida (1994). O jogo e a educacao infantil. Editorial Pioneira, Sao Paulo. Pág. 24
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales* (Vol. 567). Inde
- Lavega Burgués, P., & Olaso Climent, S. (1999). *1000 Mil juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Edit. Paidotribo
- Lavega, P., LagardEra, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & de Ocariz, U. S. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts Educación Física y Deportes*, (85), 68-81.
- Martínez, F. M. (2018). *Recicla juego: cómo dar juego al material de desecho*. Paidotribo.
- Méndez Giménez, A. (2014). *Modelos de enseñanza en educación física: unidades didácticas de juegos deportivos de diana móvil, golpeo y fildeo y pared*. Grupo 5
- Méndez-Giménez, A. (2013). Revisión de las investigaciones sobre utilización de materiales autoconstruidos en la enseñanza deportiva escolar: implicaciones psicosociales y metodológicas. *Ruiz-Juan F, Méndez-Rial B, Barcia RG, Alonso DB, coordinadores. Educación física y deporte: promotores de una vida saludable. San Javier: FEADDEF-Alto Rendimiento*, 215-24
- Méndez-Giménez, A. (2020a). La autoconstrucción de material para juegos y deportes alternativos. 1º eCongreso Mundial de Juegos y Deportes Alternativos.
- Méndez-Giménez, A., & Pallasá-Manteca, M. (2018). Disfrute y motivación en un programa de recreos activos. *Apunts. Educación física y deportes*, 4(134), 55-68
- Méndez-Giménez, A., Cecchini, J. A., & Fernández-Río, J. (2017). Efecto del material autoconstruido en la actividad física de los niños durante el recreo. *Revista de Saúde Publica*, 51, 58

- Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., & Cecchini-Estrada, J. A. (2012). Análisis de un modelo multiteórico de metas de logro, metas de amistad y autodeterminación en educación física. *Estudios de Psicología*, 33(3), 325-336
- Méndez-Giménez, A., Martínez-Maseda, J., & Fernández-Río, J. (2010, October). Impacto de los materiales autoconstruidos sobre la diversión, aprendizaje, satisfacción, motivación y expectativas del alumnado de primaria en la enseñanza del paladós. In *Congreso Internacional AIESEP. Los profesionales de la educación física en la promoción de un estilo de vida activo. A Coruña* (pp. 26-29)
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte «BOE» núm. 52, de 01 de marzo de 2014
Referencia: BOE-A-2014-2222
- Morales, A., & Guzmán, M. (2000). Diccionario temático de los deportes. *Málaga: Arguval*.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Palos, C. M. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Editorial Sa.
- Pérez Pueyo, Á. L., Hortigüela Alcalá, D., Fernández Río, J., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., ... & Sobejano Carrocera, M. (2021). Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué.
- Pinyol, C. J., & Sant, J. R. (2004). *Mil ejercicios y juegos con material alternativo*. Editorial Paidotribo.
- Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es/rana?m=form>> [13/04/2022]
- Sánchez, E. B. (2010). Colección de juegos infantiles: Los cromos.
- Valladolid, M. J. V. (1999). Juegos y Deportes tradicionales de nuestra Comunidad.
- Veleda Valladolid, M. J. (1998). Reglamentos de los Deportes Autóctonos de Castilla y León.

Vidal, F. J. L. (2020). Autoconstrucción de materiales: aprendizaje activo en juegos y actividades físicas recreativas. *EmásF: revista digital de educación física*, (65), 32-40.ç

8. ANEXOS

Anexo 1

Nombre y Apellidos:		Fecha:	
Nº:			
¿Cuál era el premio que se jugaban en los campeonatos de los pueblos? Responde con tus palabras			
¿Quién organiza actualmente los campeonatos oficiales? Responde con tus palabras			
¿Con cuántos bolos se juegan? Marca la opción correcta	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 9	
	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 10	
¿Cuál es la medida de separación entre los bolos? Marca la opción correcta	<input type="checkbox"/> 45cm	<input type="checkbox"/> 70cm	
	<input type="checkbox"/> 65cm	<input type="checkbox"/> 120cm	
¿Con cuál de estas bolas estaría permitido jugar? Rodea la opción correcta			
	858g	776g	800g
¿Desde que longitud se lanza en la categoría senior?	<input type="checkbox"/> 10/11	<input type="checkbox"/> 12/13	
	<input type="checkbox"/> 11/12	<input type="checkbox"/> 15	
¿Cuál es el nombre del bolo más pequeño?	<input type="checkbox"/> Toto	<input type="checkbox"/> Enano	
	<input type="checkbox"/> Michi		
¿Cuál es el nombre del bolo central? Marca la opción correcta	<input type="checkbox"/> Bolo cincón	<input type="checkbox"/> Bolo 7	
	<input type="checkbox"/> Bolo central		

Anexo 2

Lista de control

Mediante la observación durante las clases en que se desarrollan las sesiones de la Unidad se realizara una valoración individual sobre el nivel de realización de los estándares de evaluación de dicha Unidad didáctica. Esta valoración se hará del 1 al 5.

1. No se alcanza el objetivo
2. Progresa en la ejecución del objetivo
3. Alcanza el nivel básico del objetivo
4. Completa adecuadamente el objetivo
5. Logra con gran éxito el objetivo

Nº de alumnos	Muestra actitudes de escucha activa ante las explicaciones de las actividades	Aplica los conocimientos sobre la técnica correcta de lanzamiento	Realiza lanzamientos con una buena precisión	Conoce las reglas y normas de los juegos autóctonos y populares	Realiza lanzamientos adaptándose al tipo de objeto	Reconoce las condiciones físico-temporales y se adapta a ellas	Conserva, cuida y respeta los materiales empleados en las actividades	Muestra actitudes de respeto hacia el resto de sus compañeros	Identifica los distintos juegos populares y autóctonos	Observaciones:
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										

12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										