



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

“EN BUSCA DE LOS JUEGOS PERDIDOS”. UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA ALUMNADO DE CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Juan Carlos Muñoz Díaz

Profesor jubilado de Educación Física. Editor de la revista “EmásF”

Emasf.correo@gmail.com

Web: efjucancarlos.webcindario.com

RESUMEN

Con este artículo se pretenden varios objetivos. Uno, destacar la importancia de los juegos tradicionales, populares o autóctonos y revitalizarlos dentro del currículo del área de Educación Física. También, en línea con la propuesta de estructuración de las situaciones de aprendizaje presentada por de la Consejería de Desarrollo educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía, he presentado un modelo de diseño de situaciones de aprendizaje que puede serle muy útil a los docentes de esta comunidad autónoma y del resto de España. Finalmente, he pretendido mostrar la situación de aprendizaje totalmente desarrollada para que pueda ser llevada a la práctica por otros docentes del área.

PALABRAS CLAVE:

Situación de aprendizaje, juegos tradicionales y populares, juegos autóctonos, sesiones de aprendizaje, metodologías activas, secuencias de aprendizaje.

"IN SEARCH OF LOST GAMES". A LEARNING SITUATION FOR 4TH GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This article aims to achieve several objectives. First, to highlight the importance of traditional, popular, or indigenous games and to revitalize them within the Physical Education curriculum. Second, in line with the proposal for structuring learning situations presented by the Regional Ministry of Educational Development and Vocational Training of the Andalusian Government, it presents a model for designing learning situations that can be very useful for teachers in this autonomous community and the rest of Spain. Finally, it aims to showcase the fully developed learning situation so that it can be implemented by other teachers in the field.

KEYWORD

Learning situation, traditional and popular games, indigenous games, learning sessions, active methodologies, learning sequences.

INTRODUCCIÓN.

Hace tan solo unas décadas, los niños y las niñas jugaban en las calles a múltiples actividades lúdicas que les dotaban de una gran autonomía motriz, además les proporcionaban medios para favorecer su desarrollo afectivo y social y fomentaba la aparición de estrategias cognitivas para su resolución. Como se puede apreciar eran unos recursos que ayudaban al desarrollo integral de los chavales de entonces. Si la educación pretende ese desarrollo integral, no cabe la menor duda que este tipo de juegos, a los que denominamos tradicionales, populares o autóctonos tienen plena incidencia dentro del currículo de la Educación Primaria, y en concreto dentro del área de Educación Física.

Las circunstancias que envuelven en la actualidad la vida de los niños y niñas de nuestro país hacen que cada vez jueguen menos en la calle y más en casa, usando dispositivos tecnológicos que favorecen el sedentarismo y el aislamiento social. Por otra parte, estos juegos se aprendían viendo jugar a chicos y chicas más mayores. Al dejar de jugar en las calles se ha roto esta cadena de aprendizaje intergeneracional, lo ha llevado a que estos juegos se vayan olvidando y perdiendo.

El área de Educación Física en donde el juego, especialmente el motor, es uno de los ejes fundamentales que articulan la asignatura. Los juegos tradicionales, populares o autóctonos priman ese carácter motriz, además, como hemos indicado anteriormente, del resto de componentes del desarrollo integral del alumnado: cognitivo, afectivo y social, como veremos posteriormente. Por tanto, desde el área de Educación Física, tal y como establece el currículo, es necesario incorporar estos juegos dentro de nuestros diseños didácticos. En este artículo se muestra una de situación de aprendizaje que se ha llevado a la práctica en cuarto de educación primaria. Se realiza una breve fundamentación teórica para pasar a continuación a desarrollar la situación de aprendizaje en base al modelo de apartados sugerido por la administración educativa andaluza.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y LEGAL.

Omeñaca y Ruiz (2017) definen el juego como *“actividad alegre placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma, sin responder a metas extrínsecas y que implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”*.

Domingo (1998) indica que *“El juego es una parte importantísima para el desarrollo armónico infantil, es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales”*.

Mendoza, Anualiza, y Lara (2017) exponen que *“el juego como tal en las clases de educación física es un coadyuvante en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, el desarrollo de las formas básicas, capacidades básicas (resistencia, fuerza, rapidez, flexibilidad) y capacidades coordinativas (equilibrio, coordinación, orientación y ritmo, etc.)”*

Dentro de la gran variedad de actividades lúdicas que nos podemos encontrar vamos a centrarnos en los tradicionales, populares o autóctonos. En primer lugar, tendremos que realizar una aproximación conceptual, aunque muchos de los que se practicaban en las calles podían participar de una o de varias de las concepciones que vamos a exponer. *Tradicional*, quiere decir que viene arrastrado a lo largo del tiempo; *popular*, que es practicado por las masas; *autóctono*, que se ha creado u originado en un mismo lugar geográfico. A la hora de escoger un término, el más apropiado es el de tradicional, ya que no todos los juegos son originarios de una cultura, ni tampoco muchos de ellos poseen una gran masa de practicantes.

Para López et al (1998), los juegos tradicionales representan unos bienes culturales, y como tales, deben ser rescatados del olvido y practicados para que no desaparezcan, ya que han servido de recreación, diversión y entretenimiento físico a nuestros antepasados. Su reconocimiento como patrimonio cultural ha sido considerado por diversas organizaciones como es el caso de la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura).

Loza (2014) define el juego tradicional como aquel que se halla arraigado a una cultura o región concreta, que mantiene sus formas originales y que se ha ido transmitiendo, generalmente por vía oral, de generación en generación". Por ejemplo: el escondite, la gallina ciega, pollito inglés, la rayuela, el colache,...

Un juego es *popular* cuando lo juega la mayoría de la población. Se han incorporado a la cultura de los pueblos y, por el modo como se han conservado, se llaman también juegos tradicionales. Los juegos populares se basan en el azar o en la demostración de una habilidad concreta. El iniciador del juego solía ser el niño o niña propietario/a del objeto con el que se juega (palo, cuerda, pelota, goma...), repartiendo responsabilidades al resto, quedándose él o ella con el rol más llamativo. Las reglas son una constante en todos estos juegos y si un niño/a quiere jugar, debe aceptarlas, de no ser así el juego no se desarrollará. Ejemplos: policías y ladrones, el pañuelo, la cadena, las canicas, el trompo, la goma...

Rebollo (2002), concreta el concepto de juego popular como "aquellos cuya función primordial es que forman parte del patrimonio cultural que nacen y se desarrollan en el pueblo y son conocidos y practicados por toda la comunidad".

Los juegos o deportes autóctonos son actividades lúdicas originarias de un lugar o cultura específicos, transmitidas de generación en generación y que forman parte importante del patrimonio cultural de un pueblo. No son el resultado de influencias externas, sino que se han desarrollado en esa región particular y, además de ser recreativos, cumplen funciones sociales, comunitarias y educativas. Por ejemplo: la lucha leonesa o canaria, la pelota vasca o valenciana, bolos múrcianos...

Estas actividades lúdicas pueden modificarse a lo largo del tiempo, cambiando los participantes las reglas, pero manteniendo siempre su esencia y finalidad. Los juegos tradicionales expresan la manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás, además de demostrar a las nuevas generaciones que no se requiere de mucho material para divertirse (Yagüe Sanz, 2002 como se citó por Rojo, García, Da Costa y Galán, 2025).

Rodríguez, Pazos y Palacios (2015) recopilan varios estudios en donde destacan cómo los juegos populares y tradicionales han estado ligados al ocio y tiempo libre y han estado siempre relacionados con la tierra, con espacios al aire libre, con el uso de materiales alternativos procedentes en muchos casos de los oficios de la gente (agricultura, carpintería, cantería...)

Moreno (1992) clasifica los juegos y deportes tradicionales del siguiente modo:

- Juegos y deportes de locomoción (carrera y marcha): “korrिकolaris”, “lastorkaris” o andarines, carreras rituales, carreras de sacos...
- Juegos y deportes de saltos: salto de pasiego, salto con “makilla”,...
- Juegos y deportes de equilibrio: torres humanas “castells”...
- Juegos y deportes de lanzamiento:
 - A distancia: tiro de barra española, barrón, bolea, bola, de reja...
 - De precisión (bolos): bolo leonés, bolo palma de Santander, caliche,...
- Juegos y deportes de fuerza.
 - De levantamiento de peso: de piedras, de cántaros, “pulsolaris”.
 - De tracción: soga-tira, tira-beque, tiro-palo.
- Juegos y deportes de lucha: lucha leonesa, lucha canaria...
- Juegos y deportes náuticos y acuáticos: nado, remo, vela...
- Juegos y deportes con animales: caza, carrera de caballos o burros,...
- Juegos y deportes de habilidad en el trabajo: cortes de tronco, de hierbas, arrastre de piedras, habilidad y enganche (con tractor)...
- Juegos y deportes de pelota.
 - Pelota vasca: a mano, a pala, cesta punta.
 - Pelota valenciana: en trinquete, en la calle.

Moreno (1992) indica que en esta clasificación no quedan recogidos los llamados juegos de calle, pero que se deben tener presentes por su importancia en el proceso de socialización del niño: pies quietos, el pañuelo, la comba, las chapas, el trompo, el aro, tula, salto a la piola, la zapatilla por detrás...

Las características principales que presentaban estos juegos son las siguientes:

- Se juega para divertirse y tener sensaciones de libertad y felicidad.
- Son juegos muy participativos.
- Las reglas son muy sencillas y motivadoras.
- No exigen habilidades o capacidades especiales.
- Facilita la interrelación entre los participantes.
- Desarrollan la imaginación y la creatividad.
- Se han adaptado a cada población con variación de reglas o del nombre.

- Permiten jugar con materiales no convencionales.
- Se han transmitido de generación en generación, aunque ahora corren el riesgo de desaparecer.

Herrador (2019) añade otras características, como por ejemplo:

- Facilita el conocimiento del entorno, la cultura y las tradiciones.
- Propicia situaciones en las que los jugadores tienen que aprender a resolver por ellos mismos situaciones motrices, así como tomar decisiones y resolver los conflictos que surgen en el desarrollo del juego.
- Permite la realización de tareas interdisciplinares.
- Permite presentar contenidos de relevancia social actualizada que aparecen reflejados en las canciones, retahílas y el desarrollo del mismo juego...

Una vez vista, desde un punto de vista teórico, la importancia del juego en general y de los juegos tradicionales, populares y autóctonos en particular, analicemos brevemente como se contempla dentro del currículo, centrándonos en el de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Finalmente, del currículo del área de Educación Física, establecido en el Decreto 101/2023 y en la Orden de 30 de mayo de 2023, extraemos los elementos curriculares directamente relacionados con los juegos tradicionales, populares y autóctonos. La competencia específica directamente relacionada con los juegos tradicionales y populares es *“Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana”*. Esta competencia se conecta con las siguientes competencias claves: competencia ciudadana (CC) y la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCE) y competencia digital (CD). El bloque de saberes básicos que tratan estas cualidades de forma directa es el “E” Manifestaciones de la cultura motriz. En los tres ciclos de la etapa aparecen saberes básicos relacionados con las aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.

2. LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

En Andalucía, la Orden de 30 de mayo de 2023 establece que las programaciones didácticas contemplarán situaciones de aprendizaje en las que se integren los elementos curriculares de las distintas áreas para garantizar que la práctica educativa atienda a la diversidad, a las características personales, a las necesidades, a los intereses, a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y al estilo cognitivo del alumnado.

En el anexo IV de esta Orden se indica que las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Y apunta las siguientes características que debe contemplar:

- Actividad: el alumnado como agente de su propio aprendizaje.
- Partir de experiencias previas.
- Estar convenientemente contextualizadas.
- Ser respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado.
- Tener en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades, así como las diferentes formas de comprender la realidad.
- Que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.
- Deben plantear un reto o problema cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades, haciendo uso de materiales didácticos diversos.
- El alumnado deberá asumir responsabilidades individuales y trabajar en equipo en la resolución del reto planteado
- Tener en cuenta las condiciones personales, sociales o culturales del alumnado, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión.

La Orden, a modo de ejemplo, presenta un esquema orientativo de procedimiento a seguir para el diseño de situaciones de aprendizaje. Los elementos que lo integrarían son los siguientes:

1. Localización de un centro de interés. Buscar una situación o temática que se considere importante para el alumnado en su quehacer diario y resulte motivadora en sí misma. Este centro de interés dará título a la situación de aprendizaje.
2. Justificación de la propuesta. Para ello debemos apoyarnos en los objetivos de la etapa y en los principios generales y pedagógicos para buscar los argumentos que den fundamento a la propuesta. Se trataría de tener claro el para qué se trabajará en el aula la situación de aprendizaje. Séneca incluye junto a este apartado la temporalización, es decir, cuando se va a llevar a cabo.
3. Descripción sencilla y breve del producto final, reto o tarea que se pretende desarrollar.
4. Concreción curricular: competencias específicas, descriptores operativos, criterios de evaluación, y saberes básicos.
5. Secuenciación didáctica. Explicación breve de “cómo”, “con qué”, “cuándo”, “dónde”, etc., se va a desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.
6. Los principios y pautas DUA que se van a seguir.

7. Medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales tanto generales como específicas, que se van a aplicar.
8. Evaluación del proceso de aprendizaje: se tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas. Es importante asociar, de forma coherente y adecuada, distintos instrumentos de evaluación a los correspondientes criterios.
9. Evaluación del proceso de enseñanza: procedimiento para la evaluación de la práctica docente.

Teniendo en cuenta esta estructura se va a desarrollar la situación de aprendizaje que se ha titulado “En busca de los juegos perdidos...”

3. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

3.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO DE APLICACIÓN.

Se trata de una situación de aprendizaje para el área de Educación Física de cuarto de Educación Primaria que consta de 10 sesiones que se temporalizó para el tercer trimestre, en concreto para el mes de mayo. A través de ella también se pretendía el desarrollo de aspectos de otras materias: Lengua (lectura, escritura y expresión oral), Conocimiento del medio (los juegos populares y tradicionales).

El contexto se corresponde con un colegio público de primaria situado en el centro de una localidad de alrededor de 112.000 habitantes. Recoge, en general, un alumnado de un ambiente sociocultural medio. Un alto porcentaje realiza actividad física extraescolar a través de clubs deportivos y escuelas deportivas. Las familias suelen estar muy interesadas e implicadas en el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas. Las instalaciones deportivas del centro disponen espacios reducidos. La pista al aire libre, con unas dimensiones inferiores a una pista polideportiva y un gimnasio con un tamaño equivalente a dos aulas. No obstante, se dispone de una amplia y variada gama de recursos didácticos propios del área. En el grupo teníamos a un alumno hipoacúsico.

3.2. JUSTIFICACIÓN.

Se trata de indicar la finalidad de la situación de aprendizaje. Se ha incluido los objetivos generales de etapa que se desarrollarán a través de esta situación. Igualmente se han dado argumentos basados en principios psicológicos y pedagógicos que fundamenten a la propuesta y que están establecidos en la Orden de 30 de mayo de 2023 que se desarrolla el currículo de Andalucía.

También, se indican los PLE (Personal Learning Enviroment, sus siglas en inglés) que se utilizaron. Un Entorno Personal de Aprendizaje o PLE es el conjunto de herramientas, servicios y conexiones que utilizarás para alcanzar metas/objetivos de aprendizaje.

3.2.1. Objetivos de etapa relacionados:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

Mediante el respeto de las normas de los juegos que les hemos propuestos. Los juegos populares y tradicionales tienen unas reglas que se han ido fijando a lo largo del tiempo.

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, iniciativa personal, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.

A través del trabajo individual y en equipo que se requieren en las actividades y proyectos planteados.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que le permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relaciona.

Se desarrollarán estrategias de resolución de conflictos como: la escucha activa, la expresión de emociones, el control emocional, pedir disculpas, facilitar la relajación, la cooperación...

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de las demás personas, respetar las diferencias propias y ajenas y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Utilizaremos en juego para desarrollar gran variedad de habilidades y destrezas motrices conjugando diferentes lógicas internas así como para favor actitudes der espeto de las reglas, de los compañeros y adversarios y actitudes de deportividad y juego limpio.

m) Desarrollar capacidades afectivas en todos los ámbitos de su personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Trataremos que el alumnado se esfuerce, participe de forma activa en las propuestas lúdicas planteadas, y ayude y respete a sus compañeros.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como Comunidad de encuentro de culturas.

Utilizaremos los juegos tradicionales como un elemento que nos acerca a nuestra cultura.

3.2.2.Principios pedagógicos relacionados:

A través del desarrollo de estos objetivos pretendemos reforzar los principios pedagógicos como el fomento del uso de herramientas de inteligencia emocional basadas en el respeto, la empatía, la colaboración, la expresión de emociones, el diálogo... El acercamiento al patrimonio cultural de Andalucía en base a las prácticas de juegos populares y tradicionales. Se realizarán proyectos significativos para el alumnado resolviendo de forma colaborativa los problemas que plantea el producto final.

3.2.3.Recursos:

Pizarra Digital Interactiva (PDI), material de Educación Física (conos, aros, pelotas, combas colectivas, pica, sogas, balones de baloncesto, pañuelos...) material inespecífico (tizas, latas, gomas elásticas, tablillas de madera...)

3.3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL Y RELACIÓN CON LOS ODS.

3.3.1.Productos finales:

Se previeron dos tipos de productos finales, uno de carácter grupal (organizar una yincana de juegos populares y tradicionales para que jueguen el resto de niños del colegio) y otro a nivel individual (elaboración de un fichero de 5 juegos populares y tradicionales y exposición oral de uno de ellos a sus compañeros).

3.3.2.Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Estas tareas finales trataban de desarrollar los ODS «3 Salud y bienestar», en cuanto que la actividad física realizada a través de los juegos propuestos genera una mejora en la salud física, social y mental «5 Igualdad de género» en cuanto a que todos van a jugar a juegos que tradicionalmente lo practicaban exclusivamente niños o niñas y «17 Alianzas para obtener los objetivos» fomentando el trabajo en equipo y la colaboración.

3.4. CONCRECIÓN CURRICULAR.

3.4.1.Competencias específicas y descriptores del perfil de salida (Competencias clave).

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivomotrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. CPSAA4, CPSAA5.

3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia

social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC3

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana. CCEC1, CCEC3.

3.4.2. Criterios de evaluación y saberes básicos relacionados.

En la tabla 1 se realiza una relación entre los criterios de evaluación que se han seleccionado en virtud de las competencias específicos que se pretenden desarrollar e interrelacionado con los saberes básicos que se van a plantear.

Tabla 1.

Relación entre criterios de evaluación y saberes básicos seleccionados

Criterios de evaluación	Saberes básicos
2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	EFI.2.B.1. Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos, lúdico-creativos, cooperativos, competitivo, agonística, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción. Respeto de las elecciones de los demás. EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. Utilización de recursos digitales.
2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.
3.1.b. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.	EFI.2.D.1. Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. EFI.2.D.2. Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.
3.3.b. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.	EFI.2.D.2. Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. EFI.2.D.4. Conductas contrarias a la convivencia, discriminatorias o sexistas, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación y efectos negativos.
4.1.b. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.

3.4.3. Conexión con el perfil competencial al finalizar cada ciclo / perfil de salida.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Desarrolla estrategias sencillas de aprendizaje de su autorregulación, y participa en la evaluación del proceso que se ha llevado a cabo, aceptando sus posibilidades y limitaciones para que lo ayuden a ampliar sus conocimientos.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CCEC1. Reconoce y muestra interés por los elementos característicos propios del patrimonio cultural y artístico de diversos entornos y se inicia en la comprensión de las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas en un entorno intercultural.

CCEC3. Se inicia en el desarrollo de su propia identidad mediante las posibilidades expresivas y de comunicación de su propio cuerpo, través del empleo de distintos lenguajes en la expresión de manifestaciones artísticas y culturales básicas, mostrando confianza en sus propias capacidades con una actitud abierta y empática y aumentando las posibilidades de interactuar con el entorno.

3.4.4. Conexión con planes y programas que se desarrollan en el centro:

- Hábitos de Vida Saludable: inteligencia emocional, actividad física y deporte.
- Plan de Igualdad: Participación conjunta en las tareas propuestas, el sexismo en los juegos.
- Escuela: espacio de paz: el respeto de las normas de convivencia y la resolución pacífica de conflictos.

3.5. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Se propuso una secuencia didáctica basada en el Aprendizaje Experiencial. Esta secuencia consta de seis fases.

1. Motivación: esta fase debe comenzar con actividades que busquen la curiosidad por aprender y capture la atención del alumnado. Se informa al alumnado del reto o producto final que le solicitamos. El alumnado encontrará motivación cuando encuentre un motivo que le lleve a la acción.
2. Activación: propondremos actividades que pretendan conectar con los aprendizajes previos del alumnado. Pueden utilizarse lluvias de ideas, trabajos cooperativos...

3. Exploración: a partir de los conocimientos previos activados en la fase anterior, le planteamos al alumnado la resolución de un problema o actividad y le posibilite una primera experiencia de éxito. Podemos plantear en esta fase de exploración una situación similar que el alumnado pueda resolver con éxito, sin incorporar aún nuevos aprendizajes.
4. Estructuración: en esta fase vamos a introducir los nuevos aprendizajes que el alumnado necesitará para desarrollar con éxito el producto o reto final.
5. Aplicación: es el momento de aplicar los nuevos aprendizajes para resolver el reto o problema planteado desde el inicio y comprobar su utilidad en nuevas situaciones de la vida real.
6. Conclusión: nos planteamos si hemos cumplido con las preguntas o reto del inicio y valoramos si hemos respondido al mismo. El alumnado hace autoevaluación o coevaluación.

Se utilizaron las dos primeras de forma conjunta (motivación y activación) al igual que las dos últimas (aplicación y conclusión). En la fase de exploración se realizaron los juegos previstos para las sesiones y en la de estructuración se dedicó para el desarrollo del producto final.

a) Fase de motivación y activación.

Sesión 1. Introducción a la situación.

- Explicación del título de la situación.
- Visionado del vídeo “Juegos infantiles desaparecidos”: <https://www.youtube.com/watch?v=2QSSrxhGIJo>
- Visionado del vídeo juegos tradicionales de calle: <https://www.youtube.com/watch?v=ZEEvP8ScBTs>
- Preguntar si ellos han jugado a alguno de esos juegos que han visto. En caso afirmativo, que traten de explicar cómo se jugaban. Preguntar si desean jugar a alguno de esos juegos.
- Presentación del producto final grupal: organizar una yincana de juegos populares y tradicionales para que jueguen el resto de niños del colegio.
- Información del producto final individual: elaboración de un fichero de 5 juegos populares y tradicionales. Exposición oral de uno de ellos a sus compañeros.
- Lectura “Los juegos tradicionales, populares y autóctonos” (ver anexo I al final)

b) Fase de exploración:

Sesión nº 2. Juegos tradicionales de velocidad.

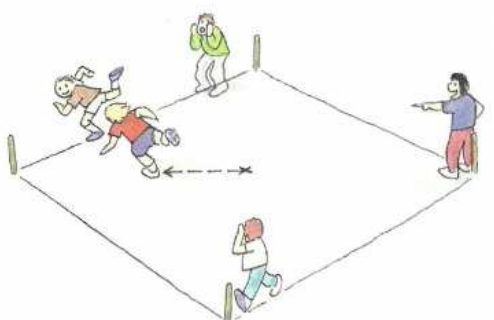
“Cuba libre”. Sobre un espacio delimitado (área de balonmano o área de triple de baloncesto) un alumno persigue a los demás intentando tocarle. Los alumnos para protegerse dicen en voz alta “cuba” y se quedan estáticos con los brazos y piernas en cruz. Para ser salvados son tocados en la mano por cualquier niño que esté aún en movimiento quienes dicen “libre”. Variantes: el libre es

pasando por debajo de las piernas del que está en cuba. El cuba es poniéndose de burro, y el libre es saltar por encima,...

“Las cuatro esquinas”. Cuatro niños se sitúan sobre cuatro bases pintadas en el suelo formando un cuadrado de lado tres metros. La queda uno en medio que tiene que intentar ocupar la base que quede vacía cuando dos alumnos o más alumnos intercambian sus bases (Figura 1)

Figura 1.

Representación gráfica del juego de las cuatro esquinas.



“El semáforo”: toda la clase en círculo, agrupados de tres en tres. En cada grupo se establece estos roles: rojo, amarillo y verde. El profesor dice un color y todos los que lo sean dan una vuelta completa al círculo, entran por el lugar en el que estaban al interior, cogen un objeto que ha sido depositado en el centro (pelota, piedra,...) y vuelven a su sitio. El que lo coja gana un punto para él y para los miembros de su equipo. Si el profesor dice “semáforo averiado” se deben formar nuevos grupos de tres sin repetir compañeros.

“Las tres en raya en grupo”. Se trata de un reto colaborativo. Con aros se crea el tablero. A una distancia de unos 10 metros se sitúan dos equipos de tres jugadores. Cada equipo tiene tres objetos del mismo color (pelotas, pañuelos,...). Han de intentar hacer tres en raya de forma colectiva. Para ello cada participante, en forma de relevos, se traslada desde la posición de partida hasta el tablero, realiza un movimiento del juego de las tres en raya, depositando un objeto en un aro. Se van realizando relevos hasta que un equipo logre ponerlos los tres en línea.

Sesión 3 y 4. Juegos tradicionales de salto.

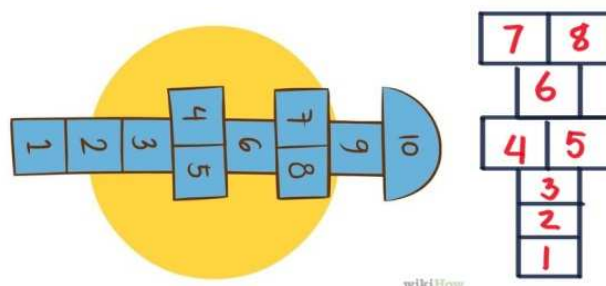
“La comba”: En grupos de tres, con el fin de facilitar la mayor actividad y participación posible. En cada grupo dos niños dan comba y el otro salta. Cada vez que salta uno, van rotando, el que salta pasa a dar comba y uno de los que daban pasa a saltar. Hay que tratar de entrar-saltar-salir de la comba mientras ésta está en movimiento. Entre todos cantan esta canción cuando un niño salta.

**“Mamá, papá, ¿de cuántos años me voy a casar?
De uno, de dos, de tres...”** (Se cuenta hasta que el saltador pare.)

“La rayuela” o “El colache”. Se dibuja con tiza las casillas del colache en el suelo. Estas casillas pueden estar en línea o agrupadas de dos en dos. Normalmente se hacían colaches con 6 hasta 10 números (Figura 2).

Figura 2.

Representación gráfica de colaches



A continuación, y por orden establecido echando suertes (en el anexo II aparecen algunas retahílas para echar suertes), el jugador lanza su teja o tablilla de madera desde el exterior al número correspondiente y, a continuación, debe de realizar el recorrido según lo acordado. Saltando a pata coja en las casillas que sólo tienen un cuadro, y un pie en cada cuadro, cuando se está en la doble casilla. A la vuelta, bien se recoge la teja con la mano y se continúa saltando hasta salir de la figura.

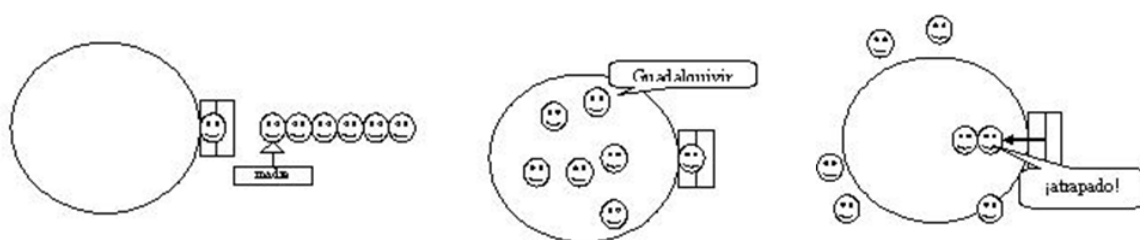
El objetivo del juego es superar todas las casillas. Si la tablilla queda sobre alguna de las líneas del cuadro sobre el que se ha lanzado se dice que está en “punto ciego” y se vuelve a lanzar, pero con los ojos cerrados.

“La bombilla”. Juegos de salto a la píoia. Se forman grupos de 6-8 jugadores. En cada grupo hay uno que la queda y una madre. Para establecer estos papeles pueden jugárselo a “los chinos” con tres piedras. Se pinta un círculo a modo de bombilla y el que la queda se sitúa de burro junto al mismo. La madre manda decir nombres de cosas, por ejemplo de flores, dice una “rosa” y salta al burro, desde el lugar que cae puede dar un nuevo salto y ya no se puede mover. A continuación van saltando sucesivamente el resto de los niños diciendo cada uno una flor distinta, el que no sepa o repita pasa a quedarla de burro y se reinicia el juego.

Si todos logran saltar, entonces el burro se levanta y está atento a que la madre vuelva a repetir el nombre que utilizó para saltar (rosa), si algún niño de los que se encuentran dentro de la bombilla sale antes de que se diga esta palabra pasa a quedarla. Una vez la madre diga “rosa” todos intentan salir fuera de la bombilla antes de ser atrapados por el “Burro” (Figura 3).

Figura 3.

Representación gráfica del juego de “La bombilla”



“Chicle”. Juego de goma. En grupos de tres con una goma dos la sujetan y uno salta. Se dice esta retahíla mientras se realizan las diferentes acciones. Si se logra realizar las acciones correctamente se va subiendo la goma de altura.

- ▶ “Chicle” Salto lateral a pies juntos desde fuera de la goma para caer en lado contrario.
- ▶ “más chicle” se salta de nuevo lateralmente con los dos pies junto para caer en el lado de inicio.
- ▶ “más chicle americano”. Nuevo salto a pies juntos al otro lado de la goma.
- ▶ “Que se abre” Saltar y caer con una pierna en cada lado del elástico (quedando la goma entre las piernas).
- ▶ “Que se cierra” Saltar y caer quedando con los dos pies dentro del elástico.
- ▶ “Que se pisa” Saltar y caer pisando ambos bordes del elástico con cada pie.
- ▶ “Y que se sale” Saltar y caer al costado del elástico.

Sesión 5. Juegos tradicionales de fuerza.

Lucha por parejas:

- ▶ “Pulso gitano”: situados uno en dirección contraria al otro, con un pie tocándose al del otro, y cogidos de la mano, hay que intentar, desequilibrando, que el otro mueva el pie que están en contacto con el suyo, el pie de atrás se puede mover libremente.
- ▶ “Pelea de gallos”: uno frente a otro, en cuclillas y dando saltos, empujarse tocando en las manos de su compañero para desequilibrarlo. Evitar toques en el tronco que pueden hacer que un niño caiga violentamente de espaldas y golpearse la cabeza por detrás.
- ▶ “Pisar y que no te pisen”. De pie, cogidos de las manos, intentar pisar el pie del compañero evitando que le pisen a él.

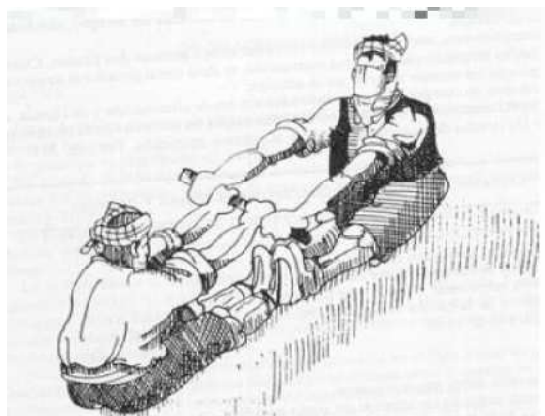
“Soga-tira”. En grupos de cuatro. Dos grupos compiten para ver quien arrastra hasta un lugar determinado al otro grupo.

“Soga tira en círculo”. En corro cogidos a una soga que está atada por sus extremos. Cada uno se mete dentro de la soga y tracciona hacia atrás intentando que alguien toque varios conos situados en el centro del círculo.

“Tirabeque”: dos jugadores se sientan en el suelo uno frente al otro cogiendo los dos una pica de madera, con las piernas estiradas y las plantas de los pies en contacto. Gana el que logra poner de pie al otro o le levanta. Al final hay una imagen para aclarar la postura (Figura 4).

Figura 4.

Tirabeque.



Sesión 6 y 7. Juegos tradicionales de lanzamientos

“*Quemao*” (balón prisionero): se marcan dos campos con conos. En cada campo se sitúa un equipo. El juego consiste en lanzar una pelota contra uno de los rivales quienes tratan de esquivarla o atraparla. Si la pelota toca en el contrario el niño “muere” y pasa al “cementerio”. Los “cementérios” se sitúan en la línea de fondo opuesta a cada uno de los campos. Desde este lugar el jugador “muerto” puede seguir jugando ayudando a sus compañeros bien pasándoles o lanzando sobre los rivales. Gana el equipo que “mata a todos los contrarios”.

“*Pies quietos*”. Se pinta en el suelo un círculo. Dentro del mismo se sitúa un jugador con un balón en las manos. Este jugador lanza el balón hacia arriba, nombrando a alguno de los jugadores que le rodean. El nombrado debe recoger el balón antes de que bote en el suelo y los demás deberán alejarse del círculo lo más lejos posible. Cuando el nombrado recoge el balón dirá “pies quietos” y los demás no podrán moverse más. Así parados, el jugador que tiene el balón dará tres zancadas seguidas para acercarse a uno elegido por él (generalmente al más cercano) y lanza el balón intentado tocar al jugador elegido. Cuando un jugador suma 3 puntos le hacen cosquillas y empieza de nuevo con cero puntos. Siempre hay que evitar la eliminación.

“*La diana*”. Juego cooperativo similar a un juego de dardos. Dos equipos. Lanzando un balón de baloncesto sobre aros situados en círculo sobre el suelo y numerados del uno al 10. Cada equipo parte de 101 puntos. Cada componente de un equipo tira alternativamente el balón sobre los números de la diana restando los puntos que marque el aro. El equipo que llegue antes a cero de forma exacta gana. Si se pasa se añaden los puntos.

“*Sacar la lata*”. Se dibuja un círculo en el suelo y se coloca una lata en el centro. Se ubican los jugadores a una distancia de unos 5 metros, tras una raya trazada en el suelo y lanzará, cada uno dispone de cuatro pelotas de tenis con el objeto de sacar la lata del círculo. Previamente se “pican” para establecer el orden de lanzamiento. Se pueden picar jugando a echar suertes con “piedra, papel, tijera”, “pares o nones”, lanzando una chapa a una línea y se establecen los turnos por proximidad a la misma o con alguna retahíla como las que te he puesto como anexo al final de la unidad.

c) Fase de exploración:

Sesión 8 y 9. Preparando el producto final grupal.

- Organización de la yincana de juegos populares y tradicionales.
- Se trabaja en grupos de cuatro alumnos teniendo en cuenta esta progresión:
 - Seleccionar los juegos que se van a utilizar en la yincana.
 - Prever el material que va a ser necesario.
 - Distribuir los juegos por el espacio de la pista en función de sus necesidades.
- Poner en práctica esos juegos con el fin de realizar ajustes en las reglas o en su distribución en el espacio.

d) Fase de aplicación y comprobación:

Sesión 10. Presentación del producto final individual y evaluación de la actividad.

- Entrega del fichero con los cinco juegos.
- Cada alumno expone oralmente cómo se juega a uno de los juegos que ha incluido en el fichero.
- Valoración por el resto de compañeros y compañeras.
- Se hace una evaluación de la práctica docente.

3.6. METODOLOGÍA.

Se seleccionaron estrategias metodológicas con un carácter eminentemente activo ya que el alumnado era el protagonista de su propio aprendizaje, motivador, puesto que partía de sus intereses e integrando referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato. También la metodología era participativa, por ejemplo, permitía la participación de todos evitando la eliminación. Se desarrollaba un trabajo eminentemente cooperativo y colaborativo tanto en las actividades como en los productos finales planteados. Con ello se favorecía el aprendizaje y la evaluación entre iguales.

Se trató de integrar las distintas experiencias y aprendizajes de los alumnos y alumnas desde una perspectiva global adaptándola a sus ritmos de trabajo. Se tuvo en cuenta los principios DUA buscando alternativas metodológicas con el fin de incluir a todos los niños y niñas, en especial los que presentan alguna NEAE. Se potenció el aprendizaje significativo buscando el desarrollo de las competencias clave y promoviendo la autonomía y la reflexión. Se posibilitó la creación de experiencias que permiten integrar referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato buscando el éxito educativo de todo el alumnado.

3.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Para tratar este apartado se tuvo que tener en cuenta los principios DUA (Diseño Universal de Aprendizaje). El diseño universal para el aprendizaje es un enfoque de enseñanza y aprendizaje que emplea diferentes métodos de enseñanza para conseguir derribar cualquier obstáculo que impida el aprendizaje de cualquier

niño. No se trata de una metodología pensada exclusivamente para los niños con dificultades del aprendizaje, pero sí es cierto que puede serles de gran ayuda, incluidos aquellos casos que no están todavía diagnosticados. No podemos olvidar que el concepto de atención a la diversidad abarca a todo el alumnado, aquellos que tienen necesidades permanentes y aquellos que tienen necesidades puntuales. En definitiva, debemos considerar a todo el grupo-clase como alumnos de diversidad.

Los principios utilizados en esta situación de aprendizaje son los siguientes (Tabla 2)

Tabla 2.

Principios DUA

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Principios DUA	Pautas DUA		
<i>Proporcionar múltiples formas de compromiso al alumnado</i>	Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula. Reducir los niveles de incertidumbre	Proporcionar alternativas en cuanto al uso de materiales y recursos didácticos.	Desarrollar habilidades para afrontar situaciones conflictivas.
<i>Proporcionar múltiples formas de representación.</i>	Disminuir la velocidad del habla Proporcionar diagramas visuales y gráficos	Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario	Usar esquemas, organizadores gráficos,... Utilizar demostraciones o modelos
<i>Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión.</i>	Proporcionar alternativas en los requisitos de ritmo, plazos y motricidad necesarios.	Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente.	Solicitar que expliquen lo que están haciendo

De un modo concreto, para atender al alumno que presenta una deficiencia visual se han tenido en cuenta estrategias como las siguientes:

- Control de su atención, mediante alguna señal, en el momento de empezaba hablar al alumnado.
- El alumno tenía buena visibilidad de la cara del profesor/a cuando éste hablaba.
- Se utilizaron otros recursos que ayudaban en la comprensión de lo que se hablaba: dibujos, imágenes, tacto...
- Se le proporcionaba información previa escrita de la actividad que se va a realizar posteriormente.
- Se usaban señales visuales y gestuales.

3.8. EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación se tuvo en cuenta dos procesos: el proceso de aprendizaje y el proceso de enseñanza

3.8.1. Evaluación del proceso de aprendizaje.

Se tuvo en cuenta los criterios de evaluación que se habían seleccionado, a través de los cuales se midieron el grado de consecución de las competencias específicas. También se centró la atención en la obtención de evidencias a través de desempeños, productos y procesos, y se utilizaron diversos instrumentos de evaluación.

Tabla 3

Evaluación del proceso de aprendizaje.

Procedimientos de evaluación del aprendizaje						
Crit. Eval	Evidencias	Rúbrica				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4	Suficiente (SU) Del 5 al 6	Bien (BI) Entre el 6 y el 7	Notable (NT) Entre el 7 y el 8	Sobresaliente (SB) Entre el 9 y el 10
2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	Seguimiento del desempeño a través de lista de control y valoración final a través de una rúbrica	Casi nunca adopta decisiones que se ajustan a las demandas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de las situaciones presentadas.	A veces adopta decisiones que se ajustan a las demandas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de las situaciones presentadas.	Casi siempre adopta decisiones que se ajustan a las demandas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de las situaciones presentadas.	Siempre adopta decisiones que se ajustan a las demandas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de las situaciones presentadas.	Siempre adopta decisiones que se ajustan con eficacia a las demandas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de las situaciones presentadas.
2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	Desempeño motriz en situaciones de juego (lista de control para el seguimiento y rubrica final para su valoración	Casi nunca o nunca emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente en situaciones lúdicas y deportivas, no adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	A veces emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera correcta en situaciones lúdicas y deportivas, adquiriendo con dificultad un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	Casi siempre emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera correcta en situaciones lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	Siempre emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente en situaciones lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	Siempre emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en situaciones lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.
3.1.b. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surgen en contextos de actividad motriz.	Desempeño actitudinal situaciones de juego (lista de control para el seguimiento y rubrica final para su valoración	No muestra, o muestra pocas veces una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, no controlando la impulsividad y las emociones negativas que surgen en contextos de actividad motriz	Muestra de vez en cuando una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, no controlando siempre la impulsividad y las emociones negativas que surgen en contextos de actividad motriz	Muestra de vez en cuando una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surgen en contextos de actividad motriz	Muchas veces muestra una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surgen en contextos de actividad motriz	Siempre muestra una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surgen en contextos de actividad motriz
3.3.b. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.	Lista de control para el seguimiento del desempeño de las habilidades sociales mostradas en la realización de los juegos. Registro final en rúbrica.	Con frecuencia muestra un actitud contraria a la acogida, inclusión, ayuda y cooperación con sus compañeros, frecuentemente no evita ni resuelve los conflictos de forma dialogada y justa, y muestra conductas discriminatorias y actúa con violencia	A veces muestra una actitud contraria a la acogida, inclusión, ayuda y cooperación con sus compañeros, no evita ni resuelve los conflictos de forma dialogada y justa. A veces muestra conductas discriminatorias y actúa con violencia	Casi siempre muestra un actitud de tolerancia, respeto inclusión y ayuda con todos sus compañeros, evitando o resolviendo los conflictos de forma dialogada y justa. A veces muestra conductas discriminatorias o actúa con violencia	Casi siempre muestra un actitud de tolerancia, respeto inclusión y ayuda con todos sus compañeros, evitando o resolviendo los conflictos de forma dialogada y justa. No muestra conductas discriminatorias ni actúa con violencia	Siempre muestra un actitud de tolerancia, respeto inclusión y ayuda con todos sus compañeros, evitando o resolviendo los conflictos de forma dialogada y justa. No muestra conductas discriminatorias ni actúa con violencia
4.1.b. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.	Desempeño en el desarrollo de los juegos (lista de control) y valoración del producto final Registro en rúbrica	Con frecuencia no participa en juegos motores con arraigo en la cultura andaluza. No realiza el fichero de juegos populares sin cuidar ninguno de los siguientes aspectos de la presentación, caligrafía y ortografía, no incluye imágenes, describe con escaso detalle cada uno de los juegos y los expone de forma insegura y sin claridad.	A veces participa en juegos motores con arraigo en la cultura andaluza. Realiza el fichero de juegos populares sin cuidar ninguno de los siguientes aspectos de la presentación, caligrafía y ortografía, incluyendo imágenes, describiendo cada uno de los juegos y exponiéndolo con ciertas dudas a sus compañeros/as	Con frecuencia participa en juegos motores con arraigo en la cultura andaluza. Realiza el fichero de juegos populares sin cuidar uno de los siguientes aspectos de la presentación, caligrafía y ortografía, incluyendo imágenes, describiendo cada uno de los juegos y exponiéndolo con ciertas dudas a sus compañeros/as.	Casi siempre participa activamente en juegos motores con arraigo en la cultura andaluza. Realiza el fichero de juegos populares cuidando la presentación, caligrafía y ortografía, incluyendo imágenes, describiendo cada uno de los juegos y exponiéndolo con seguridad y claridad a sus compañeros/as.	Siempre participa activamente en juegos motores con arraigo en la cultura andaluza. Realiza el fichero de juegos populares cuidando la presentación, caligrafía y ortografía, incluyendo imágenes, describiendo con detalle cada uno de los juegos y exponiéndolo con mucha seguridad y claridad a sus compañeros/as.

3.8.2. Evaluación del proceso de enseñanza.

Para evaluar la práctica docente es interesante saber qué aspectos tenemos que evaluar y que éstos se identifiquen con indicadores que podamos observar y valorar. Para situación de aprendizaje se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Lista de cotejo del profesor. Se utilizaron indicadores referidos al diseño didáctico. He aquí algunos:
 - ¿He seleccionado adecuadamente los elementos curriculares y están correctamente relacionados?
 - ¿La situación de aprendizaje conecta el currículo con la vida de mi alumnado?
 - ¿He propuesto una resolución creativa y colaborativa al reto, tarea, desempeño...?
 - ¿He planificado y secuenciado adecuadamente las actividades en cada fase de la secuencia de aprendizaje?
 - ¿He previsto que la complejidad en las tareas sea progresiva, creando oportunidades para que todo el alumnado pueda tener éxito en estas tareas?
 - ¿He utilizado estrategias metodológicas variadas durante la secuencia?
 - ¿He aportado pautas DUA suficientes para incluir a todo el alumnado?
 - Utiliza instrumentos de evaluación adecuados a los criterios seleccionados.
 - ¿He considerado con el alumnado distintos tipos de evidencias de su aprendizaje?
 - Los instrumentos de evaluación propuestos ¿contaban con unos indicadores de logro claros, medibles, observables...?
 - Tras evaluar el proceso de enseñanza, dentro de mi situación de aprendizaje, ¿he tomado medidas para corregir aspectos susceptibles de mejora?
- Diario de clase del profesor. Instrumento utilizado para analizar los diferentes elementos que tuvieron lugar a lo largo del desarrollo de las sesiones planteadas en la situación de aprendizaje (dificultades encontradas, propuestas no programadas, actividades/juegos propuestos por el alumnado,...)
- Diana de evaluación para el alumnado. Se preguntó al alumnado sobre el profesor: los ítems hacían referencia a: la claridad de las explicaciones, el interés de las clases, el respeto del profesor/a hacia el alumnado y la dificultad del producto final.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía. BOJA nº 104 de 2/6/2023.

Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía. BOJA nº 90 de 15/5/2023.

Domingo, L. (1998). *Los juegos populares en Puebla de Don Fabrique*. Centro de Profesores de Huéscar.

García, J.M. (2011). *Juegos de nuestra infancia*. Wanceulem.

Gómez, A. (2005). *Cómo se juega a...Recuperación de juegos tradicionales valencianos*. Fundació Jaume II el Just.

Herrador, J.A. (2019). *Homines et mulieres ludens... et neurimuscularis*. Onporsport.

López, J., Sánchez, A., y Torres, M. (1998). *Deporte tradicional y cultura popular*. Barcelona: Paidotribo.

Loza, E. (2014) *Proyecto para fomentar la interculturalidad mediante la práctica del juego tradicional*. Facultad de Letras y de la Educación Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, Publicaciones.unirioja.es.

Mendoza, M. M., Anualiza, E. y Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico a las clases de Educación Física. En *revista EmásF* nº 44 (79-93) Recuperado en:

https://emasf.webcindario.com/Los_juegos_populares_y_su_aporte_didactico_a_las_clases_de_EF.pdf

Moreno, C. (1992). *Juegos Populares y Deportes Tradicionales en España*. Consejo Superior de Deportes.

Navarrete, G y Domingo L. (2002). Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de educación física en la educación primaria. En *Lecturas de Educación Física y deporte*. Nº 45. Recuperado de : <https://www.efdeportes.com/efd45/juegosp.htm>

Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2017). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.

Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36. 60

Rodríguez, J. E., Pazos, J.M. y Palacios, J. (2015). Los campos de bolos de Boiro: espacios lúdico-deportivos para la práctica de un juego milenario. En *revista EmásF* n° 35 (10-27). Recuperado en: https://emasf.webcindario.com/Los_campos_de_bolos_en_boiro.pdf

Rojo, J., García, M.J., Da Costa, A. y Galán, C. (2025). Juegos tradicionales de Olivenza: un estudio etnográfico a través de entrevistas a la población local. En *revista EmásF* n° 94 (82-116). Recuperado en https://emasf.webcindario.com/Juegos_tradicionales_de_Olivenza.pdf

ANEXO I. LECTURA “LOS JUEGOS POPULARES, TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS”

Con el auge de los videojuegos, los smartphones y las nuevas tecnologías, las generaciones actuales han perdido la costumbre de jugar a juegos tradicionales en la calle. Sin embargo, a pesar de que las nuevas formas de entretenimiento tienen algunas ventajas, suelen presentar menos beneficios que las diversiones que disfrutaban los niños de décadas pasadas. Los juegos tradicionales son una manera estupenda de fomentar las relaciones sociales, mejorar el ingenio y el intelecto, mantenerse activo y en general de crecer y desarrollarse de una manera adecuada, evitar el sobrepeso y el sedentarismo...

Los Juegos populares y tradicionales no utilizan juguetes técnicamente complejos, sino que emplea recursos que se encuentran en su cuerpo y en la naturaleza (arena, guijarros, hojas, flores, ramas, etc.) y objetos domésticos (hilo, papel, tablas, telas, hilos, botones, dedos, utensilios reciclados de la cocina y del taller, especialmente de costura).

Los juegos populares son aquellos que son practicados por mucha gente. Suelen basarse en el azar (suerte) o en la demostración de una habilidad concreta. El iniciador del juego es el niño o niña propietario/a del objeto con el que se juega (palo, cuerda, pelota, goma...), siendo el líder del grupo y reparte responsabilidades al resto, quedándose él o ella con el rol más llamativo. El niño/a que quiere jugar, debe aceptar las reglas del juego, de lo contrario no se juega. Ejemplos de juegos populares: el pañuelo, la comba, las canicas, el trompo, la goma, el colache...

Los juegos tradicionales son aquellos que van pasando de padres a hijos o de unos niños mayores a otros menores y forman parte de la cultura de los pueblos. Generalmente no tienen muchas reglas a la hora de jugar ni precisan la utilización de materiales para su puesta en práctica. Son juegos tradicionales: el escondite, la gallina ciega, pollito inglés, la rayuela, juegos de piola (saltar al burro)... La mayoría de los juegos tradicionales son también populares.

Los juegos autóctonos son aquellos que se practican en un entorno geográfico reducido: pueblos, ciudades, regiones o países: Por ejemplo: la lucha leonesa, la lucha canaria, pelota vasca, pelota valenciana, bolos murcianos, tiro de reja... Los juegos autóctonos son tradicionales y algunos de ellos se han hecho muy populares.

Como has podido comprobar los juegos autóctonos son tradicionales, pero no tiene necesariamente que ser populares porque algunos se juegan en lugares muy concretos y no son jugados por grandes masas de personas.

Los juegos tradicionales suelen ser populares. De ahí que se suele hablar de juegos populares y tradicionales. Por ejemplo: la comba, las canicas, la goma, el trompo, la píoia, el corro, el colache... son juegos muy populares y tradicionales.

ANEXO II. RETAHÍLAS PARA ECHAR SUERTES.

En la casa de Pinocho
sólo cuentan hasta ocho:
uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.

En un café rifaron un gato.
Al que le toque
el número cuatro:
uno, dos, tres y cuatro.

China, china,
capuchina,
en esta mano
está la china.

Fecha de recepción: 15/11/2025
Fecha de aceptación: 8/12/2025