



**Universidad  
Zaragoza**

# Trabajo Fin de Grado

## Magisterio en Educación Primaria

### **Análisis de la aplicación de juegos tradicionales y populares: propuesta de diseño y evaluación de una unidad didáctica.**

Analysis of the application of traditional and popular games: proposal for the design and evaluation of a didactic unit.

Autor

Víctor Manuel Otal Reyero

Director

Alberto Abarca Sos

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

2021/2022

## **Índice**

1. Resumen .....	1
2. Introducción.....	2
3. Marco teórico.....	3
3.2. Juegos tradicionales y populares.....	5
3.2.1. Diferencias entre juegos tradicionales y populares .....	5
3.2.2. Clasificación de los juegos tradicionales. ....	6
3.2.3 Juegos tradicionales de Aragón en la escuela .....	10
4. Objetivos.....	14
5. Propuesta unidad didáctica .....	14
5.1. Introducción .....	14
5.2. Contextualización .....	15
5.2.1. Características del centro .....	15
5.2.2. Instalaciones y material .....	15
5.2.3. Análisis del grupo clase.....	15
5.3. Situaciones de aprendizaje.....	16
5.4. Relación de elementos curriculares .....	17
5.5. Temporalización .....	19
5.6. Orientaciones didácticas y motivación .....	20
5.7. Desarrollo de las sesiones .....	21
5.8. Evaluación.....	27
5.9. Valoración de la unidad didáctica.....	30
6. Análisis .....	31
6.1. Objetivos .....	31
6.2.1 Introducción .....	31
6.2.2 Diseño.....	31
6.2.3 Resultados .....	34
6.3. Visión de los maestros .....	39
6.3.1. Introducción .....	39
6.3.2. Diseño.....	39
6.3.3. Resultados .....	39
7. Limitaciones y perspectivas .....	47
8. Conclusiones y valoración personal .....	48
9. Bibliografía.....	50
10. Anexos.....	55

**1.Resumen:** El fin de este trabajo es llevar a cabo los siguientes objetivos, exponer una fundamentación teórica de los juegos tradicionales y populares, desarrollar una propuesta de diseño y evaluación de unidad didáctica en un aula de 4º de primaria con 23 alumnos, presentar un análisis de 9 juegos tradicionales y populares puestos en práctica en la misma aula que la unidad didáctica y por último, recoger el testimonio de maestros de Educación Primaria acerca de los 9 juegos tradicionales y populares a través de un cuestionario. En relación a las respuestas del profesorado los juegos tradicionales y populares que más motivan a los alumnos, pero a su vez, más rivalidad y conflictos provocan son los juegos de fuerza. Los juegos que presentan mayor dificultad por parte de los alumnos para organizarse y jugar de forma independiente son los juegos de lanzamiento. Y los juegos a los que más tiempo pueden jugar los niños sin que les resulten tediosos y aburridos son los juegos de locomoción. Analizando estos resultados se llega a la conclusión de que no todos los juegos tradicionales y populares son iguales, se debe conocer cuáles son los más apropiados para impartir en función de las características del grupo-clase y objetivos propuestos por el docente, con la finalidad de poder aprovechar al máximo su alto potencial didáctico.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales y populares, motivación y Educación Primaria.

**Abstract:** The purpose of this work is to carry out the following objectives, to expose a theoretical foundation of traditional and popular games, develop a proposal for the design and evaluation of a didactic unit in a 4th grade classroom with 23 students, present an analysis of 9 games traditional and popular put into practice the same classroom as the didactic unit and finally, collect the testimony of teachers of Primary Education about the 9 traditional and popular games through a questionnaire. In relation to the answers of the teaching staff, the traditional and popular games that most motivate the students, but at the same time, more rivalry and conflicts are caused by the games of force. The games that present greater difficulty on the part of the students to organize and play independently are the throwing games. And the games that children can play the longest without finding them tedious and boring are locomotion games. Analysing these results it is concluded that not all traditional and popular games are the same, it is necessary to know which are the most appropriate to teach according to the

characteristics of the group-class and objectives proposed by the teacher, in order to make the most of its high didactic potential.

**Key words:** Traditional and popular games, motivation and Primary Education.

## **2. Introducción**

Este es un Trabajo de Fin de Grado basado en los juegos tradicionales y populares y su potencial motivador en los alumnos de educación primaria.

Se ha llevado a cabo por medio de tres partes fácilmente diferenciables, la primera es una revisión teórica, la segunda una propuesta de diseño y evaluación de unidad didáctica y por último un análisis de diferentes juegos tradicionales y populares a través de una encuesta contestada por profesorado de Educación Física.

La fundamentación teórica se divide en dos bloques: el primero habla sobre el juego y el segundo trata directamente sobre los juegos tradicionales y populares. En este último se presentan las diferencias entre juegos tradicionales y populares, se describe la importancia de estos juegos en la educación primaria y se presentan propuestas de unidades didácticas de diferentes autores.

En la segunda parte del documento, llamada propuesta de diseño y evaluación de una unidad didáctica, se lleva a cabo una intervención en la que se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en la primera parte del trabajo. Se ha realizado en un centro de Educación Primaria, con 23 alumnos y alumnas de cuarto curso de primaria.

En la última parte del trabajo se ha llevado a cabo un análisis que tiene como objetivo principal conocer los juegos tradicionales y populares que más motivan a los alumnos. También, se han estudiado otros objetivos secundarios como conocer qué juegos presentan más rivalidad, cuáles presentan menos dificultades de organización y conocer de qué juegos se cansan antes. Para lograr estos objetivos se han realizado dos análisis diferentes. Por un lado, se ha realizado un estudio del aula anteriormente mencionada durante una sesión y, por otro lado, se ha recopilado información encuestando a diferentes docentes de Educación Física.

Finalmente, se analizan los resultados y se exponen las conclusiones a las que se ha llegado después de llevar a cabo la intervención y el análisis.

Para completar la justificación, me gustaría añadir que el tema de juegos tradicionales y populares siempre ha estado presente en mi niñez. Mi día favorito del año era cuando llegaban las fiestas del pueblo de mis abuelos y hacían un campeonato de juegos tradicionales de abuelos y nietos al que siempre me apuntaba con mi abuelo. Solamente conocía los juegos tradicionales por este día, nunca los había visto en la escuela, por lo tanto, quería de alguna manera ayudar a la propagación de este contenido que tantas posibilidades educativas tiene.

Rebollo (2002) comenta:

La evolución de la tecnología ha provocado que los niños estén dominados por el ocio, cuando debería de ser al revés. Desde la escuela y concretamente desde el área de Educación Física nos proponen que los juegos tradicionales y populares son un medio extraordinario para romper con la monotonía y mostrar un importante valor social, histórico y cultural. (p.31).

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. El juego**

Etimológicamente hablando, la palabra juego proviene del latín, “iocus”. Esta palabra significa broma y, por lo tanto, se asocia con el acto de divertirse. Con la evolución del lenguaje, la palabra se ha ido modificando y hoy en día según la Real Academia de la Lengua Española la palabra juego tiene varias definiciones en función del significado que le queramos dar. En el caso de este trabajo nos vamos a referir a la palabra juego como acción y efecto de jugar por entretenimiento. Y también, ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

“El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as” (Benítez, 2009, p 1). También es importante destacar que el juego no solo es un entretenimiento, sino que hay que reconocer su alto potencial educativo y formativo, así

como la importancia que puede tener como generador de aprendizajes culturales y sociales (Edo, 1998, p. 23).

Pero el juego no se da solamente en la etapa inicial de la vida, sino que como afirma de nuevo Benítez (2009, p. 2) “aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad, es una actividad fundamental durante toda la vida.” A todo el mundo independientemente de su edad le gusta divertirse y el juego con su versatilidad permite que cada persona se adapte según sus gustos a una modalidad u otra.

Gracias al juego “se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad” (López, 2010, p. 1).

En relación al párrafo anterior, son muchos los autores que han hablado del juego como elemento clave en el desarrollo integral de los niños. Estos coinciden con Vygotsky en que “el juego proporciona beneficios cognitivos, sociales y morales que, no sólo no debe coartarse en ninguna etapa del desarrollo del niño, ni posteriormente de adulto, sino que debe potenciarse” (Edo, Baezal Deulofeu y Badillo, 2008).

Como se puede observar son muchos los beneficios que tiene el juego, sobre todo en los niños. Para Monge, Méndez, Hernández, Quintana y Presa (2019):

Los beneficios del juego son muy importantes y están bien documentados. Incluyen una mejoría en el funcionamiento ejecutivo, en el lenguaje, en las habilidades matemáticas tempranas (manejo de números y conceptos espaciales), en el desarrollo social, en las relaciones con iguales, en el desarrollo físico y en la salud, incluida la salud emocional, probablemente porque amortigua la ansiedad y el estrés (p. 31).

Por lo tanto, el juego potencia el desarrollo cognitivo, motor y social de los niños, fomentando la creatividad, el lenguaje verbal y no verbal, la socialización, la resolución de problemas, factores afectivos o emocionales.

### **3.2. Juegos tradicionales y populares**

Es importante destacar que para Barrio (2005), “los juegos tradicionales y populares son reliquias del pasado que se han heredado de generación en generación. Algunos de ellos han desaparecido y otros siguen en los recuerdos de los mayores, que han podido ser jugados del mismo modo o de diferente forma, en función del lugar y época” (p.217)

Para Sailema, Amores, Navas, Mallqui y Romero (2017) estos juegos son manifestaciones lúdicas divertidas que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, y que aparte de divertirse se rescata tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Como defiende Barrio (2005, p.218) los juegos tradicionales y populares “estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo”. Además, también tienen un gran potencial cultural ya que como afirma Agramonete (2011, p. 98) “con la práctica y conocimiento de estos juegos podemos acercarnos más a nuestras generaciones anteriores, entendiendo así algo más de su vida y el porqué de la nuestra.”

#### **3.2.1. Diferencias entre juegos tradicionales y populares**

Jiménez (2009, p. 2) define los juegos tradicionales como “juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente”.

Para Trigueros (2000):

Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conserva y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre las diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico (p. 115).

Por otro lado, los juegos populares “son aquellos que los conocen y los practican gran parte de la población; es decir, que está muy arraigado en una zona y se practica habitualmente” (Cintia, 2018, p. 13).

Mendoza, Analuiza y Chalá (2017) muestran las diferencias y similitudes entre ambos términos. Como principal diferencia destacan que los juegos tradicionales constituyen el reflejo de una sociedad con unos rasgos identificativos que se conservan con el paso del tiempo. Mientras que, en los juegos populares, al pasar de generación en generación van evolucionando y se modifican para adaptarse a los rasgos populares de la cultura de una determinada región (p.81).

Como conclusión, “se puede manifestar que los términos en discusión son solo entelequias conceptuales, existen más características que los unen de las que las separan, en la concepción de juego tradicional y popular no se puede asentar diferencias relevantes” (Mendoza et. al. 2017)

### **3.2.2. Clasificación de los juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales presentan temáticas muy variadas, por lo tanto, son muchas las clasificaciones que se pueden hacer.

Méndez y Fernández-Río (2011) proponen 9 categorías de juegos tradicionales:

1. Juegos de locomoción.
2. Juegos de lanzamiento de distancia.
3. Lanzamientos de precisión.
4. Juegos de pelota.
5. Juegos de combate.
6. Juegos de fuerza.
7. Juegos náuticos y acuáticos.
8. Juegos con animales.
9. Juegos y pruebas de habilidad en el trabajo. (p.55)

Esta clasificación de Méndez y Fernández está basada en las características de la acción principal que se realiza en el juego. Es la manera más común de organizar los juegos tradicionales.

En esta misma línea propone su clasificación Emilia Agramonte (2011):

**I. Juegos de locomoción**

- Carreras y marchas.
- Saltos.
- Equilibrios.
- Otros.

**II. Juegos de lanzamiento**

- Lanzamiento de distancia a mano.
- Lanzamiento de distancia con elemento propulsivo.
- Lanzamiento de precisión.

**III. Juegos y deportes de fuerza**

- Levantamiento de peso.
- De tracción.

**IV. Juegos de lucha**

- Lucha leonesa.
- Lucha canaria.
- Luchas rituales.
- Palo canario.
- Loita.

**V. Juegos de pelota y balón.**

- Pelota vasca.
- Pelota valenciana

**VI. Juegos de habilidad en el trabajo**

- Aizcolaris.
- Segaliris.
- Layadores.
- Porteadores.
- Forjadores.
- Cata de vaques.

-Arrastre de piedra.

## **VII. Juegos con animales y vehículos**

-Juegos hípicos.

-Luchas de animales.

-Juegos de ciclistas. (p. 99)

Rompiendo con este tipo de clasificaciones está Lavega (2010) que propone ordenar los juegos tradicionales dependiendo del dominio de acción al que pertenezcan, de esta manera se dividen los juegos en base a su lógica interna y no solamente por su acción principal. Esto nos permite “Disponer de criterios internos para clasificar las actividades físicas a partir del tipo de interacción que se establece entre los participantes y entre estos y el entorno físico donde se desarrolla la acción motriz.” (López-Pastor, 2009, p.37)

Por lo tanto, Lavega (2010) propone clasificar los juegos tradicionales de la siguiente manera:

- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices que se realizan en solitario (psicomotores) y en un medio estable.** Son todas las acciones individuales como juegos de lanzamientos, de saltos, de carrera, prácticas introspectivas o de expresión motriz...)
- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices de colaboración en un medio estable.** Se dan situaciones que hacen emerger conductas asociadas a la comunicación motriz, el pacto, el sacrificio generoso en la colaboración, tomar la iniciativa...
- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices de oposición en un medio estable.** Exigen que los protagonistas tengan que tomar decisiones, anticiparse, descodificar los mensajes de los demás o llevar a cabo estrategias motrices para optimizar al máximo este tipo de conductas motrices
- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices de cooperación-oposición en un medio estable.** Igual que en el dominio anterior exige una toma constante de decisiones e interpretaciones de los mensajes del resto de participantes,

aunque aquí se añade el factor estratégico de los compañeros que se oponen a un grupo de adversarios.

- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices que se realizan en un medio inestable.** Este tipo de situaciones favorecen conductas motrices adaptativas asociadas a la toma de decisiones, eficacia inteligente, anticipación, respeto del entorno, riesgo y aventura. Son buenos ejemplos aquellos juegos tradicionales que se realizan principalmente en el medio natural (chambot, juegos de esconderse, juegos de orientación, etc.) (p. 5).

Es importante conocer la lógica interna de un juego y por eso debemos conocer los dominios de acción y programar los juegos teniéndolos en cuenta para saber que queremos trabajar en cada momento. También es importante conocer el momento en el que se encuentran los juegos en la actualidad para poder expresar su potencial didáctico al máximo.

Para esto Subiza (1993) propone:

**A) Juegos tradicionales vigentes en la actualidad:**

- Juegos de carrera.
- Juegos de saltos.
- Juegos intelectuales.
- Juegos con animales.
- Juegos rítmicos.

**B) Juegos tradicionales desaparecidos:**

- Juegos de habilidad con apuestas.
- Juegos de lanzamiento.
- Juegos y canciones de corro.

**C) Juegos tradicionales que han evolucionado a la vez que la sociedad:**

- Juegos imitativos o de simulacro.
- Canciones.

**D) Juegos nuevos:**

- Deportes.

### **3.2.3 Juegos tradicionales de Aragón en la escuela**

Como afirma Jiménez (2009) los juegos tradicionales tienen un gran potencial educativo:

- Aprovechar el juego como único fin “El juego en sí mismo”
- Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.
- Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo.
- Su carácter motivador favorece la participación del alumnado en las actividades.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayudan a fomentar la autoestima.
- Desarrollan la imaginación (p. 2).

Además, los juegos tradicionales representan la cultura y la historia de un lugar concreto. Todos los juegos nacen en un lugar determinado, representan los estilos de vida de esa zona, los oficios a los que se dedicaban, el nivel socioeconómico, etc. Por lo tanto, este tipo de juegos tienen un gran potencial interdisciplinar que se puede aprovechar para introducir o repasar contenidos de otras asignaturas.

Los juegos tradicionales, como dice Sarmiento (2008) son “juegos que reúnen hermanos, primos, amigos, los cuales están en estrecha relación con nuestro entorno, los aspectos culturales que nos movilizan, y que permiten el aprendizaje de los juegos que jugaron los más grandes y ahora juegan los más chicos” (p.121).

Maestro (1996) afirma que:

“en cualquier edad de la niñez el juego tradicional es una actividad placentera de creación, recreación, aprendizaje y enseñanza. Gracias a estos, los niños recuperan energía perdida por otras actividades y no buscan ninguna recompensa externa, el placer del juego es la propia recompensa. También defiende que promueven la comunicación en los niños por la propia esencia socializadora que presentan (p.28).

Estos “juegos tradicionales que dinamizan los rincones y espacios escolares han de ser una posibilidad de aprendizaje de valores, de intercambio cultural y generadores de cultura, a partir de la transmisión y el reencuentro que desde allí acerca a los niños a sus maestros, y viceversa” (Sarmiento, 2008, p.121)

Teniendo en cuenta la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (2014), se puede observar que los juegos tradicionales aparecen en criterios y estándares del bloque 6, gestión de la vida activa y valores. A medida que avanzan los cursos se va exigiendo a los alumnos que conozcan un poco más acerca de los juegos, deportes y actividades artísticas de Aragón.

- **Primero y segundo curso:** En el primer ciclo solamente encontramos un criterio de evaluación que nos dice que los alumnos deben conocer y practicar algunos juegos populares. Pero no nos dice nada acerca de los juegos tradicionales del entorno próximo aragonés.
- **Tercero y cuarto curso:** En el primer año del segundo ciclo se empieza a pedir que los alumnos conozcan y practiquen diferentes actividades físicas próximas al entorno aragonés. Y en el segundo año, el Criterio de Evaluación es exactamente el mismo, pero se añade un Estándar de Aprendizaje en el que pone que los alumnos deben conocer las diferencias entre juegos tradiciones y juego popular. Es la primera vez que se nombra el término de Juegos Tradicionales.
- **Quinto y sexto curso:** En quinto curso el criterio de evaluación pasa de ser conocer y practicar a identificar y practicar. No es suficiente con que los alumnos conozcan algún juego tradicional, sino que deben ser capaces de identificarlos analizando las diferencias y similitudes con los juegos populares y con los deportes. Y finalmente, en sexto curso debe conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas del entorno próximo aragonés. Debe ser capaz de exponer las diferencias entre juegos tradicionales y populares y, además, reconocer y valorar su riqueza cultural, historia y origen.

### **3.2.4. Propuestas de juegos tradicionales en Unidades Didácticas.**

Pablos y Franco (2022) han llevado a cabo una Unidad Didáctica basada en juegos tradicionales. Para este estudio han dedicado cinco sesiones y lo han puesto en práctica con alumnos de sexto de primaria.

Se han dado cuenta de que los alumnos siempre realizan los mismos deportes mayoritarios en sus horas libres, fútbol y baloncesto. Las autoras de este estudio pretenden dar a conocer juegos populares y tradiciones para que los alumnos tengan más repertorio de ocio en su tiempo libre y proponen motivarlos por medio de una metodología ABR. Pablos y Franco (2022, p.29) defienden que “el Aprendizaje Basado en Retos es una metodología educativa que facilita un aprendizaje activo con protagonismo de los alumnos, así como una comprensión profunda del material de estudio y suscita altos niveles de motivación.”

Basan su propuesta en plantear a los alumnos una serie de juegos tradicionales modificados en forma de desafío. Los menores cada día deben ir superando retos hasta terminar la Unidad Didáctica. De esta manera buscan aumentar la motivación de los alumnos y la cooperación entre ellos puesto que todos los desafíos terminan siendo grupales.

En la unidad planteada por Pablos y Franco (2022) todas las sesiones siguen la misma estructura. Comienzan con juegos individuales de familiarización y van proponiendo variantes hasta llegar a desafíos cooperativos. A cada sesión va cambiando el material utilizado. En la primera sesión se utilizan las combas, en la segunda juegos tradicionales de lanzamiento y de recepción, la tercera la destinan a juegos de fuerza, la cuarta a la rayuela y para la última sesión plantean desafíos con canicas.

Uñera, Alonso, Vicente y Alarcón (2009) presentan “un proyecto de innovación educativa y didáctica para trabajar juegos y deportes populares tradicionales en la escuela, utilizando las nuevas tecnologías como apoyo a la práctica.”

En el programa han incorporado las WebQuest que son “una estrategia de enseñanza-aprendizaje que se basa en principios constructivistas, en el aprendizaje por proyectos y

en la indagación guiada a partir de recursos en su mayoría extraídos de Internet.” (Uñera, et al., 2009).

Estos autores defienden que el interés por el juego tradicional y popular está creciendo gracias a su inclusión en los currículos oficiales y en programas educativos. También son conscientes de la importancia de las nuevas tecnologías a la hora de trabajar y programar en Educación Física y por todo esto han planteado la siguiente propuesta basada en una metodología ABP por medio de la herramienta Neobook y destinada al tercer ciclo de primaria.

Para conseguir captar la atención de los alumnos y motivarlos de cara a este proyecto se propone la creación de un material didáctico por medio del programa Neobook profesional que les acompañará y les aportará la información necesaria para la creación de su propio proyecto.

La tarea que deben llevar a cabo tienen que elegirla ellos, pero siempre con la utilización de las TIC`s. Pueden realizar un Power Point, un conjunto de páginas Web, un videoclip, un noticiero, etc. Para llevar a cabo este proyecto cuentan con los materiales de juegos tradicionales y populares del centro, la herramienta de Neobook creada por los autores y la ayuda del docente que se encuentra en el aula.

Alonso, Cachón, Castro y Zagalaz (2015) plantean una propuesta multidisciplinar donde se trabajan dos asignaturas al mismo tiempo, Educación Física e Inglés. Esta es una unidad didáctica bilingüe donde se trabajarán juegos tradicionales y populares de Inglaterra.

El objetivo principal que tienen estos autores es facilitar el aprendizaje de la lengua inglesa a través de los contenidos de la Educación Física en primaria. Para alcanzarlo proponen seis sesiones con diferentes juegos tradicionales ingleses y utilizando un vocabulario bilingüe.

## **4. Objetivos**

Este trabajo parte con la idea principal de profundizar en el uso de los juegos tradicionales y populares en la educación primaria. Para poder llevar esto a cabo se han planteado cuatro objetivos.

- Revisar teóricamente aspectos relacionados con los juegos tradicionales y populares.
- Desarrollar una propuesta de diseño y evaluación de unidad didáctica.
- Recopilar información del profesorado de primaria acerca de los juegos tradicionales y populares: motivación, tiempo de juegos hasta que resulta monótono, rivalidad y nivel de dificultad de organización para la puesta en práctica.
- Analizar las características de diferentes juegos tradicionales y populares en busca de encontrar los que mejor se adapten a las características de los alumnos de primaria.

## **5. Propuesta unidad didáctica**

### **5.1. Introducción**

Para este trabajo de fin de grado se ha decidido introducir esta propuesta de unidad didáctica para mostrar un ejemplo de cómo trabajar el contenido de juegos tradicionales y populares buscando que los protagonistas de las sesiones sean los alumnos y de esta manera conseguir una motivación y participación plena.

El colegio escogido para llevarla a cabo ha sido el CPI La Jota. Es el centro donde realicé las prácticas de la carrera y aproveché mi estancia para desarrollar esta unidad didáctica y poder observar cómo influyen los juegos tradicionales y populares en la motivación de los alumnos.

## **5.2. Contextualización**

En este apartado se van a tratar diferentes aspectos que se consideran imprescindibles a la hora de llevar a cabo una unidad didáctica.

### **5.2.1. Características del centro**

El CPI La Jota es un Colegio Público Integrado, esto significa que en el mismo centro encontramos Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. Es decir, acogen alumnos desde los 3 hasta los 16 años. Se encuentra ubicado en el centro de un barrio que da nombre al colegio, La Jota.

Es un colegio que cuenta con dos vías tanto en primaria como en la ESO. Las clases son de un máximo de 25 alumnos y son homogéneas en cuanto a la edad, a excepción de algún repetidor o casos extraordinarios.

### **5.2.2. Instalaciones y material**

El colegio cuenta solamente con un recreo. Esto podría suponer una complicación a la hora de coordinar las clases de Educación Física, pero por suerte cuentan con un pabellón municipal que está junto al centro y que les cede el Ayuntamiento de Zaragoza. Lo dividen en tres tercios, por lo tanto, puede haber hasta cuatro clases de Educación Física al mismo tiempo, tres en el pabellón y una en el patio.

A parte de estas instalaciones el centro tiene un salón de actos muy amplio que se puede utilizar para hacer Educación Física. Es idóneo para actividades que requieren de música porque está acondicionado con altavoces y proyector.

El material no supone ninguna limitación para la realización de una programación adecuada de Educación Física. Al ser un C.P.I y tener aulas de Educación Secundaria tienen materiales que no se suelen encontrar en los centros de Educación Primaria por su dificultad o peligrosidad pero que en algunas ocasiones pueden servir de recurso para realizar algunas actividades.

### **5.2.3. Análisis del grupo clase**

La clase con la que se ha puesto en práctica la Unidad Didáctica es 4ºB. Esta aula cuenta con 23 alumnos en total, 9 chicas y 14 chicos. Es un grupo hablador en el que

hay que estar constantemente interrumpiendo el ritmo de clase para mandar callar y pedir que presten atención.

En esta aula hay dos alumnos con necesidades educativas especiales. Uno de ellos tiene una discapacidad intelectual y de lenguaje. El otro alumno está diagnosticado como Trastorno de Atención con Hiperactividad y Síndrome de Tourette. Ninguno de ellos tiene adaptaciones curriculares significativas en el área de Educación Física. La principal dificultad que presentan es el entendimiento y seguimiento de las explicaciones. Por este motivo se toman las medidas pertinentes en todo momento para conseguir que puedan seguir el ritmo de la clase sin ninguna dificultad.

### **5.3. Situaciones de aprendizaje**

Se han llevado a cabo 6 situaciones de aprendizaje.

- Situación 1. Conocer y respetar el material.

Es importante que los alumnos comprendan la importancia de cuidar y respetar el material y se debe trabajar a lo largo de todo el año, pero me parece importante hacer especial hincapié cuando se trate el contenido de juegos tradicionales y populares porque son materiales difíciles de conseguir y que normalmente tienen muchos años y por lo tanto los alumnos deben tener especial cuidado con ellos.

- Situación 2. Conocer y disfrutar mediante la práctica de los juegos tradicionales aragoneses.

Para que los alumnos conozcan y aprendan los juegos tradicionales de Aragón es fundamental que los jueguen y se diviertan jugando. De esta manera se quedarán más fácilmente con los nombres, los materiales y las reglas.

- Situación 3. Diferenciar juego tradicional y juego popular.

Juego tradicional y juego popular lo vemos muy a menudo juntos, pero es importante que los alumnos aprendan a diferenciar ambos términos. En 4º de primaria es un estándar de aprendizaje que aparece en el currículo.

- Situación 4. Comprender por qué los juegos populares se expanden.

Para entender las diferencias entre juegos tradicionales y populares es importante saber que los juegos populares se extienden y para entender esto mejor hay que pensar por qué se extienden. Es debido a la sencillez de sus normas y por el poco material que requieren o son materiales muy accesibles. Los alumnos pasan de no saber que es un juego popular a darse cuenta de que llevan muchos años jugando a juegos populares a diario.

- Situación 5. Fomentar hábitos de higiene y salud.

Es una situación que se debe trabajar a lo largo de todo el curso. No conocemos las situaciones que tienen los niños en sus casas ni el nivel de vida que llevan, por lo tanto, es importante fomentarles hábitos de higiene y de salud porque es posible que no los aprendan en sus casas. Además, sirve para que se responsabilicen y ganen autonomía a la hora de traer el neceser y la ropa adecuada para la práctica.

- Situación 6. Mostrar interés y actitud por la unidad didáctica.

Los alumnos deben mostrar interés y actitud a lo largo de la unidad. Hay muchos casos de alumnos que no quieren realizar la práctica por puro pasotismo. Para conseguir el 100% de participación es fundamental que el docente sepa motivar y animar a sus alumnos.

#### **5.4. Relación de elementos curriculares**

A continuación, se muestra una tabla donde se ha querido dejar reflejada de una forma muy visual la relación de todos los elementos curriculares que se han nombrado anteriormente. Se establece una relación entre las situaciones de aprendizaje creadas, los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje extraídos del currículo, los indicadores de logro que se han formado en base a las situaciones de aprendizaje y en el último apartado aparecen los instrumentos de evaluación que se han utilizado para evaluar y calificar los indicadores de logro. Para esto se ha tomado como referencia la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (2014).

**Tabla 1.**  
**Relación de elementos curriculares.**

Relación de elementos curriculares				
Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Situación 1: Conocer y respetar el material.	Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, Respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.	Est.EF.6.13.4. Participa, de forma autónoma, en la recogida de material utilizado en las clases. Est.EF.6.13.5. Respeta las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad. Est.EF.6.13.5. Respeta las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad.	Distingue los materiales de los distintos juegos y además durante su uso lo respeta procurando que no se deteriore.	Ficha de observación. (Anexo1)
Situación 2: Conocer y disfrutar mediante la práctica de los juegos tradicionales aragoneses.	Cri.EF.6.8. Conocer y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto cercano y/o del entorno próximo aragonés. Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, Respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.	Est.EF.6.8.1. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza. Est.EF.6.8.2. Practica una diversidad de actividades físicas (juegos, juegos tradicionales  Aragoneses, priorizando los próximos al contexto del alumnado, deportes -en sus diversas manifestaciones o actividades artísticas) y se inicia en el conocimiento de su riqueza cultural, historia y origen. Est.EF.6.13.5. Respeta las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad	Conoce y practica juegos tradicionales de Aragón y sus materiales.	Ficha de observación. (Anexo1)
Situación 3: Diferenciar juego tradicional y juego popular.	Cri.EF.6.8. Conocer y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto cercano y/o del entorno próximo aragonés.	Est.EF.6.8.1. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.	Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.	Prueba escrita (Anexo2) y rúbrica cuadernillo. (Anexo3)
Situación 4: Comprender por qué los juegos populares se expanden.	Cri.EF.6.8. Conocer y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y	Est.EF.6.8.1. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos	Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.	Prueba escrita. (Anexo)

	artísticas del contexto cercano y/o del entorno próximo aragonés	tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.		
Situación 5: Fomentar hábitos de higiene y salud.	<p>Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, Respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.</p> <p>Respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.</p>	Est.EF.6.13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo (por ejemplo, el aseo tras la sesión de Educación Física).	Es responsable y autónomo para traer neceser, ropa adecuada para la práctica de Educación Física y el cuadernillo de Juegos Tradicionales.	Ficha de observación. (Anexo)
Situación 6: Mostrar interés y actitud por la unidad didáctica.	<p>Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, Respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.</p> <p>Respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.</p>	<p>Est.EF.6.13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz en las diferentes situaciones motrices que se presentan.</p> <p>Est.EF.6.13.2. Demuestra iniciativa y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores.</p> <p>Est.EF.6.13.2. Demuestra iniciativa y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores.</p>	Es responsable y autónomo para traer neceser, ropa adecuada para la práctica de Educación Física y el cuadernillo de Juegos Tradicionales.	Ficha de observación (Anexo1) y rúbrica cuadernillo. (Anexo3)

### 5.5. Temporalización

La Unidad Didáctica se estructura en 7 sesiones de una hora cada una. La primera clase es introductoria del tema, las tres siguientes están relacionadas con Juegos Tradicionales de Aragón. La sesión 5 y 6 tratan de juegos populares. La última está programada para realizar una prueba escrita y jugar a juegos tradicionales y populares que hayan buscado en internet o preguntando a familiares.

En la figura 1 se refleja la temporalización de las sesiones con sus respectivas situaciones de aprendizaje.

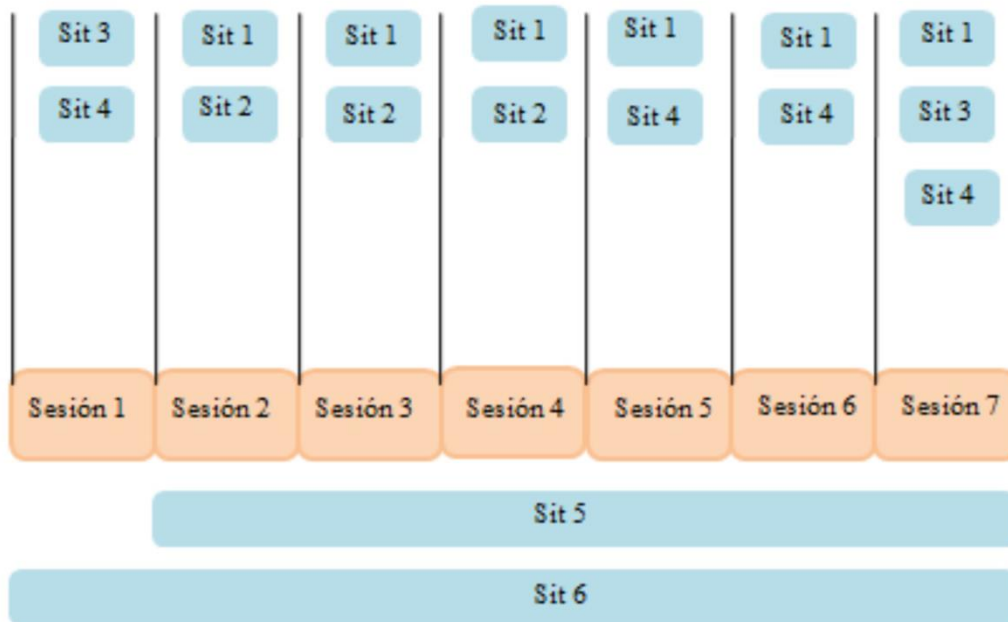


Figura 1.  
*Temporalización de las situaciones de aprendizaje.*

### 5.6. Orientaciones didácticas y motivación

Se ha procurado poner en práctica diferentes metodologías y habilidades didácticas para conseguir que el alumnado esté motivado y con ganas de aprender durante toda la unidad.

Para que las clases se desarrollen a la perfección, es necesario un clima de aula positivo, que aporta diferentes componentes como la calidad de las relaciones y las interacciones entre los miembros de la clase, una existencia de normas y reglas que rigen una disciplina que todo el alumnado debe conocer y la existencia de espacio de participación. Gracias a esto el alumnado se siente seguro y cómodo. (Sandoval, 2014)

Para conseguir todo esto se han propuesto actividades cooperativas y dinámicas donde trabajen de manera igualitaria desarrollando la empatía. “La metodología de Aprendizaje Cooperativo permite apoyar y ayudar a los estudiantes que presentan dificultades en sus procesos de aprendizaje, los estudiantes que necesitan ayuda se sienten más tranquilos y en confianza.” (Olaya y Barreto, 2017).

Se ha llevado a cabo en casi toda la unidad una metodología de descubrimiento guiado donde el alumno es el protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se les dejaba libertad para jugar a los diferentes juegos de manera autónoma. Contaban con una explicación en papel, el apoyo de todos los compañeros y compañeras del grupo y la ayuda del profesor, que solo intervenía en caso de que fuese necesario. De acuerdo con Zapatero (2017) el uso de estilos que se centran en el alumno tiene grandes incidencias positivas en el rendimiento académico, la gestión del aula y el clima motivacional o en la participación en las sesiones (p. 243).

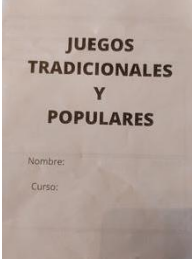
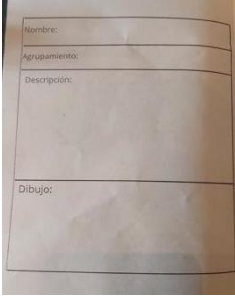

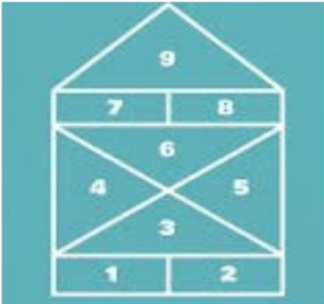
### 5.7. Desarrollo de las sesiones

A continuación, se muestran unas tablas en las cuales aparece cada una de las sesiones con sus respectivos indicadores de logro, tiempo, desarrollo de las actividades y los recursos.

**Tabla 2.**

***Relación de las sesiones, indicadores, actividades y recursos.***

<b>NOMBRE:</b> Presentación de la unidad.		Nº 1
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b> Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular. Es responsable y autónomo para traer neceser, ropa adecuada para la práctica de Educación Física y el cuadernillo de Juegos Tradicionales.		
<b>Metodología:</b> Instrucción directa. Modificación de mando directo.		
<b>TIEMPO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>20 mnts</b>	Presentación en Canva (Anexo4) en la que se exponen las principales diferencias entre juegos tradicionales y juegos populares y se hace reflexionar al alumnado sobre a qué juegos jugaban sus padres y abuelos cuando no tenían los recursos que tenemos ahora.  Antes de bajar al patio para seguir con la siguiente actividad se entrega un cuadernillo donde aparecen tablas para redactar y dibujar juegos. El cuadernillo tiene ocho caras, cuatro destinadas a juegos que se realizarán en clase y cuatro para que pregunten a sus padres, abuelos, tíos o personas mayores de su entorno a qué jugaban cuando eran pequeños.	<b>-Pantalla digital, Ordenador, presentación, cuadernillos de juegos tradicionales.</b>

	<p>También se les explica la forma de evaluar el cuadernillo.</p> <p>A lo largo de las sesiones iremos hablando acerca de los juegos de los alumnos y en la última jugaremos a dos de ellos.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	
<p>40mts</p>	<p>Para esta actividad se harán 7 grupos de 3 personas cada uno. Se dará a cada grupo un papel donde aparece una rayuela coreana y una tradicional como la que conocen.</p> <p>También se les dará una tiza por grupos y una piedra.</p> <p>Deben dibujar la rayuela que prefieran en el suelo del patio y jugar. Tanto la coreana como la tradicional que conocemos todos se juega de la misma</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> <p>SABANGCHI</p>  </div> </div> <p>manera, pero solo cambia el dibujo.</p> <p>Gracias a esto aprovecharemos para mostrar cómo se ha expandido este juego y se ha convertido en un juego popular porque se juega en una extensión de terreno muy amplia. También les servirá para darse cuenta de que los juegos anteriormente se transmitían de generación en generación de forma oral y las reglas no están estrictamente escritas y por lo tanto los juegos pueden tener un mismo nombre, pero variar alguna regla en función del lugar donde se juega.</p>	<p>Tizas, fichas de rayuelas y piedras.</p>

**Tabla 3.**


**Relación de las sesiones, indicadores, actividades y recursos.**

NOMBRE: Circuito juegos tradicionales.		Nº 2, 3 y 4
<p><b>INDICADORES DE LOGRO:</b></p> <p>Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.</p> <p>Es responsable y autónomo para traer el neceser, ropa adecuada para la práctica de EF y el cuadernillo de Juegos Tradicionales.</p> <p>Distingue los materiales de los distintos juegos y además durante su uso lo respeta procurando que no se deteriore</p>		
<p><b>Metodología:</b> Técnica de enseñanza cognitiva. Descubrimiento guiado.</p>		
TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10mnt	<b>Calentamiento:</b> Juego tradicional de Marro, Marrón, Marrete.	
40mnts	<p><b>Parte principal:</b> Esta actividad va a durar 3 sesiones. Se van a hacer 6 grupos de 3 y 4 personas cada grupo. Los grupos se mantendrán durante las tres sesiones. Se prepara un circuito por el patio del recreo con 6 juegos tradicionales diferentes, tres de fuerza y tres de lanzamiento. Cada grupo hará un juego de cada tipo por sesión.</p> <p>La metodología que se va a llevar a cabo va a ser descubrimiento guiado. Los alumnos se encuentran las postas colocadas y deben de ir a la posta que les indica un papel que se les reparte previamente. Al llevar a las postas se encuentran un papel en el suelo donde les explica cómo se juega y deben de ser ellos mismos los que lo lean y comiencen a jugar.</p> <p>El docente se va moviendo por el espacio para resolver dudas y aportar feedback.</p> <p>Los tres juegos de lanzamiento son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bolinches.</li> <li>-Bolos de Monreal del Campo.</li> <li>-Hoyetes</li> </ul> <p>Los tres juegos de fuerza son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pulso de pica.</li> <li>-Tiro al palo.</li> <li>-Lanzamiento de bola.</li> </ul> <p>Las fichas explicativas de cada juego se encuentran en el (Anexo5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fichas que expliquen los juegos tradicionales.</li> <li>-Una ficha para cada grupo que les indique a la posta que deben ir.</li> <li>-Bolos de Monreal y lanzadera.</li> <li>-Bolinches y sus lanzaderas.</li> <li>-Hoyetes y fichas para lanzar.</li> <li>-Palos para jugar al tiro al palo.</li> <li>-Picas para jugar al pulso de pica.</li> <li>-Pelotas medicinales a falta del material necesario para jugar al lanzamiento de bola.</li> </ul>
10mnts	<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se recoge el material entre todos, hacemos un feedback colectivo sobre los juegos que hemos practicado cada grupo y entendemos porque son tradicionales y no populares.</p> <p>También pondremos en común los juegos tradicionales que hayan preguntados a los adultos de su entorno y se les pedirá que los apunten en el cuadernillo y que sean responsables de no perderlo.</p> <p>El último día se les pide que apunten en el cuadernillo los dos juegos que más</p>	

	<p>les hayan gustado de los 6 que han practicado en estas 3 sesiones.</p> <p>Y finalmente van a lo vestuarios para asearse.</p>	
--	---	--

**Tabla 4.**

**Relación de las sesiones, indicadores, actividades y recursos.**

<b>NOMBRE:</b> Juegos que todos conocemos y jugamos juntos.		<b>Nº 5</b>
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b>		
<p>Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.</p> <p>Distingue los materiales de los distintos juegos y además durante su uso lo respeta procurando que no se deteriore</p> <p>Es responsable y autónomo para traer el neceser, ropa adecuada para la práctica de EF y el cuadernillo de Juegos Tradicionales.</p>		
<b>Metodología:</b> Instrucción directa.		
<b>TIEMPO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>10 mnts</b>	<b>Calentamiento:</b> Juego popular de la cadeneta.	
40 mnts	<p><b>Parte principal:</b> En esta sesión se van a realizar dos juegos populares en los que van a tener que jugar en equipos para conseguir el objetivo.</p> <p>El primer juego va a ser polis y cacos. Los niños están acostumbrados a jugar a este juego y por lo tanto no se pierde tiempo en explicarlo.</p> <p>El segundo es tiro de soga. Seguiremos con los mismos equipos del juego anterior para aprovechar al máximo el tiempo de práctica.</p> 	Soga, un pañuelo y dos conos.
10 mnts	<p><b>Vuelta a la calma:</b> Nos sentamos en círculo y damos feedback sobre los juegos que hemos practicado, asimilando que son juegos populares y buscando las diferencias con los juegos tradicionales de las sesiones anteriores.</p> <p>También preguntaremos los juegos que han apuntado en su cuadernillo y comentamos los que más se están diciendo y los que más les están gustando. Además, nos sirve como evaluación para ver que alumnos están mostrando más interés y se están preocupando de buscar y apuntar juegos.</p> <p>Finalmente se van a los vestuarios para asearse.</p>	

**Tabla 5.**

**Relación de las sesiones, indicadores, actividades y recursos.**

<b>NOMBRE:</b> Juegos populares.		<b>Nº</b> 6
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b>		
Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.		
Es responsable y autónomo para traer el neceser, ropa adecuada para la práctica de EF y el cuadernillo de Juegos Tradicionales.		
Distingue los materiales de los distintos juegos y además durante su uso lo respeta procurando que no se deteriore.		
<b>Metodología:</b> Instrucción directa.		
<b>TIEMPO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
10 mnts	<b>Calentamiento:</b> Juego popular del gavilán.	Campo de fútbol o de baloncesto con las líneas bien definidas.
40 mnts	<p><b>Parte principal:</b> En esta sesión, al igual que en la anterior, se van a llevar a cabo dos juegos populares. En este caso los juegos no van a ser cooperación. Son juegos en los que van a jugar en equipo, pero la acción principal se desarrolla de forma individual.</p> <p>Son juegos populares que los alumnos conocen perfectamente.</p> <p>El primer juego es el pañuelo. Se hacen cuatro equipos y se ponen dos pañuelos para aumentar el tiempo de práctica y evitar esperas excesivas.</p> <p>El siguiente juego va a consistir en ir superando desafíos cooperativos de progresiva dificultad. Todos estos desafíos van a ser con combas, un material al que están acostumbrados y que todos conocen. El desafío va a ser siempre el mismo: deben saltar todos los miembros del grupo al menos una vez la comba sí que se pare de dar.</p> <p>Al principio se hacen grupos de tres personas y a medida que superan el desafío se deben juntar con otro grupo, al superarlo, otra vez, se juntarán con otro grupo y así sucesivamente hasta toda la clase sea un solo grupo y deban superar el desafío.</p>	<p>-Dos pañuelos.</p> <p>-Combas.</p> <p>-Conos.</p>
10 mnts	<p><b>Vuelta a la calma:</b> Al igual que en las sesiones anteriores nos sentaremos en círculo y haremos un feedback sobre la sesión. Insistiremos en que hemos jugado a juegos populares y que son populares gracias a la sencillez de sus reglas y a la escasez de material que se necesita (comentaremos que hemos usado muchos aros pero que el juego popular de piedra papel o tijera no los necesita).</p> <p>Volveremos a comentar los cuadernillos y pediremos que para el último día deban entregarse. Se debe apuntar el juego popular que más les haya gustado.</p>	

	<p>Se dejará clara la evaluación del cuadernillo, debe aparecer mínimo un juego tradicional que hayamos practicado, uno popular y dos que hayan buscado o preguntado a parientes cercanos.</p> <p>También comentaremos los juegos que han preguntado en sus casas y seguiremos valorando a ver cuáles les gustan más para ponerlos en práctica en la última sesión.</p> <p>Finalmente se irán a asear a los vestuarios.</p>	
--	---	--

**Tabla 6.**

***Relación de las sesiones, indicadores, actividades y recursos.***

<b>NOMBRE:</b> Esto se acaba.		<b>Nº 7</b>
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b>		
<p>Reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.</p> <p>Practica y reconoce que son juegos populares</p> <p>Conoce y practica juegos tradicionales de Aragón y sus materiales.</p> <p>Es responsable y autónomo para traer el neceser, ropa adecuada para la práctica de EF y el cuadernillo de Juegos Tradicionales</p>		
<b>Metodología:</b> Instrucción directa.		
<b>TIEMPO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
15 mnts	<p>Para empezar la sesión bajaremos al patio con el neceser y la botella de agua como todos los días, pero también con lápiz y goma.</p> <p>Los alumnos se esparcirán por el espacio y deberán realizar una prueba escrita guiada por el docente.</p> <p>Las preguntas las irán haciendo todos al mismo tiempo mientras el profesor exponer diferentes materiales. La prueba consta de 5 preguntas sencillas que los alumnos deberían saber resolver sin ninguna dificultad.</p>	Pruebas, lápiz, goma, y material de juegos tradicionales.
35 mnts	<p>Cuando todo el mundo ha terminado nos reunimos y ponemos en común los juegos que han preguntado a sus familias y se hace una votación para jugar a los dos que más les llaman la atención.</p> <p>El primer juego que les llamaba la atención es el de churro va. Pero como es un juego peligroso donde podría haber accidentes se decidió no jugar.</p> <p>Otro juego que tuvo mucho éxito fue las peonzas, pero no había material para todos y, por lo tanto, tampoco pudimos jugar.</p> <p>El siguiente que más se nombró porque lo jugaban muchos de sus padres y madres cuando eran pequeños es el de las gomas y como en el centro había dos y una alumna trajo otras dos hicimos grupos he improvisé unos pasos.</p>	Gomas, sogas, un pañuelo y dos conos.
10 mnts	<p><b>Vuelta a la calma:</b> Sentados en círculo se comenta las sensaciones que tienen al terminar la unidad, se pregunta qué han aprendido, si les ha gustado, etc.</p> <p>Y finalmente se van a los vestuarios para asearse.</p>	

## **5.8. Evaluación**

Se han realizado dos tipos de evaluación en esta unidad, por un lado, sumativa y por otro lado formativa.




La evaluación sumativa se da al finalizar la unidad con una prueba escrita que deben de realizar los alumnos. La hacen todos los al mismo tiempo mientras el profesor la guía mostrando materiales y leyendo los enunciados (anexo 2).

Con esta prueba escrita se evaluarán tres indicadores de logro: el primero es distinguir los materiales de los distintos juegos y además durante su uso lo respeta procurando que no se deteriore. El segundo, conoce y practica juegos tradicionales de Aragón y sus materiales y el último reconoce y diferencia los términos de juego tradicional y juego popular.

Por otro lado, la evaluación formativa se da por medio de un cuadernillo de trabajo que los alumnos y alumnas deben de ir completando a lo largo de las sesiones. También se da en una hoja de registro donde se han ido anotando todas las incidencias que se iban dando a lo largo de la unidad.

En el apartado de actitud y trabajo se han tenido en cuenta dos aspectos diferentes.

El primero es el cuadernillo, que va a contar un 30 % del 70% de actitud y trabajo evalúa los indicadores de logro de conocer y practicar juegos tradicionales de Aragón y sus materiales y reconocer y diferenciar los términos de juegos tradicionales y juego popular. Esto se va a llevar a cabo por medio del siguiente instrumento de evaluación.

CUADERNILLO DE JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES			
ITEMS			A por el 
¿Hay un mínimo de dos juegos?	SI. +2	NO.	Ha redactado más juegos de los mínimos exigidos. +0,5
¿Hay un juego que no hemos practicado en clase?	SI. +2	NO.	Ha redactado más de un juego que no hemos practicado en clase. +0,5
¿La descripción del juego coincide con el nombre?	SI. +2	NO.	La descripción del juego es perfecta. +0,5
¿Se entiende el texto y el dibujo y además es estético visualmente?	SI. +2	NO.	Ha pintado el dibujo. +0,5
<p><b>Cri.EF.6.13.</b> Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.</p> <p>CC: CSC, CIEE, CAA, CMCT.</p> <p><b>Indicadores de logro:</b> conocer y practicar juegos tradicionales de Aragón y sus materiales. Y reconocer y diferenciar los términos de juegos tradicional y juego popular.</p>			

**Figura 2.**

***Instrumento de evaluación cuadernillo***

La Figura 2 es una rúbrica que cuenta con cuatro ítems, cada uno de ellos vale dos puntos y por lo tanto pueden alcanzar ocho puntos. Además, hay un apartado en la última columna que se añadió para las personas que querían trabajar y esforzarse un poco más, de esta manera cumpliendo los ítems pueden alcanzar la máxima puntuación.

En la parte final de la rúbrica aparece el Criterio de Evaluación que se evalúa y las Competencias Clave que se trabajan según el currículo de Aragón.

El segundo instrumento de evaluación (Tabla 7) que se diseñó para evaluar el resto de la parte de actitud y trabajo, un 40%. Es una ficha de observación donde se apunta diariamente los aspectos negativos que se observan. Con esta ficha se evalúa el indicador de logro relacionado con la responsabilidad y autonomía para traer el neceser y ropa adecuada para la práctica de Educación Física. De esta manera todos los alumnos empezaban con un 10 y a medida que iban haciendo comportamientos negativos o positivos se les iba sumando o restando puntuación.

**Tabla 7.**  
**Hoja de observación de la actitud.**

Hoja de observación actitudinal.							
4ºB							
NOMBRES	Falta el respeto a sus compañeros, al profesor o a las reglas del juego	Participa de forma activa en la recogida del material	Trae neceser y ropa adecuada	Respeto el material y hace un uso adecuado del mismo	Participa de forma activa en la actividad	Preguntan juegos tradicionales en casa	N O T A S
1.	*1			*2		+1	6
2.				*2		+1	6,5
3.	*6					+1	7,5
4.		*3				+1	9,5
5.						+1	10
6.						+1	10
7.			*1			+1	8
8.	*3					+1	9
9.						+1	10
10.	*4					+1	9
11.	*4					+1	9
12.						+1	10
13.		*2				+1	9
14.			*2			+1	8
15.						+1	10
16.						+1	10
17.	*2 *5			*1		+1	6
18.						+1	10
19.		*1				+1	9,5
20.						+1	10
21.						+1	10
22.						+1	10
23.	*7					+1	9

La Tabla 7 se compone de 6 ítems colocados en las columnas y los nombres de cada uno de los niños en la primera. A partir de ahí, se ha colocado un asterisco con un

número en cada una de las filas a modo de índice. Posteriormente se desarrollaba en un cuaderno los incidentes sucedidos para valorarlos en la evaluación.

Por lo tanto, para obtener la nota final se ha utilizado la nota del cuaderno diario (30%), la nota del trabajo diario, actitud y comportamiento (40%) y la nota de la prueba escrita (30%).

## **5.9. Valoración de la unidad didáctica**

A nivel curricular han quedado reflejados los conocimientos sobre juegos tradicionales y populares que han alcanzado los alumnos. La gran mayoría han completado la prueba escrita con un resultado sobresaliente, conociendo gran variedad de juegos tradicionales aragoneses y diferenciándolos de los juegos populares.

Un objetivo más personal que me impuse en esta unidad didáctica era el de conseguir motivar al alumnado con un tema que de primeras no parece muy atractivo para los niños. Para esto introduje metodologías innovadoras y seleccioné los juegos tradicionales que me parecían más dinámicos, sencillos en cuanto a normas y organización y atractivos a ojos de los alumnos.

La metodología creo que ha sido acertada a lo largo de toda la unidad. La mayoría de las sesiones han sido metodologías cognitivas donde el alumno debía investigar y experimentar para conseguir el resultado. En las sesiones 5 y 6 se ha llevado a cabo una metodología más tradicional de instrucción directa porque los juegos populares son un poco más complejos y requieren de mayor organización. Los niños juegan en su tiempo libre a juegos populares, pero siempre juegan a los que están acostumbrados. En el momento en el que tienen que jugar a un juego diferente les cuesta mucho hacer equipos, dejar claras las reglas y ponerse a jugar y por lo tanto decidí que la mejor opción era dirigir la clase yo mismo.

## **6. Análisis**

### **6.1. Objetivos**

Es imprescindible que el análisis cuente con unos objetivos a tener en cuenta. Es por ello, que a continuación se detalla el objetivo principal del análisis y los objetivos secundarios.

-Objetivo principal:

- Conocer los juegos tradicionales y populares que más motivan a los niños de 9 y 10 años.

-Objetivos secundarios:

- Explorar la facilidad de organización y participación que presentan los diferentes juegos tradicionales y populares.
- Observar los juegos tradicionales y populares de los cuales los alumnos se cansan antes de jugar y por el contrario conocer qué juegos pueden practicar durante un largo periodo de tiempo sin aburrirse.
- Conocer la competitividad que provocan los diferentes juegos tradicionales y populares.
- Analizar qué tipo de juegos tradicionales atraen más a los alumnos entre juegos de fuerza, de locomoción y de lanzamiento.

#### **6.2.1 Introducción**

Una vez finalizada la unidad didáctica se decidió realizar una actividad con la cual se pudieran analizar diferentes aspectos.

Esta propuesta se realizó con la misma clase que había puesto en práctica anteriormente la unidad didáctica.

La actividad que se llevó a cabo para el estudio se realizó con juegos que ya habían practicado hace escasos días con la unidad didáctica, por lo que conocían todos los juegos y sus respectivas reglas.

#### **6.2.2 Diseño**

*Recursos necesarios para la puesta en práctica del análisis.*

- a. Recursos humanos:

- i. Clase de 4ºB con 23 alumnos.
- ii. Profesora habitual de Educación Física del CEIP La Jota, Elena Andrés.
- b. Recursos de tiempo y espacio:
  - i. Patio del recreo del CEIP La Jota.
  - ii. Una sesión de una hora.
- c. Recursos materiales:
  - i. Los materiales necesarios para poder practicar los juegos tradicionales (anexo 6).
  - ii. Dos hojas de registro y dos bolígrafos.
  - iii. Dos cronómetros.

#### *Desarrollo del análisis.*

Para llevar a cabo la puesta en práctica se expandieron diferentes juegos tradicionales y populares de manera estratégica por el patio del colegio. El docente explicó al alumnado que contaban con media hora para jugar de forma libre a los juegos disponibles en el patio.

Con esto se pretendía observar los juegos tradicionales y populares que más motivaban y atraían a los alumnos. Para ello se colocaron dos docentes de forma estratégica para visualizar la mitad de los juegos cada uno. Los dos maestros disponían de un cronómetro y de una hoja de registro (Tabla 8) donde anotaban el número de participantes que pasaba por cada juego y el tiempo que jugaban. Además, contaban con un apartado de observaciones para hacer breves anotaciones de aspectos importantes a destacar de cada juego.

**Tabla 8.**

***Hoja de registro.***

JUEGOS	Nº DE PARTICIPANTES	TIEMPO DE JUEGO (mnts)	OBSERVACIONES
Tiro al palo			
Pulso de pica			
Tiro de sogá			
Bolinches			
Bolos de Monreal			
Hoyetes			
Combas			
Rayuela			
Juego del pañuelo			

Como se puede apreciar en la Tabla 8, esta dispone de cuatro columnas. En la primera aparecen los juegos que están esparcidos por el patio del recreo. En la segunda se anota con un palito a cada participante que acudía al juego. En la tercera, también con un palito se anota cada minuto que pasan jugando a cada uno de los juegos. Y en la última columna se registran las observaciones más características de cada uno de los juegos.

Los juegos de los que disponían los alumnos eran 9, ya explicados en la Unidad Didáctica.

Encontrábamos tres tipos de juegos con tres juegos diferentes cada uno.

- Juegos de fuerza:

1º Tiro al palo.

2º Pulso de pica.

3º Tiro de sogá.

- Juegos de lanzamiento:
  - 4º Bolos de Monreal.
  - 5º Bolinches.
  - 6º Hoyetes.
  
- Juegos de locomoción:
  - 7º Comba.
  - 8º Pañuelo.
  - 9º Rayuela.

### 6.2.3 Resultados

Tras realizar la actividad y completar las respectivas fichas de observación, se ha realizado un análisis de los resultados, que han sido los siguientes.

**Tabla 9.**

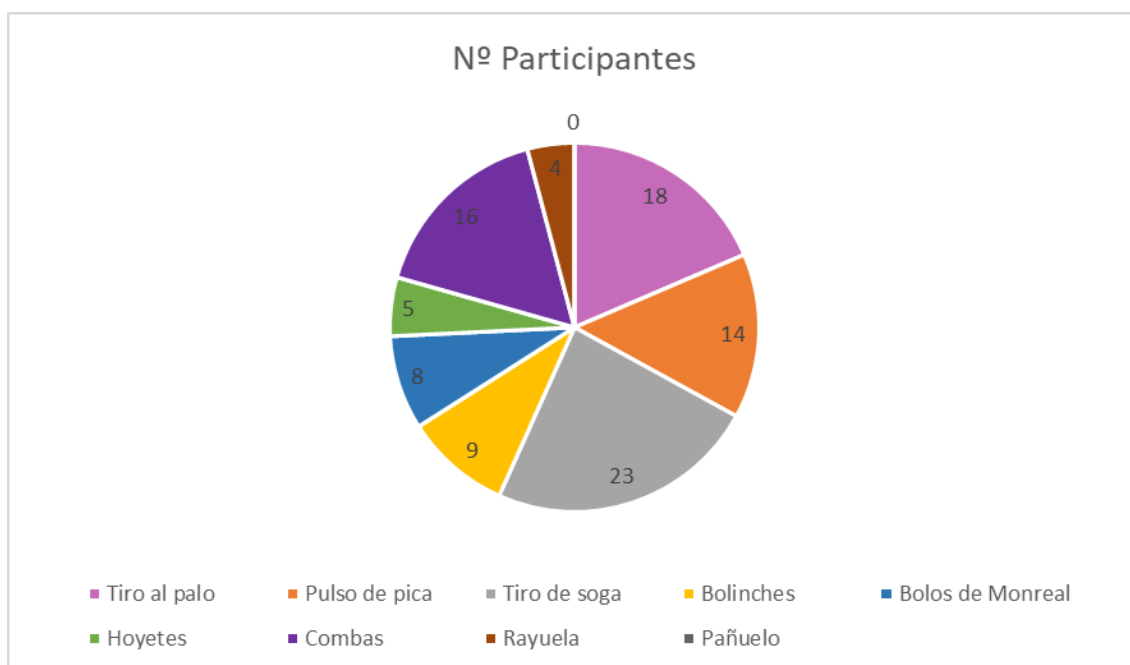
*Hoja de registro de datos completada.*

JUEGOS	Nº DE PARTICIPANTES	TIEMPO DE JUEGO	OBSERVACIONES
Tiro al palo	18	15 minutos	Rivalidad y conflictos Dolor en las manos y hombros. Mucha motivación.
Pulso de pica	14	9 minutos	Peligro con las personas de alrededor. Rivalidad, pero no conflictos.
Tiro de sogas	23	12 minutos	Primer juego al que acude toda la clase. Fácil organización. Rivalidad y conflictos. Mucho dolor en las manos. No piensan ninguna estrategia. Mucha motivación.
Bolinches	9	10 minutos	Han tardado en aparecer jugadores. 4 alumnos se han organizado para completar una partida.
Bolos de Monreal	8	5 minutos	La mayoría de los que han pasado por este juego solo han lanzado una vez.
Hoyetes	5	20 minutos	2 alumnos han estado jugando casi todo el tiempo.
Combas	16	16 minutos	Han tardado en ir a jugar. Desafío cooperativo.
Rayuela	4	4 minutos	Un grupo de 4 personas ha decidido jugar, pero se han cansado antes de terminar la partida.
Pañuelo	0	0 minutos	3 alumnos han intentado convencer a más compañeros para jugar, pero no han tenido éxito.

En la tabla 9 se observan los datos obtenidos en el análisis. Se han subrayado de diferentes colores los juegos según su tipología. En amarillo están los juegos de fuerza, en azul los juegos de lanzamiento y en verde los juegos de locomoción.

A continuación, se exponen unos gráficos que muestran el número de participantes que ha tenido cada juego y el tiempo de práctica en cada uno de ellos.

El primer gráfico muestra el número de alumnos que ha participado en cada uno de los juegos.

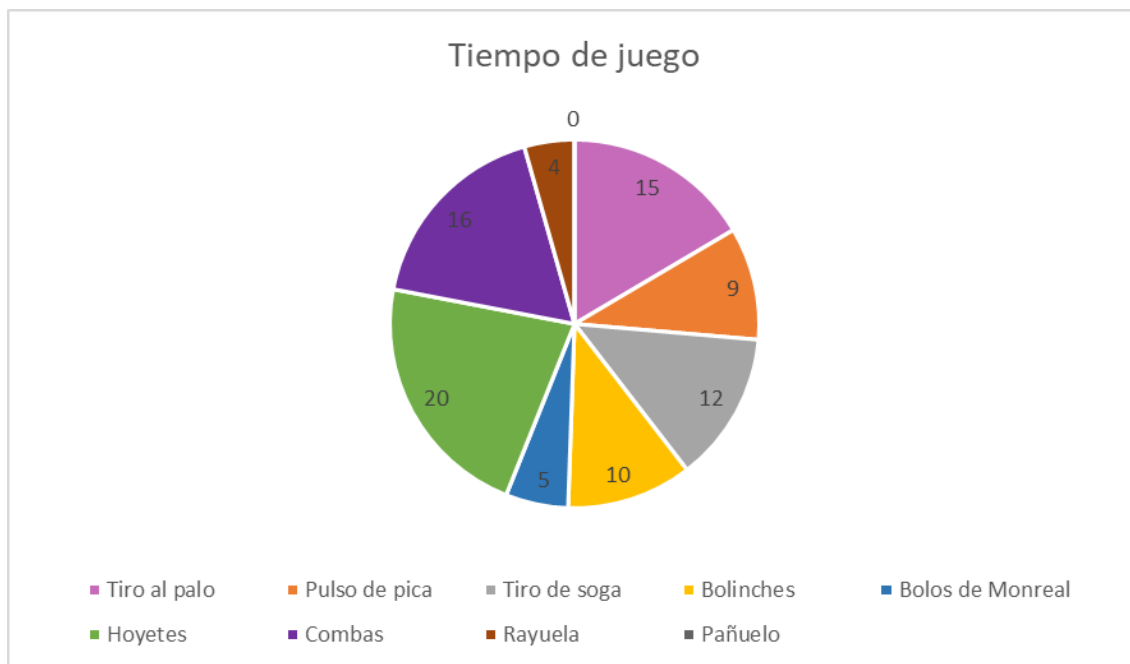


**Figura 2.**

*Número de participantes.*

Si nos fijamos en el número de participantes hay un juego al que han jugado todos los asistentes, el tiro de soga. Y por el contrario hay un juego al que no ha jugado ningún alumno, el pañuelo.

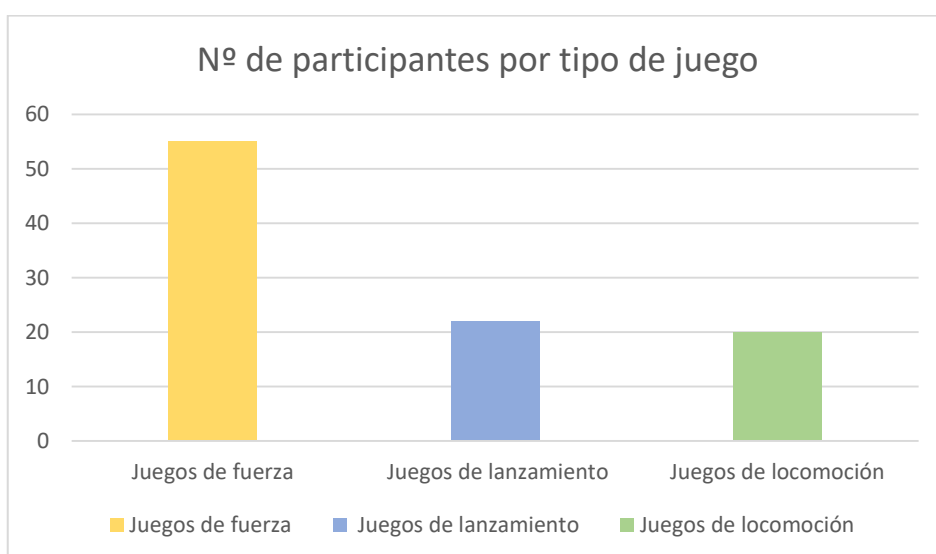
En esta gráfica se puede observar el tiempo de práctica que ha tenido cada uno de los juegos.



**Figura 3.**  
**Tiempo de juego.**

En cuanto al tiempo jugado podemos observar que el juego en el que más minutos han estado es en los Hoyetes.

En esta última gráfica se expone un sumatorio de los juegos según su tipología para conocer qué tipo de juego ha atraído más participantes.



**Figura 4.**  
**Número de participantes por tipo de juego.**

Se puede observar claramente que el tiempo de juego que más niños y niñas ha atraído son los juegos de fuerza, superando por más del doble a los otros dos tipos. Los juegos de lanzamiento y de locomoción han tenido una cantidad de participantes muy similar entre ellos.

Solamente hay un juego al que han jugado todos los participantes, el tiro de soga. Además, jugaron todos de manera simultánea y fue el primer juego al que acudieron. Por lo tanto, podemos afirmar que es el juego que más motivación y euforia ha causado sin ninguna duda. Otro aspecto positivo es la velocidad y facilidad que han tenido para jugar, unos cuantos se han ido a un lado, otros al otro y han empezado a jugar. Por otro lado, ha presentado muchos aspectos negativos como excesiva rivalidad que conllevaba cabreos y enfados, dolor y quemaduras en las manos y la excesiva euforia que tenían y las ansias por estirar más fuerte que los rivales les impedía comunicarse y trazar estrategias. También hay que destacar que prácticamente la mitad de los asistentes han dejado de jugar a los 3 minutos.

El segundo juego al que más alumnos han acudido y, además, ha sido nada más terminar el tiro de soga ha sido el tiro al palo. Pero con este juego sucede lo mismo que con el tiro de soga, produce dolor en manos y hombros y provoca una rivalidad y competitividad excesiva donde todos quieren demostrar que son los más fuertes. Prácticamente todos los alumnos que han jugado al tiro al palo han pasado posteriormente al pulso de pica. Este juego también ha atraído bastante motivación y la principal ventaja es que no provoca daños físicos. Presenta competitividad porque es un duelo, pero se han apreciado menos conflictos que en el tiro al palo o el tiro de soga.

Si nos fijamos en el tiempo, los hoyetes es el juego que más tiempo se ha jugado. Esto se debe a que dos alumnos se han pasado casi todo el tiempo jugando. Prácticamente al terminar de jugar al tiro de soga fueron directos y ya no se movieron hasta los últimos dos minutos. No surgió ningún conflicto ni hubo que intervenir. Pero a pesar de ser el juego que más tiempo se jugó se puede afirmar que no tiene mucha motivación para los niños y niñas en general. Esto puede deberse a la dificultad que presenta la técnica de lanzamiento de las fichas para que entren en los agujeros.

Dentro de los juegos de lanzamiento el que más expectación ha causado han sido los bolinches, seguramente por su parecido al juego mundialmente conocido de los bolos. El siguiente juego que aparece en la tabla, los bolos de Monreal, ha presentado poca motivación por parte de los alumnos, es posible que sea por la dificultad de llevar la puntuación o por la dificultad en el lanzamiento. Prácticamente todos los que han pasado por este juego han lanzado una o dos veces y ya no han vuelto a jugar.

En cuanto a los juegos de locomoción observamos grandes diferencias, la comba ha sido el tercer juego en el que más personas han participado y el segundo en el que más personas han participado de forma simultánea. Han tardado en jugar, pero una vez ha ido un grupo de 6 y se han puesto a saltar se ha ido uniendo cada vez más gente. Hay que destacar la facilidad que han tenido para organizarse y proponerse un desafío cooperativo donde todo el mundo podía participar. No ha surgido ningún conflicto.

Solo ha habido un juego al que nadie ha jugado, el pañuelo. Ha habido algún pequeño grupo que ha intentado animar a más compañeros, pero no se han animado y por lo tanto no han podido jugar.

Por lo tanto, observamos que el tipo de juegos que más les han llamado la atención han sido los juegos de fuerza, en especial el tiro de soga. Esto es debido al carácter competitivo que poseen y a la simplicidad de organización que presentan para empezar a jugar. También hay que recalcar que a pesar de motivarlos y llamarles la atención también les cansan enseguida por el esfuerzo explosivo que demandan este tipo de juegos.

Los juegos que menos motivación han presentado han sido los de locomoción. A pesar del alto número de participantes en la comba y lo que han disfrutado mientras jugaban han tardado mucho en ir y a los otros dos juegos apenas han jugado. Esto se debe a que son juegos que tienen más vistos y a los que juegan más habitualmente.

### **6.3. Visión de los maestros**

#### **6.3.1. Introducción**

En esta segunda parte del análisis se busca alcanzar los objetivos planteados por medio de la visión de profesionales. Se ha realizado una encuesta a 13 profesores de Educación Física que trabajan o han trabajado con alumnos de segundo ciclo. Los juegos que se analizan en esta encuesta son los mismos que se han analizado en el apartado anterior.

#### **6.3.2. Diseño**

La encuesta comienza con una breve explicación del proyecto que se está llevando a cabo y los objetivos que se buscan. A continuación, aparecen redactados los juegos tradicionales y populares con una breve explicación de cada uno de ellos. De esta manera, las personas que desconozcan alguno de los nombres que aparecen en la encuesta pueden leer la descripción.

El cuestionario tiene cuatro páginas con nueve preguntas cada una. Estas preguntas hacen referencias a cada uno de los nueve juegos tradicionales y populares que se analizan. Las páginas hacen referencia a los objetivos planteados. La primera nos resolverá los objetivos relacionados con la motivación, la segunda el objetivo relacionado con la rivalidad, la tercera el objetivo de la organización y la última el objetivo que trata la duración de juego hasta que resulta tedioso.

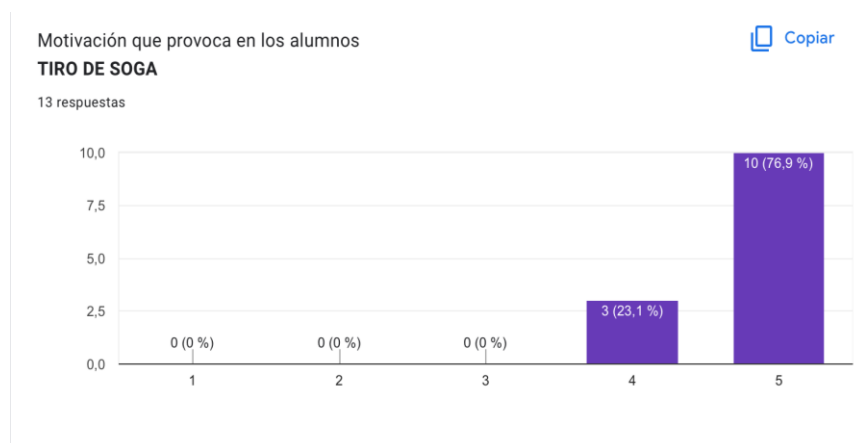
Todas las páginas tienen la misma estructura, aparecen los juegos y debajo de ellos una puntuación del uno al cinco. La persona encuestada debe puntuar en función de la pregunta que se hace en cada una de las páginas. La pregunta es común para los nueve juegos de cada una de las páginas.

#### **6.3.3. Resultados**

El cuestionario difundido para trabajar los objetivos planteados lo han respondido 13 maestros y maestras de Educación Física de diferentes centros educativos de Aragón.

Para observar mejor los datos se presentan una serie de gráficas. Los datos de estas gráficas se han obtenido de la siguiente manera:

Primero se selecciona un juego y se observan las respuestas. Como por ejemplo en el siguiente juego.



**Figura 5.**

### **Ejemplo explicativo.**

Lo segundo es multiplicar el número de respuestas por la cifra seleccionada. En este caso  $3 \times 4$  y  $10 \times 5$ .

Y, por último, se suman los resultados para obtener el número final con el que he elaborado las gráficas. En este caso  $12 + 50 = 62$ .

De esta manera todos los juegos tienen según el objetivo un número diferente y podemos compararlos entre ellos.

El objetivo principal que se plantea en este análisis es:

- Conocer los juegos tradicionales y populares que más motivan a los niños de 9 y 10 años.

Según la opinión de los maestros el juego que más motiva a los alumnos de primaria es el Tiro de Soga. El 76,9% de la ha dado la máxima puntuación, y el 23,1% restante la segunda máxima puntuación. Sumando un total de 62 puntos.

Por el contrario, el juego que menos puntuación ha recibido ha sido la Rayuela con 39 puntos.

En la figura 5 podemos observar todos los juegos tradicionales y populares que los maestros han valorado y sus puntuaciones correspondientes.



**Figura 6.**

### **Motivación.**

Los siguiente cuatro objetivos planteados en el análisis son:

- Explorar la facilidad de organización y participación que presentan los diferentes juegos tradicionales y populares.

El juego con mayor puntuación en cuanto a la facilidad de organización para jugar de forma independiente sin la dinamización de un adulto es la Comba con 56 puntos. 7 personas le han dado la máxima puntuación.

Y el juego con mayor dificultad para organizarse según los maestros encuestados son los Bolos de Monreal del Campo con 37 puntos.

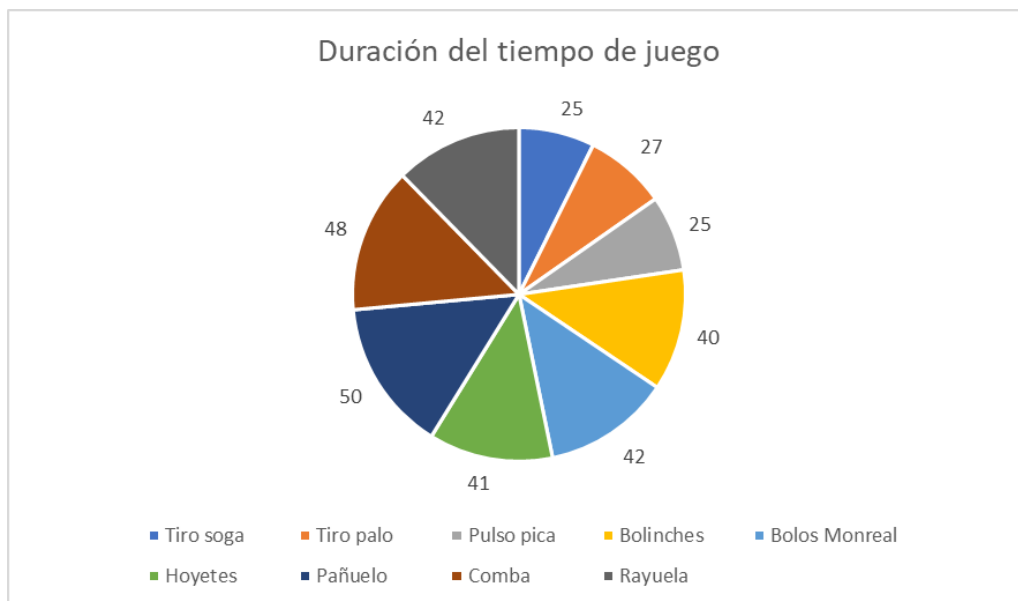


**Figura 7.**  
**Organización.**

- Observar los juegos tradicionales y populares de los cuales los alumnos se cansan antes de jugar y por el contrario conocer qué juegos pueden practicar durante un largo periodo de tiempo sin aburrirse.

Según el testimonio de los maestros encuestados el juego al que más tiempo pueden jugar los alumnos sin que les resulte tedioso es el Pañuelo con 50 puntos y muy seguido de la Comba con 48.

Por el contrario, los juegos con menor puntuación son el Tiro de Soga y el Pulso de Pica, ambos con 25 puntos.



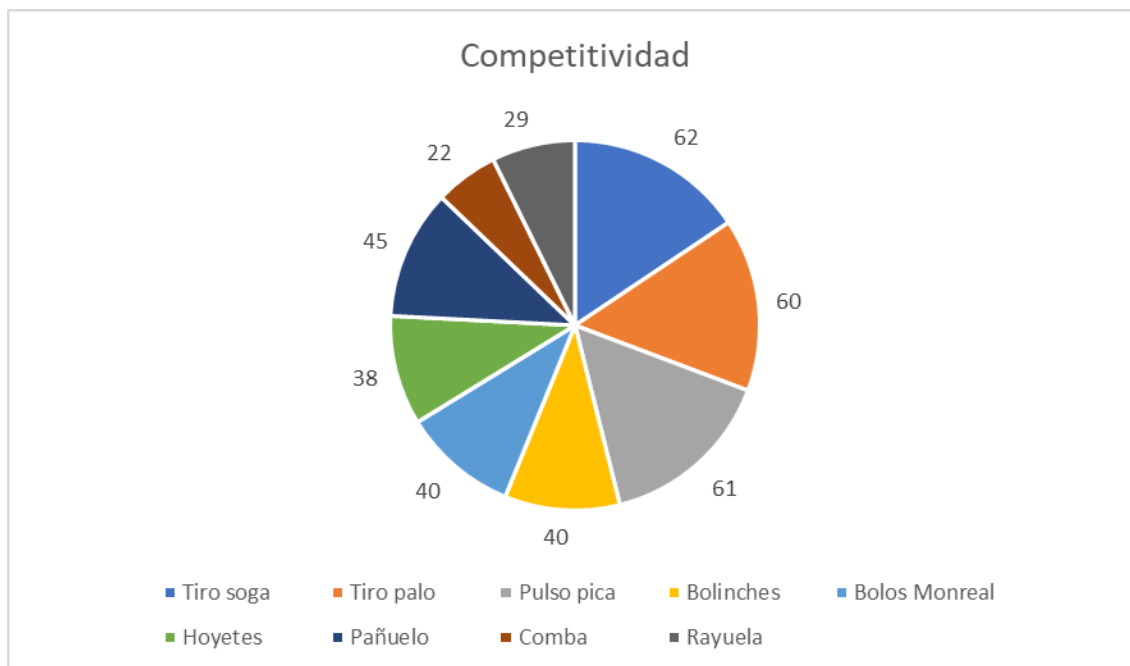
**Figura 8.**

**Duración del tiempo de juego.**

- Conocer la competitividad que provocan los diferentes juegos tradicionales y populares.

En este apartado prácticamente todos los maestros que han realizado la encuesta han estado de acuerdo en que los juegos de fuerza son los que más competitividad provocan. Tiro de Soga 62 puntos, Tiro al Palo 60 y Pulso de pica 61.

Y los juegos que menos puntuación han alcanzado, y por lo tanto son los juegos que para los maestros encuestados menos rivalidad provocan, son la Comba y la Rayuela con 22 y 29 puntos respectivamente.



**Figura 9.**  
**Competitividad.**

También podemos comparar los resultados en base a los tipos de juegos. Dentro de los juegos de fuerza están el Tiro de Soga, Tiro al Palo y Pulso de Pica, en los juegos de lanzamiento encontramos Bolinches, Hoyetes y Bolos de Monreal del Campo y finalmente están los juegos de locomoción que incluyen el Pañuelo, la Comba y la Rayuela.

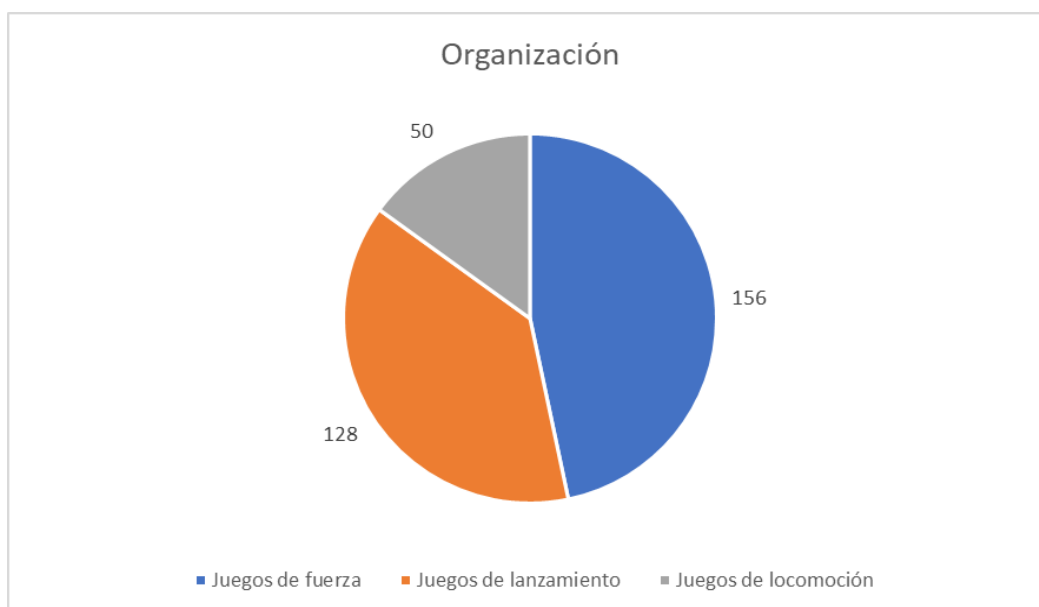
En cuanto a la motivación no se observa gran diferencia entre los tipos. El más motivante para los maestros encuestados ha sido los juegos de fuerza. Seguido muy de cerca por los juegos de lanzamiento y finalmente sin quedarse muy descolgados los juegos de locomoción.



**Figura 10.**

**Motivación por tipo de juego.**

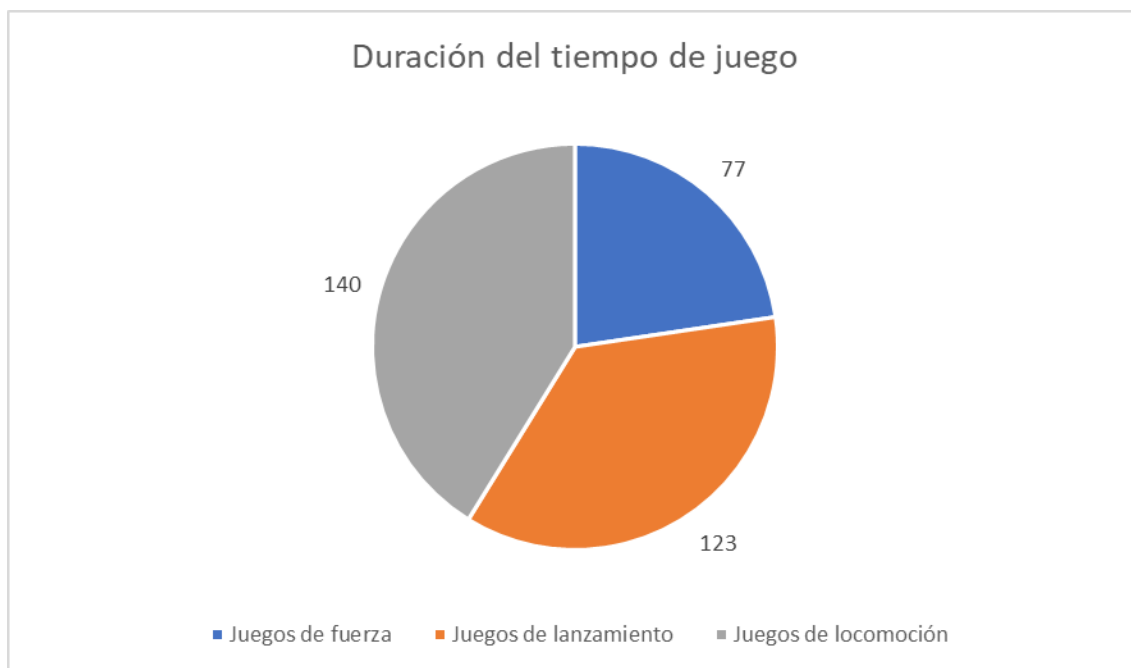
En cuanto a la facilidad para organizarse y jugar de forma independiente vemos una clara diferencia. Mientras que los juegos de fuerza y de locomoción están muy parejos en cuanto a las opiniones de los maestros se quedan descolgados los juegos de lanzamiento con 28 puntos menos.



**Figura 11.**

**Organización por tipo de juego.**

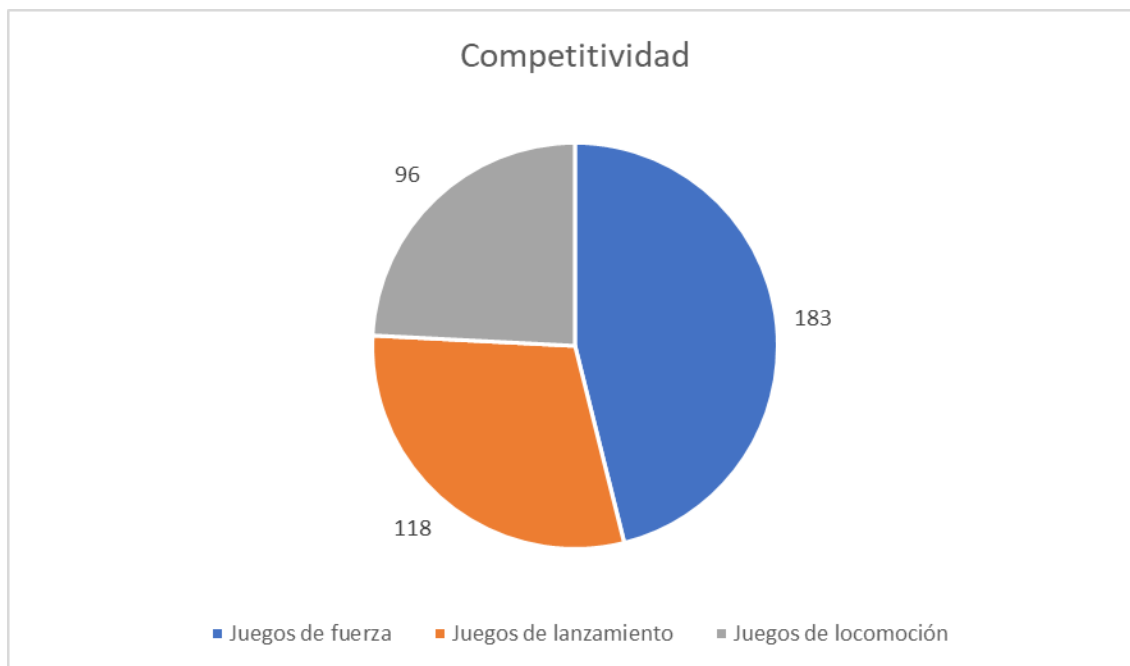
En cuanto a la duración de los juegos encontramos resultados muy diferentes. Según los maestros encuestados los juegos a los que más tiempo pueden jugar los alumnos de forma continuada son los juegos de locomoción. Seguidos de los juegos de lanzamiento y por último con una puntuación muy baja los juegos de fuerza.



**Figura 12.**

**Duración del tiempo por tipo de juego.**

Por último, en cuanto a la rivalidad también encontramos grandes diferencias en los resultados. Los juegos que más rivalidad provocan en los alumnos son los juegos de fuerza con mucha diferencia. Después los juegos de lanzamiento y finalmente los juegos de locomoción son los que menos rivalidad provocan en los alumnos.



**Figura 13.**

**Competitividad por tipo de juego.**

## 7. Limitaciones y perspectivas

A lo largo de este Trabajo de Fin de Curso me he encontrado con tres obstáculos principalmente.

La primera dificultad ha sido aplicar correctamente la normativa correspondiente. Ha estado presente a lo largo de todo el trabajo, pero sobre todo durante la elaboración del marco teórico.

La segunda limitación, también ha estado presente durante la elaboración del marco teórico. Me ha resultado complejo encontrar textos científicos que traten de juegos tradicionales de Aragón. En su defecto, he realizado gran parte del trabajo con documentos que hablaban de los juegos tradicionales y populares a nivel nacional o de otras comunidades autónomas.

El último obstáculo con el que me he encontrado ha sido la propagación de mi encuesta. Envié mi enlace a muchas personas con el fin de que tuvieran familiares o amigos trabajando en colegios y que mi cuestionario pasase por los máximos profesores de

Educación Física posibles. A pesar de esto, las respuestas no llegaban y contaba con un número muy reducido de resultados. Presionando un poco a los contactos con los que tengo más relación conseguí aumentar esta cifra, pero de todas formas no se acerca al número de respuestas que esperaba obtener.

Como propuestas de mejora, debería haber tenido más claros los apartados del trabajo que iba a llevar a cabo durante mis prácticas en el colegio para seguir un guion más estable con coherencia entre todos los apartados y no estar cambiando y modificando apartados para conseguirlo, de esta manera hubiese ahorrado mucho tiempo.

En cuanto al tiempo, debería de haber realizado la encuesta semanas antes para poder tener mayor tiempo de búsqueda y aumentar las respuestas.

## **8. Conclusiones y valoración personal**

Este Trabajo de Final de Grado dividido en tres partes estrechamente relacionadas plantea cuatro objetivos iniciales. A continuación, se va a concretar si estos objetivos se han cumplido.

*-Revisar teóricamente aspectos relacionados con los juegos tradicionales y populares.*

Este objetivo se ha llevado a cabo por medio del apartado 3 donde se expone un marco teórico donde se exponen las características principales de los juegos tradicionales. Defendidas siempre por citas bibliográficas de diferentes autores.

En este apartado me ha ayudado a adquirir conocimientos y saberes que desconocía. También me ha enseñado la importancia de defender toda información que se aporta para conseguir que el texto tenga coherencia. En algunas ocasiones ha sido un quebradero de cabeza conseguir defender todas mis ideas, pero finalmente puedo decir que he mejorado notablemente mi habilidad para buscar y seleccionar información relevante.

*-Desarrollar una propuesta de diseño y evaluación de Unidad Didáctica.*

Este objetivo se consigue en el apartado 4. Se ha propuesto una intervención educativa completa en la que se relacionan todos los elementos curriculares para conseguir una óptima evaluación de los alumnos. En esta propuesta se plantean diferentes juegos tradicionales y populares con diferentes metodologías y estrategias.

La elaboración de esta propuesta me ha ayudado a confirmar la importancia de relacionar siempre todos los elementos curriculares para que la unidad tenga sentido. Además, llevarla a cabo en un centro me ayudó para corregir errores y modificarlos.

*-Recopilar información del profesorado de primaria acerca de los JTYP.*

Este objetivo se lleva a cabo por medio de una encuesta realizada de forma telemática. Ha sido realizada por 13 docentes de Educación Primaria.

La realización de esta encuesta me ha ayudado a darme cuenta de la importancia que tiene la visión de profesionales en un trabajo. Son las personas que trabajan con los niños y niñas a diario, y los que mejor criterio pueden tener a la hora de analizar los aspectos propuestos en el objetivo.

*-Analizar las características de diferentes juegos tradicionales en busca de encontrar los que mejor se adapten a las características de los alumnos de primaria.*

Este objetivo se consigue por medio de ambas partes del análisis. Tanto la primera parte donde se hace una intervención práctica con alumnos, como en la segunda parte, con el punto de vista de diferentes maestros y maestras.

Los juegos tradicionales y populares son muy variados y tienen características muy diferentes. El docente debe de elegir qué juegos son los más apropiados en cada momento en función del grupo-clase y los objetivos que se haya propuesto alcanzar, para conseguir el máximo potencial didáctico de este contenido.

Me parece importante concluir haciendo una especial mención a la relación entre todas las partes del trabajo. Este Trabajo de Fin de Grado cuenta con tres partes. Primero una

revisión teórica defendida por autores reconocidos donde se muestran las características de los juegos tradicionales y populares. Posteriormente, se redacta una propuesta de Unidad Didáctica elaborada por mí donde se ponen en práctica los contenidos aprendidos en la revisión teórica. Y finalmente, se hace un análisis con una intervención en un aula y con la visión de diferentes profesionales en la que se estudian en profundidad las características de los juegos tradicionales y populares puestos en práctica en la unidad. De esta manera, todo el trabajo está relacionado.

## 9. Bibliografía

Alonso, J. A., Cachón, J., Castro, R., & Zagalaz, M. L. (2015) Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses. *Nuevas Tendencias en Educación. Física, Deporte y Recreación*. N° 28. 116-121. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345741428022.pdf>

Agramonte, E.A. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía Magna*, N°11. 98-108. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629145.pdf>

Baena, A., & Ruiz, P.J. (2016). El Juego Motor Como Actividad Física Organizada en la Enseñanza y la Recreación. *Revista Digital de Educación Física: EmásF*. N°38. 73-86. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>

Barrio, M. (2005). Los juegos tradicionales en Benavente y Los Valles. *Brigecio: revista de estudios de Benavente y sus tierras*. N° 15, 217-246. Recuperado de <https://www.bibliocele.es/etnografia/30663-los-juegos-tradicionales-en-benavente-y-los-valles.html>

Benítez, M. I. (2009). El Juego Como Herramienta de Aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, N°16, 1-11.

Recuperado [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)

Cintia, A. (2018). Promoción de la Actividad Física en Educación Infantil a Través de los Juegos Populares y Tradicionales. (Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Jaén). Recuperado de

[https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/8167/1/Maas\\_Alba\\_Cintia\\_TFG\\_Educacion\\_Infantil.pdf](https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/8167/1/Maas_Alba_Cintia_TFG_Educacion_Infantil.pdf)

Edo, M. (1998). Juegos y matemáticas. Una experiencia en el ciclo inicial de primaria.

*Uno. Revista de Didáctica de las matemáticas*, (18), 21-37.

Edo, M., Baeza, M., Deulofeu, J., y Badillo, E. (2008). Estudio del paralelismo entre las fases de resolución de un juego y las fases de resolución de un problema. *Unión. Revista iberoamericana de educación matemática*, (14), 61-75.

Jiménez, J. (2009). Los Juegos Tradicionales Como Recursos Didácticos en la Escuela.

*Innovación y Experiencias Educativas*, N°23, 1-17. Recuperado de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)

Lavega, P. (2010). Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias. *Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico*. Recuperado de [http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/Texto%20Pere%20Lavega-](http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/Texto%20Pere%20Lavega-%20Melide%202010.pdf)

[%20Melide%202010.pdf](http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/Texto%20Pere%20Lavega-%20Melide%202010.pdf)

López, I. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta: Revista de la Educación en Extremadura*, 19-37. Recuperado de

<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

López, V. M. (2009). El lugar de las actividades físicas cooperativas en una programación de Educación Física por dominios de acción. *Nuevas Tendencias*

en *Educación Física, Deporte y Recreación*, nº16, 36-40. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732281007.pdf>

Maestro, F. (1996). *Del tajo a la replaceta*. Zaragoza, España: Ediciones 94.

Méndez, A. & Fernández, J. (2011). Análisis y Modificaciones de los Juegos y Deportes Tradicionales para su Adecuada Aplicación en el Ámbito Educativo. *Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, nº 19. 54-58. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>

Mendoza, M. M., Analuiza, E., y Chalá, L.L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física. *Revista Digital de Educación Física*, 8(44), 79-93. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosJuegosPopularesYSuAporteDidacticoEnLasClasesDeE-5807536.pdf>

Monge, M., Méndez, M., Hernández, M. J., Quintana, C., Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, nº 43, 31-35. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7186932.pdf>

Olaya, E. Y., & Barreto, H. C. (2017). El trabajo cooperativo en el fortalecimiento de competencias científicas para la comprensión de las ciencias naturales. Memorias del IX Encuentro Nacional de Experiencias en Enseñanza de la Biología y la Educación Ambiental. IV Congreso Nacional de Investigación en Enseñanza de la Biología, Bogotá, 1221-1229. Doi: 10.17227/biografia.extra2017-7793

Pablos, M., Franco, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. *Revista Pedagógica de Educación Física*, nº 41, 29-34. Recuperado de <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/73479/Pablos%2c%202022.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>

Rebollo, J. M. (2002) Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, nº 3, 31-36. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2282474.pdf>

Sailema, A. A., Sailema, M., Amores, P. R., Navas, L. E., Mallqui, V. A., Romero, E. (2017). JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTIMULADOR MOTRIZ EN NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-13. Recuperado de [www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/download/72/67](http://www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/download/72/67)

Sandoval, M. (2014). La convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Última Década*, 22(41). Doi: 10.4067/50718-22362014000200007

Sarmiento, L. M. (2008). La Enseñanza de los Juegos Tradicionales ¿Una Posibilidad Entre la Realidad y la Fantasía? *Revista Educación Física y Deporte Universidad de Antioquia*. N°27, 115-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2800109.pdf>

Subiza, M. J. (1993). Algunos juegos tradicionales en el valle de Esteribar. *Pamplona: Gobierno de Navarra. Institución Príncipe de Viana*. 271-277. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/144849.pdf>

Trigueros, C. (2000). Nuevos Significados del Juego Tradicional en el Desarrollo Curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de Granada. (Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada). Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24632/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Uñera, N., Alonso, J. I., Vicente, G. Alarcón, F. (2009). Los juegos populares tradicionales en la región de Murcia. Una experiencia de creación de materiales didácticos con Neobook y Webquest. *Revista Pedagógica de Educación Física*,

nº19, 14-21. Recuperado de  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4013896.pdf>

Zapatero, J. A. (2017). Beneficios de los estilos de enseñanza y las metodologías centradas en el alumno en educación física. *Revista de Ciencias del Deporte*. Nº 13(3), 237-250. Recuperado de  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6291283.pdf>

Orden ECD/850/2016, de 29 de junio, por la que se modifica la Orden de 16 de julio de 2014, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Recuperado del Boletín Oficial de Aragón* núm. 156, 12 de agosto de 2016. España.

## 10. Anexos

### Anexo 1.

Hoja de observación para evaluar la actitud y comportamiento a lo largo de la unidad.

Hoja de observación actitudinal.							
4ºB							
NOMBRES	Falta el respeto a sus compañeros, al profesor o a las reglas del juego	Participa de forma activa en la recogida del material	Trae neceser y ropa adecuada	Respeto el material y hace un uso adecuado del mismo	Participa de forma activa en la actividad	Preguntan juegos tradicionales en casa	N O T A S
1.	*1			*2		+1	6
2.				*2		+1	6,5
3.	*6					+1	7,5
4.		*3				+1	9,5
5.						+1	10
6.						+1	10
7.			*1			+1	8
8.	*3					+1	9
9.						+1	10
10.	*4					+1	9
11.	*4					+1	9
12.						+1	10
13.		*2				+1	9
14.			*2			+1	8
15.						+1	10
16.						+1	10
17.	*2 *5			*1		+1	6
18.						+1	10
19.		*1				+1	9,5
20.						+1	10
21.						+1	10
22.						+1	10
23.	*7					+1	9

## Anexo 2.

Prueba escrita que se realiza al finalizar la unidad.

### JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES.

NOMBRE: .....  
CURSO 4º.....

1. ¿Cómo se llama este juego?  
A) Tiro al palo. B) Pulso de pica. C) Tiro de sogá.
  
2. ¿Cómo se llama este juego?  
A) Bolos de Monreal del Campo.  
B) Bolos de Sevilla.  
C) Bolinches.
  
3. La comba es un juego...  
A) Tradicional. B) Popular.
  
4. ¿Cómo se llama este material?  
A) Palo. B) Pica. C) Lanzadera

Y el juego se llama..... de.....



5. Completa:

A) Un juego tradicional aragonés que consista  
en lanzar.....

B) Un juego tradicional aragonés de fuerza  
Puede ser.....

6. Rodea los juegos tradicionales de Aragón y subraya los juego populares.

Lanzamiento de  
alpargata.

Las chapas

Tiro al palo




La rayuela

Las canicas

Carrera de  
panochas

**Anexo 3**

Rúbrica para evaluar el cuadernillo.

CUADERNILLO DE JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES			
ITEMS			A por el 
¿Hay un mínimo de dos juegos?	SI. +2	NO.	Ha redactado más juegos de los mínimos exigidos. +0,5
¿Hay un juego que no hemos practicado en clase?	SI. +2	NO.	Ha redactado más de un juego que no hemos practicado en clase. +0,5
¿La descripción del juego coincide con el nombre?	SI. +2	NO.	La descripción del juego es perfecta. +0,5
¿Se entiende el texto y el dibujo y además es estético visualmente?	SI. +2	NO.	Ha pintado el dibujo. +0,5
<p><b>Cri.EF.6.13.</b> Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.</p> <p>CC: CSC, CIEE, CAA, CMCT.</p>			

## Anexo 4

Presentación inicial.



¿JUEGO TRADICIONAL O JUEGO POPULAR?







**¿Conoces algún juego tradicional o popular?**

## Anexo 5

Fichas explicativas de los juegos tradicionales.

## TIRO AL PALO.

PARA JUGAR AL TIRO AL PALO NOS SENTAMOS ENFRENTES DE UN Oponente.

CADA PARTICIPANTE AGARRA CON AMBAS MANOS "EL PALO" Y CUANDO EL ÁRBITRO DE LA ORDEN SE DEBE ESTIRAR CON TODAS NUESTRAS FUERZAS.



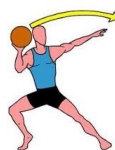
PIERDE EL CONCURSANTE QUE LEVANTE EL CULO DEL SUELO O SUELTE EL PALO.



## Lanzamiento de bola

Este es un juego tradicional de Aragón que ha llegado a constituirse como deporte.

El juego consiste en recorrer una distancia en los menores lanzamientos posibles.



Nosotros vamos a tener que llegar desde el cono blanco hasta el cono amarillo. Lanzaréis la pelota medicinal y donde de el primer bote tendréis que volver a lanzar. Así hasta llegar al cono amarillo. La persona que llegue en menos lanzamientos gana.



## Los Hoyetes

Este es un juego de lanzamiento. Tenemos un tablero con agujeros y números y unas fichas metálicas.

El juego consiste en lanzar las fichas al tablero y conseguir que entren dentro de los agujeros. Vamos sumando los puntos y al final de 5 rondas la persona que más puntos suma gana.



## LOS BOLINCHES

Este juego es muy parecido a los bolos tradicionales, pero tiene algunas peculiaridades.

Como podéis observar hay 6 bolos colocados en dos filas de tres. El juego consiste en lanzar tres lanzaderas de madera y conseguir derribar 5 de los 6 bolos. En caso de derribar los 6 la puntuación es 0.



Gana la persona que más puntos haga después de 3 rondas.

|

### **BOLOS DE MONREAL DEL CAMPO.**

ESTE JUEGO CONSISTE EN DERRIBAR EL MÁXIMO NÚMERO DE BOLOS. CADA BOLO TIENE UNA PUNTUACIÓN DE 1 PUNTO, A EXCEPCIÓN DEL BOLO CENTRAL QUE VALE 2.

SE JUEGA POR PAREJAS Y SE SÚMA LA PUNTUACIÓN DE AMBOS JUGADORES DE CADA PAREJA. LA PAREJA QUE CONSIGUE MÁS PUNTOS GANA LA PARTIDA.

HAY UNA JUGADA QUE VALE 10 PUNTOS, CONSISTE EN DERRIBAR ÚNICAMENTE EL BOLO CENTRAL. SI TIRAMOS EL BOLO CENTRAL SIN TIRAR NINGUNO MÁS, CONSEGUIMOS 10 PUNTOS.



### **PULSO DE PICA.**

ESTE ES UN JUEGO DE FUERZA. SE COMPITE CONTRA UN Oponente.

CADA PERSONA COGE LA PICA CON UN EXTREMO, AYUDADO POR LA AXILA Y UN BRAZO.

EN EL MOMENTO QUE AMBOS PARTICIPANTES TIENEN BIEN AGARRADA LA PICA EL JUEZ DARÁ LA ORDEN PARA HACER FUEZA E INTENTAR SACAR DEL CÍRCULO A SU Oponente.

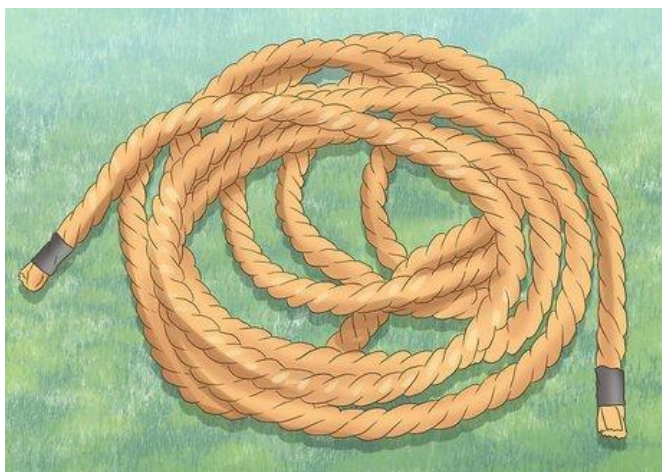


## **Anexo 6**

Para jugar al tiro al palo necesitamos este material denominado palo. Es una especie de escalera de madera que los participantes agarran con ambas manos y estiran hasta conseguir levantar a su oponente del suelo.



Para jugar al tiro de soga solamente necesitaremos una soga. Cuanto más grande sea más personas podrán participar.



Para jugar al pulso de pica necesitamos una pica de 2 a 2,40 metros de longitud y de 4 a 5 centímetros de diámetro.



Para jugar a los bolinches necesitamos 6 bolos de madera de aproximadamente 35 centímetros de altura y 3 centímetros de diámetro. Y tres lanzaderas también de madera con forma cilíndrica de 12 centímetros de longitud y tres centímetros de diámetro.



Para jugar a los bolos de Monreal del Campo necesitamos ocho bolos de madera de aproximadamente 75 centímetros de alto y uno de 80 centímetros, el rey. Y para lanzar necesitamos una bola de unos 15 centímetros de diámetro.



Para jugar a los hoyetes necesitamos una tabla con agujeros, y encima de cada agujero una puntuación diferente. También necesitamos fichas metálicas o chapas.



Para jugar a la comba solamente necesitamos cuerdas de diferentes tamaños.

Para jugar al pañuelo únicamente se necesitará un pañuelo, peto o trozo de tela que pueda cumplir la función.

Para jugar a la rayuela necesitamos pintar en el suelo un tablero como el de la imagen.

