



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Título: “Los juegos tradicionales de Aragón: una
propuesta a través del aprendizaje dialógico”**

**Title: “The traditional games of Aragon: a proposal
through dialogic learning”**

Alumno/a: Víctor Sáez Conejos

NIA: 740261

Director/a: Alberto Abarca Sos

AÑO ACADÉMICO 2020-2021

INDICE

Resumen	3
1. Introducción y justificación.....	5
2. Marco teórico	7
2.1. Aprendizaje dialógico y educación física.....	7
2.1.1. Conceptualización y principios	7
2.2. Actuaciones de éxito	10
2.3. Evidencia científica	14
3. Juegos tradicionales de Aragón.....	15
3.1. Concepto y clasificación de los juegos tradicionales	15
3.2. Selección de juegos tradicionales de la propuesta de intervención	17
4. Objetivos	23
5. Propuesta de intervención	23
5.1. Contexto del centro	24
5.2. Contexto de aula.....	25
5.3. Relación curricular	28
5.4. Situaciones de aprendizaje.	39
5.5. Temporalización.....	42
5.6. Elementos transversales	44
5.7. Orientaciones didácticas. Metodología	45
5.7.1. Metodología	46
5.8. Adaptaciones curriculares. Atención a la diversidad	49
6. Conclusión.....	50
7. Limitaciones	51
8. Bibliografía.....	53
9. Anexos.....	57
9.1. Sesiones.....	57

Resumen

El objetivo de ese trabajo fin de grafo (TFG) fue realizar una propuesta de intervención para sexto de primaria de educación primaria sobre los juegos tradicionales a través del aprendizaje dialógico, el aprendizaje cooperativo y la autoconstrucción de materiales.

El presente TFG, destaca por la inclusión de los juegos tradicionales de Aragón abordados desde la metodología denominada aprendizaje dialógico y con la utilización del modelo pedagógico emergente de autoconstrucción de materiales, que es un proceso de diseñar y fabricar juegos a través de materiales reciclados, reforzando tres elementos básicos del Constructivismo: el aprendiz activo que aprende elaborando, el aprendiz social que aprende con ayuda de sus compañeros y el aprendiz creativo que desarrolla la imaginación (Perkins, 1999).

En concreto, se presenta una propuesta dirigida al alumnado de sexto de primaria del colegio público de Cella (Teruel), que cuenta con diez situaciones de aprendizaje desde la explicación del proyecto, pasando por la creación de materiales hasta la realización de unas olimpiadas. Se practicarán cinco juegos tradicionales de Aragón (bolos de Monreal, tiro de soga, urda, herradura y sobre) trabajando las acciones motrices de cooperación-oposición y de oposición interindividual. Para culminar la unidad de aprendizaje, se realizará un evento para todo el alumnado y los familiares del centro escolar.

A modo de conclusión, esta propuesta puede ser de utilidad para el profesorado de educación física a fin de dotarle de herramientas para aplicar una metodología activa que podría ser menos conocida en el área, en este caso tomando como referencia los juegos tradicionales.

Palabras clave

Aprendizaje dialógico, juegos tradicionales de Aragón, Educación Física, trabajo cooperativo, propuesta de intervención, sexto de primaria

Abstract

The objective of this final degree Project was to perform an intervention proposal for with grade in primary school that consists in traditional games through dialogical learning, cooperative learning and material autoconstrucción.

The present final degree project shines for the inclusión of Aragon's traditional games addressed from the methodology denominated dialogical learning and using the pedagogical model, which is a process of design and construction of games through recycled materials strengthening the three basic elements of Constructivism: the active student learns elaborating, the social scholar that learns with this classmates help, and the creative student that develops us imagination (Perkins, 1999).

In concrete, what is presented is a proposal focused on the student of 6º grade from the public school of Cella (Teruel), which count with 10 learning situations from olympic games. There will be practiced five aragon's traditional games (Bolos de Monreal, tiro de soga, urda, herradura and asobre) working the motor actions of cooperation-oposition and the interindividual oposition. To conclude the learning unit, there would be realized an event all the students and their families.

As a conclusión, this proposal can be of utility for physical teachers to give them the materials to apply an active methodology that may be less known in the area, in this case taking as a reference traditional games.

Keywords

Dialogical learning, Aragon's traditional games, Physical Education, cooperative learning, intervention proposal, sixth grade

1. Introducción y justificación

Acercarse a los juegos tradicionales es conocer las tradiciones, costumbres y creencias de una región (Lavega, 1995). Contextualizando en el ámbito educativo, el alumnado aprendería el patrimonio cultural de Aragón, que aparece reflejado como contenido curricular de la etapa de Educación Primaria, tanto en el área de Educación Física como de la de Ciencias Sociales. Esto se puede ver reflejado en 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 (*Boletín Oficial de Aragón*, 20/06/2014).

Los juegos tradicionales son prácticas lúdicas que han sido transmitidos de generación en generación y que conducen a la diversión y, ayudan a recordar costumbres del pasado (Vázquez, Nieves, Bravo, y Cabrera, 2013). Es por ello que surge la necesidad de involucrar a la comunidad educativa en el aprendizaje del alumnado, por ejemplo, a través de los abuelos y los padres ya que pueden enseñar competencias que posteriormente pueden ser puestas en práctica, en el centro educativo y trasladadas a en su tiempo libre.

En este trabajo se desarrolla una propuesta de aprendizaje dialógico en las que las abuelas toman el protagonismo de la unidad didáctica en el área de educación física, para así desarrollar nuevos aprendizajes sobre los juegos tradicionales de Aragón en el alumnado del centro escolar.

En el área de educación física, es necesario fomentar la reflexión sobre cómo construir el aprendizaje dialógico para promover un estilo de vida saludable, adoptando actitudes positivas, para enlazar el contexto educativo y de ocio (Andrés-Fabra y Ferriz, 2017).

En la orden de 7 de junio de 2018, del Departamento de Educación, Cultural y Deporte, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva; en su artículo 3 aparece la definición de respuesta educativa inclusiva como aquella actuación que individualice el cuidado de la persona, ayudando a la participación de su

aprendizaje y disminuyendo su exclusión en el sistema educativo. (BOA, 18 de junio de 2018).

En la orden de 7 de junio de 2018, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se determinan las actuaciones que contribuyen a promocionar la convivencia, igualdad y la lucha contra el acoso escolar en las comunidades educativas aragonesas. En su artículo 2 se pueden ver señaladas las líneas de trabajo que promueven una convivencia positiva para eliminar el acoso escolar.

Para el desarrollo de esta intervención, se tendrá en cuenta el apartado g de dicho artículo que pone en manifiesto el fomento del aprendizaje dialógico en la educación.

“ g) Fomentar el aprendizaje dialógico en toda la comunidad educativa en actividades escolares, extraescolares y complementarias, estableciendo cauces de información y formación cuando sea necesario” (BOA, 18 de junio de 2018, p.5).

Por otro lado, en el Anexo II de dicha Orden se definen los objetivos para el área de educación física. De los cuales, el objetivo 7 sería el que se desarrollaría en la propuesta de intervención de dicho trabajo. Comprender y realizar prácticas deportivas, con diferentes agrupaciones y en diferentes contextos, permitiendo el conocimiento de la persona y de sus compañeros (BOA, 20/06/2014).

También, en dicho Anexo se pueden encontrar orientaciones metodológicas que se proponen para el desarrollo del área de educación física. Una de ellas hace referencia al reconocimiento del patrimonio cultural que mediante actividades físicas tradicionales autóctonas de un área en concreto, el alumnado viviendo la experiencia, es capaz de comprender y valorar la cultura popular, integrada así en el patrimonio aragonés. Será necesario ofrecer experiencias significativas del entorno del alumnado para conseguir un aprendizaje mayor en el contexto escolar.

2. Marco teórico

2.1. Aprendizaje dialógico y educación física

2.1.1. Conceptualización y principios

Para Aubert, Flecha, García, Flecha y Racionero (2008) el aprendizaje dialógico se da cuando se produce comunicación entre iguales reconociendo así la inteligencia cultural de las personas para orientarse a transformar el conocimiento previo y poder avanzar hacia el éxito.

Para que se pueda llevar a cabo el aprendizaje dialógico deben darse siete principios fundamentales que son los siguientes.

Se entiende por *diálogo igualitario* cuando todos los participantes tienen la misma oportunidad de hablar, respetando a los demás sin importar el estatus social (Aubert et al., 2008).

En educación física tendría lugar cuando se establece un diálogo entre las personas que participan en la actividad para resolver cuestiones a lo largo de la sesión, en la toma de decisiones y en la prevención y resolución de conflictos relacionados con el juego (Andrés y Ferriz, 2017).

La *inteligencia cultural* representa el conocimiento para saber comportarse en distintas situaciones. Ésta debe ser igualitaria para todos los participantes de las comunidades de aprendizaje. Este principio está formado por tres tipos de inteligencia; en primer lugar, la inteligencia académica que serían las competencias adquiridas a través del currículo; en segundo lugar, la inteligencia práctica entendida como aprender habilidades y destrezas; por último, la inteligencia comunicativa desarrollada a través de la comunicación entre personas (Aubert et al., 2008).

En las sesiones de Educación Física (EF), este principio, implica no anteponer las actividades a las diferentes inteligencias que tienen que mostrar en el desarrollo de las sesiones. El alumnado debería de mejorar la percepción, la toma de decisiones, las destrezas comunicativas, valores, etc. Es necesario que en las sesiones de práctica

deportiva se den espacios y situaciones en las que se pueda mostrar todo y hacer ver al alumnado aquello que se valorará de forma positiva (Bizzini, Jungue y Dvorak, 2013)

La *transformación* consiste en realizar situaciones de aprendizaje en las que todo el alumnado pueda participar intentando así eliminar las desigualdades. Con esto se mejora, el aprendizaje de todos los participantes de la comunidad educativa (Aubert et al., 2008). Castro, Gómez y Macazaga (2014), definen la transformación como una estrategia para mejorar la participación independientemente de su condición social, étnica, de género o nivel de habilidad.

Para el área de EF, se podrían realizar proyectos educativos en los que participen las familias con el objetivo de fomentar la inclusión del alumnado en las prácticas deportivas (Andrés-Fabra y Ferriz, 2017).

Otro de los principios es la *creación de sentido*. Consiste en darle sentido a las actividades para que el alumnado se sienta partícipe de su propio aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de cada persona. Promover la creación de sentido, aumenta la motivación de los participantes y enriquece la confianza en sí mismo (Aubert et al., 2008).

Para trabajar este principio en el área de educación física se podría fomentar la participación del alumnado de forma igualitaria evitando así la competición (Hill y Croston, 2012). Fijar criterios de puntuación alternativos para que tengan en cuenta los puntos de la actividad y los contenidos que se quieren trabajar o por ejemplo, incluir normas de juego como que todos los miembros del equipo deben de tocar la pelota antes de intentar conseguir punto tirando a canasta (Castro, 2015).

Por otro lado, la *solidaridad*. La educación tiene que ser inclusiva, con igualdad de oportunidades y desarrollar procesos de aprendizaje para todo el alumnado (Andrés-Fabra y Ferriz, 2017). Además, es necesario que la comunidad educativa se solidarice con la educación del alumnado para mejorar así las situaciones culturales y sociales de todas las personas (Aubert et al., 2008).

En las sesiones de EF, este principio toma valor cuando el alumnado que tiene mayor habilidad para realizar una actividad en concreto, ayuda al resto para alcanzar un objetivo común (Castro et al., 2014).

La *dimensión instrumental* consiste en realizar actividades atractivas y motivadoras pero que al mismo tiempo formen parte del aprendizaje de los contenidos de las áreas curriculares. (Castro, Gómez y Macazaga, 2014). Enseñanza de aquellos instrumentos fundamentales como serían las habilidades comunicativas, la reflexión y los contenidos y destrezas escolares (Aubert et al., 2008).

Este principio se cumpliría en el área de EF cuando en una sesión, por ejemplo, se traten contenidos específicos del área, la parte socio-emocional y el elemento lúdico de practicar ese deporte (Andrés-Fabra y Ferriz, 2017).

Por último, la *igualdad de diferencias*. Derecho de cualquier persona que tiene a vivir en igualdad con el resto, pero además respetando la diferencia que le caracteriza. Este principio implica que todas las personas puedan conseguir buenos resultados, independientemente de su punto de salida (Castro, 2015).

En educación física, se podrían realizar agrupaciones heterogéneas o incluir personas externas en las sesiones (familias o voluntarios) (Andrés-Fabra y Ferriz, 2017). Otra opción sería diseñar actividades inclusivas teniendo en cuenta las diferentes inteligencias culturales de la persona, sin tener en cuenta el punto de partida del alumnado (Castro, 2015).

2.2. Actuaciones de éxito

El proyecto europeo de investigación INCLUD-ED identificó y analizó una serie de Actuaciones Educativas de Éxito, prácticas que comprobadamente aumentan el desempeño académico y mejoran la convivencia y las actitudes solidarias en todas las escuelas observadas (INCLUD-ED Consortium, 2012).

INCLUD-ED identificó un factor importante sobre las actuaciones educativas de éxito: estas funcionan en cualquier contexto educativo y social, son por tanto universales.

Según las Comunidades de Aprendizaje se consideran actuaciones educativas de éxito: los grupos interactivos, las tertulias dialógicas y el modelo dialógico de prevención y resolución de conflictos. En la siguiente tabla, se establece una relación del concepto de cada una de estas actuaciones con el desarrollo de éstas en el área de educación física (INCLUD-ED Consortium, 2012).

Tabla 1.

Relación de las actuaciones de éxito con su aplicación específica para el área de educación física.

Actuación de éxito	Concepto (Aubert, et al., 2008)	Aplicación en el área de educación física
Grupos interactivos	<p>Creación de agrupamientos heterogéneos del alumnado. En cada uno de los grupos, una persona adulta se incorporaría de forma voluntaria para fomentar la interacción.</p> <p>Se ofrecen tantas propuestas de aprendizaje como grupos existan; estos irán rotando cada 15 minutos.</p> <p>Esta actuación permite que las interacciones aumenten y el tiempo de trabajo sea aprovechado.</p>	<p>Este tipo de agrupación permite utilizar el tiempo de manera eficaz y permite realizar numerosas actividades de enseñanza y aprendizaje, en poco tiempo y con todo el alumnado (Rodríguez, 2012).</p> <p>Castro (2015) cuenta la experiencia de dos voluntarios de un proyecto vinculado con la EF. Lozano (2013) y Galobardes (2010), afirman que poner en práctica los grupos interactivos en el área de educación física permite: un mayor control del grupo-clase, descenso de los conflictos y agilizar los procesos de aprendizaje</p>
Tertulias dialógicas	Creación de grupos de diálogo de diferentes temáticas como la música o el	En un colegio de educación primaria de Granada, en el curso escolar de 2016/17 se desarrolló un proyecto de “Tertulia

	<p>arte para acercar al alumnado al conocimiento científico y a la cultura clásica universal.</p> <p>Mediante turnos de palabra, el alumnado comenta aquellas ideas que más le han llamado la atención.</p> <p>Esta actuación ayuda a establecer un intercambio de opiniones para construir un nuevo conocimiento sobre el tema trabajado.</p>	<p>Dialógica Corporal” para el alumnado de sexto. A raíz de esta propuesta se llegó a la conclusión de que debemos llegar a un acuerdo en la elección de la temática que se vaya a trabajar, teniendo en cuenta el interés del alumnado (García, López y Girela, 2018).</p>
<p>Modelo dialógico de prevención y resolución de conflictos</p>	<p>Es una propuesta preventiva que engloba a toda la comunidad educativa para establecer pautas de convivencia. A través del diálogo se llega a un acuerdo de las normas de convivencia del centro escolar.</p> <p>El modelo impulsa asambleas y momentos de diálogo donde todos</p>	<p>El diálogo es una técnica que ayuda a la prevención y resolución de conflictos en el ámbito educativo. Del mismo modo, la búsqueda de soluciones grupales mediante el diálogo y el respeto mutuo son la base para esta actuación (Buscà, Ruíz y Rekalde, 2014).</p> <p>Algunos centros educativos en los que se utilizan los grupos interactivos como metodología en el área de EF, se ha visto una reducción de los conflictos, así como un aumento de diálogo y</p>

	<p>pueden participar con las mismas condiciones. Toda la comunidad educativa se involucra en una práctica de convivencia.</p>	<p>de trabajo en equipo y sobre todo un crecimiento de la práctica motriz como consecuencia de la realización de pequeños grupos de trabajo (Martín y Ríos, 2014).</p> <p>El trabajo cooperativo y el aprendizaje entre iguales ha ayudado a que se den interacciones entre el alumnado y momentos conflictivos donde el alumnado tiene que ser capaz de adaptar sus competencias comunicativas, emocionales y sociales para obtener varios puntos de vista con los compañeros y poder llegar a un consenso y resolver la situación problemática (Monzonís y Capllonch, 2014).</p>
--	---	--

2.3. Evidencia científica

Como indica Castro (2015), las evidencias científicas de la utilización del aprendizaje dialógico como técnica de aprendizaje en el área de Educación Física son escasas.

Un buen desarrollo de los grupos interactivos en educación física ayuda a obtener mejores resultados de convivencia y de aprendizaje, pero resulta complicado ponerlos en marcha. Partir de los principios del aprendizaje dialógico para acercarnos a la consecución de este objetivo (Castro, 2015).

Los grupos interactivos utilizados como método de aprendizaje basados en la cooperación y en la creación de grupos heterogéneos, ayuda a aumentar los niveles de aprendizaje de los participantes y disminuyen así los conflictos (Aubert, et al., 2008). La implementación de grupos interactivos en el área de Educación Física es una forma de prevenir y paliar los conflictos que tienen lugar en las sesiones debido a la competición que se crean en algunas prácticas deportivas y al contacto corporal del alumnado (Hocajo y Gonzalez, 2014).

Por un lado, la investigación realizada por Capllonch (2008-2011), analiza el cómo el docente está llevando a cabo la educación física para que el alumnado pueda conseguirla con éxito. Este trabajo buscaba encontrar los problemas que tenían lugar en las sesiones de EF y buscar soluciones para su resolución, usando la educación física y la práctica deportiva como zona libre de conflicto (Capllonch y Figueras, 2012).

Por otro lado, también Capllonch (2008-2011), realizó una investigación denominada “Juega, Dialoga y Resuelve” pone de manifiesto las claves para realizar una propuesta de intervención hacia los principios del aprendizaje dialógico en el área de educación física. En particular, esta tarea ayudó a describir en qué medida la táctica del profesorado, la organización, los contenidos, las actividades o el trascurso de las sesiones de EF concordaban con los principios de aprendizaje o no (Castro et al., 2014).

Un estudio reciente por Huéscar, Andrés-Fabra y Moreno-Murcia (2020) sobre el efecto de la autonomía y del aprendizaje dialógico en educación física relevó que aquellas oportunidades de aprendizaje que involucran a la familia son beneficiosas para

el alumnado porque promueve la motivación en los estudiantes y contribuye a aumentar la actividad física.

3. Juegos tradicionales de Aragón

3.1. Concepto y clasificación de los juegos tradicionales

Trigo (1995) define el juego tradicional como aquel que se ha pasado de generación en generación, en la mayoría de casos de forma oral.

En concreto, este tipo de juegos comparten una serie de características (Trigo, 1995):

- Aptitud de investigación al conocer el patrimonio lúdico
- Originar un interés particular hacia el juego tradicional al ponerlo en práctica
- Conocer y valorar la cultura que nos rodea
- Ayudan a fomentar las relaciones personales de diferentes edades
- Engloba varias áreas como son la educación, la literatura, la antropología, etc.

Lavega (1998) realiza una clasificación de juegos tradicionales: juego tradicional, juego popular y juego autóctono.

En primer lugar, el juego tradicional es aquel que ha durado un largo periodo de tiempo, y ha sido transmitido entre generaciones, siempre y cuando no sea una práctica novedosa (Lavega, 1998). Este tipo de juegos hacen referencia a personas que han sido consideradas como cultas o aristocráticas (Saco, Acedo, y Vicente, 2001).

En segundo lugar, el juego popular es aquel que ha sido incluido en una comunidad y tienen un número considerable de personas lo practican. No se consideran juegos populares aquellos que son practicados por pocas personas y de manera excepcional (Lavega, 1998). Éstos son juegos que proceden de actividades laborales o

religiosas y llevados a cabo por el pueblo llano; además tienen unas reglas establecidas de juego (Saco, Acedo y Vicente, 2001).

En tercer lugar, el juego autóctono sería aquel que tiene origen en un lugar en concreto (Lavega 1998). Con este tipo de juego se puede tener la dificultad de saber el origen de los mismos porque existe un contacto de manera continuada entre los pueblos cercanos (Saco, Acedo y Vicente, 2001).

Por otra parte, en el libro *“Del tajo a la replaceta: juegos y divertimientos del Aragón rural”* encontramos una hoja explicativa de cada uno de los juegos tradicionales de la Comunidad Autónoma de Aragón donde explica: material, campo de juego, desarrollo, destinatario, edad, ciclo y el número de participantes para cada uno de los juegos propuestos. Además, hace diferencia de aquellos juegos que pueden ser destinados a niños, hombres o mujeres (Maestro, 1996).

También aparece una clasificación de los diferentes juegos; de manera que se puede encontrar:

- Juegos de hombres: alzadas, juegos de seis, lanzamientos y pulseos, juegos de apuesta y puntería, juego de origen pastoril y carreras.
- Juegos de mujeres: entre bolos y bolillos, en barro y ceniza, juegos de altura y corridas con cántaros.

Según Maestro (1996), los juegos que se van a desarrollar en la propuesta de intervención, se clasifican en:

- Juegos de niños: la urda y el sobre
- Juegos de mujeres:
 - o Entre bolos y bolillos: bolos de Monreal
- Juegos de hombres:
 - o Lanzamientos y pulseos: tiro de soga
 - o Juegos de origen pastoril: la herradura

3.2. Selección de juegos tradicionales de la propuesta de intervención

A continuación, se podrá ver la explicación de los distintos juegos tradicionales que van a formar parte de la propuesta de intervención para el alumnado de sexto de primaria.

Por otro lado, para saber el tipo de acción motriz que se lleva a cabo en cada juego, se considera la clasificación de “Dominios de Acción Motriz” que hace Parlebas (2001): a) acciones en un entorno físico estable y sin interacción directa con otros; b) acciones de oposición interindividual; c) acciones de cooperación y oposición; d) acciones en un entorno físico con incertidumbre y e) acciones con interacciones artísticas y/o expresivas. Esta clasificación también se puede observar en el Anexo II del Real Decreto 126/2014 en el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, concretamente para el área específica de educación física (BOE, 01/03/2014, p.48-51).

Tabla 2.

Explicación del juego tradicional “Bolos de Monreal”.

BOLOS DE MONREAL	
Un número indeterminado de parejas pretende conseguir treinta y un puntos exactos derribando con la pelota los bolos del círculo, que valen un punto cada uno. Se van realizando lanzamientos simultáneos entre las parejas, una tras otra. Cada jugador dispondrá de dos lanzamientos, uno de acercamiento y otro de rebatida. (Larraz y Maestro, 1991).	
Tipo de acción motriz	Acción de cooperación entre los miembros de la pareja. Acción de oposición con las demás parejas que participan.
Terreno de juego	Estable Llano

Participantes	Por parejas	Individual
Material	<p>Nueve bolos de madera de haya o de carrasca de 70 cm de altura, de los cuales uno de ellos llamado el tres por poseer tres coronas en la parte superior y ser tener más altura.</p> <p>2 bolas de unos 15 cm de diámetro de carrasca.</p>	
Duración	45 minutos	

A continuación, en la *Imagen 1*, se puede observar el terreno de juego, así como la disposición de los bolos. Éstos están colocados en forma de círculo, estando el bolo más alto (el rey) en el centro y los bolos restantes a su alrededor. Los lanzamientos de las bolas se realizarán a cincuenta metros aproximadamente.

Es un juego practicado antiguamente por las mujeres del municipio de Monreal del Campo. Se realiza a lo largo de todo el año, mayoritariamente por las tardes en un lugar establecido. Además, para mayor comodidad, en dicho terreno de juego, se suele marcar la posición de los bolos con la intención de que permanezca en el tiempo. En la imagen 2 se puede ver e inicio del juego y en la imagen 3, el rebate tras el lanzamiento de la bola.

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Información y fotos extraídas de: Agrupación Deportiva de Juegos Tradicionales Altoaragoneses. <http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/default.htm>

(Recuperado 12/07/2020)

Tabla 3.

Explicación del juego tradicional “Tiro de sogá”

TIRO DE SOGA		
<p>Para Larraz y Maestro (1991), el tiro de sogá es un juego que consta de dos equipos enfrentados que tiran de una sogá, cada equipo desde un extremo de la misma. En el centro de esta hay un pañuelo o un elemento significativo atado y cada equipo tiene que intentar que ese elemento pase hacia la mitad de su campo.</p>		
Tipo de acción motriz	Acción motriz de cooperación-oposición. Existe cooperación entre los miembros de cada uno de los equipos y oposición con el equipo contrario.	
Terreno de juego	Estable	Llano
Participantes	Indefinido	Dos equipos
Material	Soga	Pañuelo
Duración	45 minutos	
<p>Es una demostración de fuerza muy popular en todo el territorio español (ver imágenes 4 y 5). Es practicado en numerosas fiestas populares, siendo en sus inicios una prueba entre las solteras y los solteros, casados y casadas en los descansos del baile.</p> <p>El campo de juego debe de ser llano, dibujando una línea en el suelo de dos metros de ancho con tres líneas perpendiculares, una en el centro de inicio de juego y las otras dos a dos metros y media de la central. Se realizarán dos equipos de ocho jugadores cada uno, una persona de reserva y otra que tendrá la función de capitán de equipo.</p> <p>Es importante destacar, la posición que tendrá que tomar cada jugador a lo largo de la cuerda. Se colocarán todos los miembros de ambos equipos, al mismo lado de la cuerda; de manera que aquellos más bajos y delgados se pondrán en la parte delantera y la parte trasera será ocupada por aquellos más pesados y de mayor altura. Es necesario que todos los miembros de un mismo equipo tiren a la vez para conseguir un mayor triunfo; además si se colocan a una posición de 45° con respecto del suelo, se podrá</p>		

aprovechar el peso de cada jugador para mover la soga.

El juego consiste en dos tiradas, alternando el campo de juegos. En caso de empate, se realizará una tirada más y se realizará un sorteo para la adjudicación del campo.

Imagen 4



Imagen 5



Información y fotos extraídas de: Agrupación Deportiva de Juegos Tradicionales Altoaragoneses. <http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/default.htm>

(Recuperado 12/07/2020)

Tabla 4.

Explicación del juego tradicional “Urda”

URDA	
La urda consiste en que un jugador la paga y sale de su casa intentando pillar a un compañero, cuando este lo consigue, ambos regresan a casa. Después, salen los dos cogidos de la mano a pillar a un tercero. La cadena de la urda cada vez se hace más numerosa hasta que solo queda uno por pillar. (Larraz y Maestro, 1991)	
Tipo de acción motriz	Al principio del juego cuando un jugador la paga, la acción motriz que se da es de oposición interindividual. Una vez que se pilla a la primera persona, la acción motriz es de cooperación-oposición. Se debe cooperar con los miembros que forman la cadena y existe oposición con los demás

	jugadores que aún no se han pillado.	
Terreno de juego	Estable	Llano
Participantes	6 a 14	Individual / colectivo
Material	Sin material	
Duración	45 minutos	

Tabla 5.

Explicación del juego tradicional “La herradura”

LA HERRADURA		
<p>A una distancia de 10 metros se lanza las 3 herraduras para intentar meterla en un palo que está en el centro de un círculo pintado. Después de cada tirada se contabilizarán los puntos en función del siguiente baremo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cinco puntos por cada herradura introducida en la varilla. - Tres puntos por cada herradura que esté dentro del círculo. (Vicente, 1989). 		
Tipo de acción motriz	Acción motriz de oposición interindividual	
Terreno de juego	Estable	Llano
Participantes	3 a 10	Individual
Material	Un palo	Herraduras
Duración	45 minutos	
<p>Este juego tenía lugar en las fiestas de San Isidro Labrador por pastores, ganaderos, agricultores y gente el pueblo.</p> <p style="text-align: center;"><i>Imagen 5.Campo de juego</i></p>		



Información y fotos extraídas de: Agrupación Deportiva de Juegos Tradicionales Altoaragoneses. <http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/default.htm>
 (Recuperado 12/07/2020)

Tabla 6.

Explicación del juego tradicional “Sobre”

SOBRE		
Un jugador lanza la pelota hacía lo alto y al mismo tiempo nombra a otro que debe ir a cogerla. Si la captura en el aire, repite la acción anterior nombrando a otro jugador; si no es así la recoge y grita “basta”, para inmovilizar a los demás que corrían alejándose. Acto seguido da tres pasos para aproximarse a un jugador y lanzarle la pelota con objeto de alcanzarle. (Larraz y Maestro, 1991).		
Tipo de acción motriz	Acción motriz de oposición interindividual	
Terreno de juego	Estable	Llano
Participantes	4 a 10	Individual
Material	Pelota	
Duración	30 minutos	

4. Objetivos

El objetivo de este trabajo fue desarrollar una propuesta de intervención para sexto de educación primaria sobre los juegos tradicionales a través del aprendizaje dialógico, el aprendizaje cooperativo y la autoconstrucción de materiales.

Como objetivos secundarios se consideran:

- Dar a conocer el patrimonio cultural aragonés.
- Proponer actuaciones para involucrar a las familias en la escuela a través de los juegos tradicionales

5. Propuesta de intervención

En la unidad didáctica propuesta, se pretende promover y facilitar que el alumnado adquiera una serie de habilidades motrices básicas, conocimiento y puesta en práctica de juegos tradicionales. Además de ello, los alumnos deberán elaborar los juegos a partir de materiales reciclados. Y por último, involucrar al entorno del alumno en su propio aprendizaje incluyéndolos en las aulas y las sesiones, siendo ellos mismos en colaboración con nosotros quien expliquen algunos de los juegos y resuelvan dudas de los alumnos con experiencias personales sobre como jugaban y las reglas que usaban ellos.

Según Velázquez (2013) dice que las actividades relacionadas con los juegos tradicionales y con los materiales reciclados, tienen una gran finalidad ya que los alumnos conocen la posibilidad que estas dos temáticas ofrecen y así promoverlas y preservarlas.

Este proyecto se llevará a cabo en el CEIP Astrónomo Zarzoso, el cual se encuentra en la localidad de Cella que recibe el nombre de un vecino del municipio con dicha profesión. Este centro cuenta con el polideportivo, la piscina municipal y un patio amplio exclusivo para el uso de los alumnos de Educación Primaria y Educación Infantil. En estos espacios se realizarán las actividades propuestas.

El curso en el que se desarrolla la unidad didáctica se corresponde con 6º de Primaria, que cuenta con un total de 16 alumnos distribuidos en 12 chicas y 4 chicos. Dentro del aula atenderemos a la diversidad y a las necesidades específicas que presente cada alumno, para que todos puedan realizar las actividades de una manera satisfactoria. Y en este caso, contamos con un alumno diagnosticado con asperger que como se explica en la parte de programación realizaré una serie de adaptaciones para que su desarrollo en el área sea más como y gratificante.

5.1. Contexto del centro

El centro se encuentra en Cella, un pueblo de unos 3.000 habitantes cerca de Teruel y tiene matriculados alrededor de 190 alumnos en diciembre de 2019. Es una localidad socioeconómicamente estable, la cual cuenta con múltiples servicios que hacen que sea bastante cómoda su vida en ella. En cuanto a servicios con los que cuenta que sirvan de ayuda para el colegio, podemos decir que tiene dos librerías, y una casa de cultura dónde se realizan varias actividades extraescolares y dónde se encuentra la biblioteca del pueblo.

Por otro lado, el centro se encuentra en una zona del pueblo bastante tranquila, ya que tiene alrededor de él, un centro de salud, el centro de Enseñanza Secundaria Obligatoria, el pabellón polideportivo, la piscina climatizada y la guardería. Se puede decir que es un recinto del cual no se tiene porque mover los alumnos en todo el día ya que muchas de las actividades extraescolares las practican en los alrededores del centro.

Es una centro de una vía excepto en el curso de tercero que hay A y B y en tres años, aunque este último no influye en esta memoria, ya que la maestra de primaria no imparte la psicomotricidad en infantil. Por lo tanto, es importante decir que la maestra de educación física del centro imparte la asignatura a las siete clases que hay en primaria para la asignatura de educación física.

Yo participare como alumno de prácticas en las diferentes aulas y con los diferentes niveles, pero para la memoria de prácticas me voy a centrar en el curso de

sexto de primaria. Es un aula que tiene 16 alumnos, 12 chicas y 4 chicos, ninguno de los alumnos y alumnas lleva adaptación curricular para la asignatura.

El área de educación física se imparte en el pabellón polideportivo del pueblo de Cella, que como se puede observar en la foto adjuntada anteriormente esta alado de las instalaciones del centro, solo hay que cruzar un paso de cebra y es un lugar sin peligro ya que prácticamente salvo a las horas de entrada y salida del colegio no hay tráfico, ya que toda esa zona del colegio está destinada al ámbito educativo y deportivo.

Es importante mencionar que el centro dispone de bastante material porque lo comparte con el ayuntamiento y el servicio comarcal que lo guarda en este mismo pabellón, aunque también cabe decir que se trabaja con mucho material de elaboración propia por parte de los alumnos con material reciclado.

A continuación, adjunto el horario como maestro de educación física resaltando las horas del curso específico con el que voy a trabajar esta memoria de prácticas.

En cuanto a los eventos del centro vinculados con la Educación Física, cabe destacar el día de “Jornadas deportivas”, dedicado a la realización de torneos deportivos y una carrera por el pueblo. Por otro lado, hay varias actividades que se solapan con la actividad física y que se ocupa de organizarlas la maestra de esta área, por ejemplo, el día de los “pancakes”; después de cocinar los “pancakes” se hacen carreras de relevos con ellos por cursos y así otros eventos anuales.

5.2. Contexto de aula

El curso en el que se desarrolla la unidad didáctica se corresponde con 6º de Primaria, con un total de 16 alumnos distribuidos en 4 chicos y 12 chicas.

Encontramos una adaptación curricular, ya que tenemos un niño asperger.

En cuanto al aula de 6º de primaria se puede decir que es un aula amplia donde los alumnos cuentan con una buena iluminación debido a las cuatro ventanas que dan a la calle y que permiten que no sea necesario encender las luces artificiales en determinados momentos del día.

Junto a la puerta del aula, la cual da a uno de los pasillos del centro, se encuentra la pizarra digital y armarios con material escolar.

En este mismo lado del aula encontramos la mesa del docente, uno de los dos ordenadores, y un armario para que el docente guarde su material.

En el extremo opuesto de la clase encontramos una gran estantería que se utiliza con biblioteca en la que cada alumno puede leer diferentes libros y una mesa de juegos. También en esa parte del aula, hay una zona amplia que se usa de asamblea.

En otra de las paredes del aula están presentes las dos ventanas nombradas anteriormente, y en el extremo opuesto hay un perchero para las chaquetas y un corcho donde los docentes pueden colgar información para padres y alumnos.

En cuanto a la distribución de los alumnos en el aula está caracterizada por la cooperación entre los mismos pues, en lugar de estar sentados de manera individual, están distribuidos en cuatro grupos de cuatro personas.

La relación entre los alumnos de la clase es muy buena, se ayudan unos a otros y, obviando algún que otro pequeño conflicto, se puede decir que son empáticos y que saben diferenciar las bromas de las cosas que a algún compañero pueden ofender.

Las instalaciones que se utilizan para la asignatura de Educación Física son: el polideportivo, la piscina climatizada, el gimnasio y el patio de recreo, donde encontramos materiales necesarios para llevar a cabo las actividades de la asignatura. En cuanto a los eventos del centro vinculados con la Educación Física, cabe destacar el día de “Jornadas deportivas”, dedicado a la realización de torneos deportivos y una carrera por el pueblo.

Tabla 7.

Horario de 6° de primaria

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
09:00-10:00	6°	1°	COFO	2°	1°
10:00-11:00	4°	2°	4°	3°A	5°
11:00:11-45	3°B	6°	1°	COFO	4°
11:45:12-15	R	E	CR	E	O
12:15-13:15	3°A	5°	3°B	6°	3°B
13:15-14:00	2°	3°A	COFO	5°	COFO

5.3. Relación curricular

Tabla 8.

Relación curricular

Criterios de evaluación	C.C	Estándares de aprendizaje	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
Cri.EF.3.1.Resolver encadenamientos de situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz, en actividades físico deportivas.	CAA CMCT	Est.EF.3.1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.	Ajusta sus movimientos corporales a la acción a realizar en la situación de juegos de cooperación	Lista de control	
Cri.EF.3.3. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas de acción para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	CAA CMCT	Est.EF.3.3.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices (de oposición o cooperación o cooperación-oposición).	Identifica los aprendizajes en los distintos juegos de cooperación	Observación directa	Rúbrica de evaluación
			Identifica los aprendizajes en los distintos juegos de cooperación-oposición		
			Plasma la teoría en las distintas actividades		

Cri.EF.6.8. Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y/o del entorno próximo aragonés.	CCEC	Est.EF.6.8.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.	Plasma la teoría en las distintas actividades	Escala de calificación	
		Est.EF.6.8.2. Practica juegos, juegos tradicionales aragoneses, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas y reconoce y valora su riqueza cultural, historia y origen.	Pone interés y participa en los diferentes juegos practicados	Observación directa	Lista de control
Cri.EF.6.12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa (actividades, proyectos, visitas, experiencias, etc.) y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área para generar conocimiento relacionado con la participación en la actividad física de manera regular.	CD	Est.EF.6.12.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.	Busca y plasma la información de manera correcta	Escala de calificación	
	CCL CIEE	Est.EF.6.12.2. Presenta sus trabajos atendiendo a la ortografía, a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de edición y/o presentación.	Explica y argumenta con claridad	Observación directa	Lista de control

INSTRUMENTO A.

Lista de control: serie de fases que expresan una serie de frases que expresan conductas positivas o negativas, secuenciadas en acciones o comportamientos.

Para el estándar 3.1.3 calificaré los siguientes ítems

Tabla 9.

Calificación del estándar 3.1.3.

	SI	NO
Realiza distintas acciones motrices individuales relacionadas con los juegos tradicionales		
Se desplaza de forma coordinada		
Se desplaza de distintas formas: giros, lateral....		
Salta de distintas formas		

Para el estándar.6.8.2 calificaré los siguientes ítems.

Tabla 10.

Calificación del estándar 6.8.2.

	SI	NO
Práctica voluntariamente en todos juegos propuestos		
Participar de forma activa		
Comprende la importancia cultural de estos juegos		

Para el estándar 6.12.2. Calificaré los siguientes ítems.

Tabla 11.

Calificación del estándar 6.12.2.

	SI	NO
Se expresa de forma correcta		
Habla hacia sus compañeros		

Expresa con claridad los contenidos.		
--------------------------------------	--	--

Criterio de calificación; SI/NO

Cada estándar puntúa un 15% en su totalidad y esto suma el 60% de la nota final.

INSTRUMENTO B:

Escala de calificación: Consiste en una serie de frase que expresan conductas secuenciadas en acciones o comportamientos, a los que hay que asociar un juicio.

Para el estándar 6.8.1 utilizaré la escala

Tabla 12.

Calificación del estándar 6.8.1.

	BIEN	REGULAR	MAL
Realiza un video explicativo			
Habla de forma clara			
Participa con los compañeros			

Para el estándar 6.12.1 utilizaré la siguiente escala

Tabla 13.

Calificación del estándar 6.12.1.

	BIEN	REGULAR	MAL
Realiza un video explicativo			
Habla de forma clara			
Participa con los compañeros			

INSTRUMENTO C: estándar 3.3.1 (Rúbrica de evaluación)

Est.EF.3.3.1. Utiliza recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices (de oposición o cooperación o cooperación-oposición).

Tabla 14.

Rúbrica de evaluación del estándar 3.3.1.

	INSUFICIENTE (1)	REGULAR (2)	BIEN (3)	EXCELENTE (4)
COOPERACIÓN	No realiza acciones de cooperación. No aporta nada al equipo.	Intenta realizar acciones de cooperación pero en la mayoría de casos sin éxito para el equipo.	Realiza acciones de cooperación, haciendo pequeñas aportaciones al equipo	Siempre realiza acciones de cooperación para conseguir un objetivo con su equipo
OPOSICIÓN	No realiza acciones de oposición. No apporto nada al equipo.	Intenta realizar acciones de oposición pero en la mayoría de casos sin éxito para el equipo.	Realiza acciones de oposición, haciendo pequeñas aportaciones al equipo	Siempre realiza acciones de oposición para conseguir un objetivo con su equipo
COOPERACIÓN-OPOSICIÓN	No domina ni las acciones de ataque ni de defensa	Domina con dificultad las acciones de ataque y de defensa	Tiene un cierto dominio de las acciones de ataque y defensa	Domina bien las acciones de ataque y defensa
REGLAS DE ACCIÓN	No realiza reglas de acción en los diferentes juegos	Realiza reglas de acción en alguno de los juegos con ayuda de sus compañeros	realiza reglas de acción en los juegos con ayuda de sus compañeros	Piensa y realiza acciones acordes al juego que se está realizando

Bloque de contenidos. Aprendizajes de la unidad

a) Motrices: Vinculados a la actividad juegos tradicionales. Bloque 3.

Podemos enumerar los siguientes extraídos de los contenidos de la Orden de 16 de junio de 2014 (BOA 20 de junio):

- Progresión hacia el blanco
- Puesta en práctica del algoritmo de ataque (tiro/pase/guardo).
- Puesta en práctica del algoritmo de defensa: (intercepción/acoso/disuasión/interposición).
- Encadenamiento y continuidad de acciones, permuta de los roles y cambio de status

B) No motrices: Bloque 6.

- Respeto a las normas.
- Colaboración para organizar la clase al comienzo y al final.
- Participación en las actividades propuestas.
- Recopilación de información variada acerca del tema propuesto.

Relación curricular con los criterios de calificación.

Tabla 15.

Relación curricular con los criterios de calificación.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Est.EF.3.1.3.	CAA CMCT	- Ajusta sus movimientos corporales a la acción a realizar en la situación de juegos de cooperación	Escala de observación	Si=1; No: 0
			Lista de control	
Est.EF.3.3.1.	CAA CMCT	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los aprendizajes en los distintos juegos de cooperación. - Identifica los aprendizajes en los distintos juegos de cooperación – oposición. - Plasma la teoría en las distintas actividades. 	Escala de observación	Si=1; No=0
			Lista de control	
Est.EF.6.8.1.	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> - Plasma la teoría en las distintas actividades - Pone interés y participa en los diferentes juegos practicados 	Escala de clasificación	B=2; R=1; M=0
Est.EF.6.8.2.	CCEC		Lista de control	Si=1; No=0
Est.EF.6.13.1	CD	- Busca y plasma la información de manera correcta	Escala de	B=2; R=1; M=0

			clasificación	
Est.EF.6.13.2.	CCL	- Explica y argumenta con claridad	Lista de control	Si=1; No=0

Tabla 16.

Criterios de calificación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Est.EF.6.8.1. Est.EF.6.13.1. N=0; AV=1; S=2 Est.EF.3.1.3.Est.EF.3.3.1. Est.EF.6.8.2.Est.EF.6.13.2. Si=1,5; No=0													
	Est.EF.3.1.3. Ajusta sus movimientos corporales a la acción a realizar en la situación de juegos de cooperación													
Est.EF.6.8.2 Pone interés y participa en los diferentes juegos practicados														
Est.EF.6.13.2 Explica y argumenta con claridad														
LISTA DE CONTROL (máximo 6 puntos)														

Est.EF.6.8.1. Plasma la teoría en las distintas actividades																	
Est.EF.6.13.1 Busca y plasma la información de manera correcta																	
ESCALA DE CLASIFICACIÓN (máximo 4 puntos)																	
TOTAL																	

Contribución de estándares a las competencias clave

(Orden de 16 de junio de 2014; Anexo II, Educación Física)

Tabla 17.

Contribución de estándares de aprendizaje a las competencias clave

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO
Est.EF.3.1.3.	CAA CMCT	- Ajusta sus movimientos corporales a la acción a realizar en la situación de juegos de cooperación
Est.EF.3.3.1.	CAA CMCT	- Identifica los aprendizajes en los distintos juegos de cooperación. - Identifica los aprendizajes en los distintos juegos de cooperación – oposición. - Plasma la teoría en las distintas actividades.
Est.EF.6.8.1.	CCEC	- Plasma la teoría en las distintas actividades
Est.EF.6.8.2.	CCEC	- Pone interés y participa en los diferentes juegos practicados
Est.EF.6.13.1	CD	- Busca y plasma la información de manera correcta
Est.EF.6.13.2.	CCL	- Explica y argumenta con claridad

1) Contribución a la CAA

La competencia de aprender a aprender se trabaja en la actividad de la implicación de las familias ya que los alumnos tienen que indagar y preguntar sobre los juegos tradicionales. También aparece en la elaboración manual de los materiales de los juegos ya que hace que el alumno desarrolle su capacidad artística y aprenda sobre qué materiales se necesitan, cómo crearlos y la importancia que tiene reciclar.

Por último, se trabaja en las olimpiadas tanto familiares como de clase, ya que los alumnos llevan a la práctica de manera directa los diversos conocimientos que se han ido viendo en sesiones anteriores.

2) Contribución a la CCEC

La competencia de conciencia y expresiones culturales se trabaja en la actividad de la elaboración de los materiales ya que los alumnos desarrollan habilidades artísticas y motricidad fina. Además, también se contribuye a esta competencia clave durante las olimpiadas familiares y de clase a través de la puesta en práctica de los juegos tradicionales.

3) Contribución a la CSC

Las competencias sociales y cívicas se trabajan en las actividades de la implicación de las familias, en la de la elaboración manual de los materiales de los juegos tradicionales, en las olimpiadas de clase y familiares y, por último en la puesta en común final. Esto es debido a que en todas estas observamos la presencia de la cooperación, la expresión de opiniones y son los propios alumnos los que tienen que llegar a distintos acuerdos dentro de un grupo pequeño.

4) Contribución a la CMCT

Las competencias matemáticas y competencias básicas de ciencia y tecnología se trabajaran a la hora de darles puntuación a los juegos de puntería o en las diferentes formaciones de los juegos.

5) Contribución a la CD

La competencia digital se trabajará en la búsqueda de información sobre los diferentes juegos tradicionales y en la elaboración del video como producto final del proyecto.

6) Contribución a la CCL

La competencia en comunicación lingüística se trabajara en las destrezas de comunicación que el alumno exprese cuando exponga su video al resto de la clase o incluso en la formación de ese vídeo expresando con claridad la información que desea transmitir

7) Contribución a la CIEE

La competencia de iniciativa y sentido de espíritu emprendedor se trabajará a lo largo de todo el proyecto con las actividades de elaboración de materiales como en la realización del vídeo.

5.4. Situaciones de aprendizaje.

Situación 1: Explicación del proyecto

Situación 2: Conciencia y conocimiento de los juegos tradicionales

Situación 3: Implicación de las familias

Situación 4: Reciclaje de materiales

Situación 5: Elaboración manual de los materiales de los juegos tradicionales

Situación 6: Las familias en el aula

Situación 7: Olimpiadas de los juegos tradicionales

Situación 8: Recogida de información

Situación 9: Puesta en común

Situación 10: Olimpiadas familiares

Situación 1: Explicación del proyecto

En esta situación de aprendizaje, el docente explicará al alumnado todo el proyecto y cada una de las sesiones del mismo para anticiparlos, conocer sus inquietudes y despertar su motivación.

Situación 2: Conciencia y conocimiento de los juegos tradicionales

En esta situación de aprendizaje se explicará a los alumnos en qué consisten los juegos tradicionales, la importancia que tienen y que han tenido en la sociedad y la evolución de los juegos hasta la actualidad.

Para ello se realizará un “brainstorming” con post-it de colores, respondiendo a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué son los juegos tradicionales?
- ¿Cuáles conocéis?
- ¿Dónde se pueden practicar?
- ¿Habéis jugado alguna vez? , ¿a cuál?

Situación 3: Búsqueda de información en las familias

En esta situación de aprendizaje los alumnos deberán preguntar a sus familias acerca de los juegos a los que solían jugar de pequeños. Los niños llevarán a clase las ideas recogidas para elegir qué juegos se llevarán a cabo en las olimpiadas de clase. Para ello se llevará a cabo la dinámica de aprendizaje cooperativo “1, 2, 4”.

Situación 4: Reciclaje de materiales

En esta situación de aprendizaje los alumnos deberán elaborar una lista de materiales, para cada uno de los juegos. Posteriormente se repartirán los materiales necesarios para elaborar los juegos tradicionales y se les pedirá a los alumnos que los reciclen en sus casas.

Situación 5: Elaboración manual de materiales para los juegos tradicionales

En esta situación de aprendizaje se utilizarán dos sesiones para elaborar manualmente con ayuda del docente los juegos tradicionales con los materiales reciclados que han conseguido los alumnos. Deberán elaborar los bolinches, las pelotas, el tablón para el juego de puntería, las anillas y el soporte para introducir las anillas. Para ello, se utilizarán los materiales reciclados y otros materiales artísticos como pintura, cinta, pegamento etc.

Situación 6: Las familias en el aula

Una vez tenemos los materiales de los juegos elegidos, realizaré unas sesiones en las que pondremos en marcha las acciones motrices de dichos juegos a partir de las explicaciones de los mismos por parte de las familias o agentes cercanos a los alumnos. Es decir, participaran en la sesión tantas personas como puedan y si hay muchas se intentarían dividir en el resto de las sesiones por evitar aglomeraciones.

Situación 7: Olimpiadas de clase

Una vez elaborados los materiales necesarios para los juegos tradicionales, en esta situación de aprendizaje se formarán grupos de 5-6 personas y se prepararán los espacios necesarios para llevar a cabo los 5 juegos elegidos.

Los grupos rotarán para que todos puedan practicar cada uno de los juegos.

En cada uno de los juegos habrá un familiar mínimo para compartir su experiencia y dar una explicación de cada juego. Para evaluar esta dinámica utilizaremos una diana de evaluación en cada uno de los juegos.

Situación 8: Recogida de información:

Durante las olimpiadas de clase, los alumnos deberán recoger información sobre los juegos practicados con las diferencias aportadas por las familias y contrastarla, para después ponerla en común grabando cada grupo cooperativo un vídeo.

Situación 9: Puesta en común

En esta situación de aprendizaje, la cual se desarrolla en una sesión posterior a las olimpiadas de clase, se hará una puesta en común en la que se proyectará un vídeo con la información recogida, lo que más y lo que menos les ha gustado, y qué cambiarían o mejorarían en unas futuras olimpiadas de juegos tradicionales.

Con ayuda de la destreza de pensamiento “Antes pensaba, ahora pienso” para fomentar la reflexión de lo que conocían antes y después de la realización del proyecto.

Situación 10: Olimpiadas familiares

En esta última situación de aprendizaje se realizarán unas segundas olimpiadas de juegos tradicionales, pero esta vez con más juegos y con la colaboración directa de las familias, ya que serán ellos también quienes participen en las olimpiadas.

A modo de diario reflexivo, se colocará un folio en cada una de las postas para que los participantes muestren su opinión del día.

5.5. Temporalización

Tabla 18.

Temporalización

Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Progresión de aprendizaje	Toma de contacto	Conocer el nivel de partida			Aprender y progresar			Valorar los progresos			Exposición
Contenido de aprendizaje	Presentación unidad (Power Point)	Recogida de información de diferentes juegos	Realización de materiales		Explicación y práctica de los diferentes juegos creados con las familias y entorno del alumnado.			Creación de un video explicativo del juego que han elegido con sus reglas y modificaciones después de la explicación de las personas externas al centro y la valoración de la experiencia			Exposición del video y sesión abierta a las familias para poner en práctica los diferentes juegos
Fases	Los juegos tradicionales	Todo tipo de juegos de Aragón	Creación de materiales		Las familias al colegio			Producto final			Olimpiadas familiares
Organización	Trabajo individual	Trabajo grupal	Trabajo individual y grupal		Trabajo masivo			Trabajo grupal			Trabajo masivo
Instrumento de evaluación	Reflexión grupal. Situación de referencia el				Comparación de las reglas y formas de jugar buscadas por los alumnos anteriormente y las explicadas por los miembros que han participado en las aulas			Video final			

	juego				
Material curricular	Power point	Ordenador y ficha	Materiales reciclados y materiales de plástica	Papel y bolígrafos y completar la ficha anterior	Ordenador y cámara

5.6. Elementos transversales

En la Orden 16 de junio del 2014 (BOA, 20 de junio), en el artículo 8 (página 7) se definen los elementos transversales. Éstos son los siguientes:

1. La comprensión lectora
2. La expresión oral y escrita
3. La comunicación audiovisual
4. Las tecnologías de la información y la comunicación
5. El emprendimiento
6. La educación cívica y constitucional
7. La prevención de la violencia

La comprensión lectora se trabaja en acrosport y danzas puesto que se les facilitará a los alumnos una serie de explicaciones con cada imagen para que comprendan mejor la ejecución de las mismas. Además, la trabajaré en juegos tradicionales ya que se les proporcionará información para que conozcan los juegos tradicionales de la zona, en este caso Aragón.

La expresión oral la trabajaré en actividades como, acrosport, volleyball, juegos tradicionales, ya que consideramos importante la comunicación entre los miembros del equipo para la buena realización de las actividades.

La comunicación audiovisual se trabaja en atletismo, acrosport, danzas, orientación y juegos tradicionales, pues se expondrá una serie de videos o imágenes para que se adentren en los temas a tratar y vean de manera visual las figuras a realizar en acrosport, los pasos de baile...

Los alumnos deberán trabajar el uso de las Tics en las unidades didácticas de acrosport y danzas para buscar otras figuras o pasos de baile alternativos a los que les

proporcionamos. Además, se trabajará en los juegos tradicionales, pues los alumnos deberán buscar información acerca de juegos típicos de la zona en la que viven.

En todas las unidades didácticas se trabajará el emprendimiento, pues considero que los alumnos deben tener esfuerzo e iniciativa en la realización de todas las actividades.

La educación cívica y constitucional se va a trabajar en acrosport, danzas, orientación y juegos tradicionales pues se trabajarán valores como el respeto hacia los demás compañeros.

La prevención de la violencia la trabajaremos en las unidades didácticas de lucha, acrosport, danzas y juegos tradicionales fomentando la no violencia entre los alumnos para que no se creen conflictos.

5.7. Orientaciones didácticas. Metodología

Según la ORDEN de 29 de julio del 2016, por la que modifica la Orden 16 de junio del 2014, de la Consejería 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 (BOA, 20/06/2016).

En el Anexo II correspondiente al área de Educación Física, se establece unas orientaciones metodológicas para el bloque 3 (acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición) y en el bloque 6 (gestión de la vida activa y valores) de contenidos curriculares (BOA, 20/06/2016, p. 6-10).

En los aprendizajes del bloque 3, se establecen dos opciones metodológicas:

- Verificar si se consiguen, mejorar y progresar las acciones motrices básicas y si se componen otras más complejas combinándolas o entrelazando las primeras.
- Analizar si el alumnado, lleva a cabo las actividades de colaboración y colaboración-oposición, mostrando una actitud consciente y en referencia a las intenciones que definan el juego que se practique. Además se podrá observar el

cumplimiento de las reglas y principios de acción que definen este tipo de actividades.

En cuanto a los aprendizajes del bloque 6, son de carácter diferente. Se agrupan en varios grupos y se tendrá en cuenta:

- Reglas y principios para actuar
- Actividad física como una práctica adecuada y frecuente para la mejora de la salud.
- Acogida de las diversas realidades corporales, aceptando las debilidades y fortalezas de los compañeros.
- Reconocimiento del patrimonio cultural mediante los juegos tradicionales de la comunidad autónoma de Aragón.
- Educación en valores individuales, sociales y medio ambientales.

Por otro lado, la autoconstrucción de juegos con material reciclado nace de existencia de una gran cantidad de materiales cercanos a nosotros que pueden usarse como instrumento educativo para el área de Educación Física con el objetivo de concienciar al alumnado de la necesidad del reciclaje y conciencia ecológica (Gil y Garralón, 2011).

Es importante destacar que los juegos tradicionales son prácticas lúdicas que han sido transmitidos de generación en generación y que conducen a la diversión y, ayudan a recordar costumbres del pasado (Vázquez, Nieves, Bravo, y Cabrera, 2013).

5.7.1. Metodología

Esta unidad didáctica se va a llevar a cabo mediante el aprendizaje dialógico, la autoconstrucción de materiales y del aprendizaje cooperativo. Según la sesión que se lleve a cabo, tomará más valor una metodología que otra. Para ello, a continuación, se

definirá cada una de las metodologías y cómo se desarrollarán a lo largo de la propuesta de intervención.

En primer lugar, el aprendizaje dialógico se da cuando se produce comunicación entre iguales reconocimiento así la inteligencia cultural de las personas para orientarse a transformar el conocimiento previo y poder avanzar hacia el éxito (Aubert, Flecha, García, Fecha y Racionero, 2008).

Esta metodología se llevará a lo largo de toda la unidad didáctica pero cobrará más importancia cuando las abuelas vayan al centro escolar para realizar la explicación de los juegos tradicionales y en la olimpiada final cuando se realizan los juegos para toda la comunidad educativa (sesiones 5, 6, 7 y 11).

En segundo lugar, se entiende por autoconstrucción de materiales, al proceso de diseñar y fabricar juegos a través de materiales reciclados, reforzando tres elementos básicos del Constructivismo: el aprendiz activo que aprende elaborando, el aprendiz social que aprende con ayuda de sus compañeros y el aprendiz creativo que desarrolla la imaginación (Perkins, 1999).

Este proceso de autoconstrucción de materiales se llevará a cabo en las sesiones en las que el alumnado realice los juegos con materiales reciclados para poder utilizarlos posteriormente. Sería en las sesiones 2 y 3.

En tercer lugar, el aprendizaje cooperativo se define como aquella metodología en la que el alumnado aprende con, de y por otros estudiantes a través de la fórmula de enseñanza-aprendizaje que ayuda y promueve una interacción e interdependencia positiva en la que el profesorado y el alumnado actúan como co-aprendices (Fernández-Río, 2014, p.6).

En este caso, este aprendizaje se llevaría a cabo en todas las sesiones pues el alumnado realiza dinámicas en grupos heterogéneos. Por ejemplo, en la sesión uno (*Tabla 20*), se desarrolla una dinámica de aprendizaje cooperativo denominada “1, 2, 4”

Tabla 19.

Relación de los principios de aprendizaje dialógico y cómo se llevan a cabo en la unidad didáctica

Principios aprendizaje dialógico	Cómo se lleva a cabo en la unidad didáctica
Diálogo igualitario	Se desarrollaría dando turno de palabra a todo el alumnado para que hablen todos el mismo tiempo y ser partícipes de cada una de las actividades que se plantean.
Inteligencia cultural	Inteligencia académica: trabajando las competencias clave del currículo.
	Inteligencia práctica: habilidades y destrezas como serían el trabajo en equipo, resolución de conflictos y la toma de decisiones
	Inteligencia comunicativa: diálogo interpersonal (familias y compañeros), expresión oral y escrita.
Transformación	Se trata de incluir al alumnado y a las familias en todas las actividades. Participación de las personas independientemente de su condición social, étnica, de género o nivel de habilidad.
Creación de sentido	Este principio se desarrolla aprendiendo a través de los juegos de la cultura aragonesa, es decir, se realizaría una adaptación de los juegos estableciendo diferentes niveles de logro para que puedan participar todas las personas.
Solidaridad	Se fomenta en la práctica de los juegos y en la construcción de materiales. El alumnado más hábil y competente podrá ayudar al resto. Las familias también podrán ayudar al alumnado en la comprensión de los distintos juegos para poder ponerlos en práctica.
Dimensión instrumental	Se aprenderán valores como el respeto a los compañeros y a las familias; aprendizaje de los contenidos del área de educación física, habilidades comunicativas, etc.
Igualdad de diferencias	Se trabajará estableciendo diferentes niveles de logro para que el alumnado pueda participar con éxito. Además, se incluirán personas externas al centro como son las familias para ayudar

	a la comprensión de los diferentes juegos.
--	--

5.8. Adaptaciones curriculares. Atención a la diversidad

En esta aula de 6º curso hay un alumno con una necesidad específica que es, asperger.

Un asperger suele tener problemas del desarrollo cognitivo y en el lenguaje, son muy inteligentes y tienen una gran memoria fotográfica. Tienen también problemas de concentración, trabajo en equipo y habilidades motrices

Por lo tanto, en todas las actividades hay que tener en cuenta que le lleve más tiempo realizarla ya que es un alumnado que tiene problemas de concentración. Entonces hay que adaptar la temporalización para que no se sienta desplazado ni que se le está esperando.

Tiene problemas en los juegos cooperativos, ya que se suelen relacionar solo con las personas que tiene confianza y no les gusta que les toquen, por lo tanto, en primer lugar intentaré que socialice más con otros compañeros y sino buscar juegos de creación de equipos, si esto no funciona crearíamos unos equipos a principio de curso para que vayan cogiendo confianza.

Un juego interesante que propondría para socializarse sería el juego de “Las banderas”.

Material: cintas de dos colores diferentes, dos banderas y un amplio campo de juego.

Desarrollo: se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda fuera.

Otra necesidad educativa que llevaré a cabo será realizar rutinas de ayuda para controlar el ambiente y prevenir lo que va suceder en las sesiones. Por otro lado, tener un lenguaje cómodo y sencillo para que todo sea entendido a la primera, sin dobles sentidos. Para acabar, es interesante que las reglas y normas las vea por escrito.

Por lo demás él puede realizar una vida normal y una actividad física normal en función de la edad que tiene, estando siempre en coordinación con el entorno cercano al niño.

Al encontrarme en el aula con alumno Asperger realizaré una serie de adaptaciones.

Estas adaptaciones serían: la anticipación de la explicación de las diversas actividades mediante la utilización pictogramas de ARASAAC con el fin de comunicarnos con él. Además de ello, explicaré todas las actividades de manera clara, hablándole de forma directa para que reciba mejor la información y cerciorar de que esta sea bien comprendida por el alumno, consiguiendo con todo esto que el alumno lo haya entendido bien. Así pues, con esto pretendo conseguir que tanto a nivel individual como a nivel grupal el niño pueda tener un buen desarrollo óptimo de todas sus capacidades y por lo tanto se cree un ambiente inclusivo.

6. Conclusión

Con la realización de este trabajo, he podido conocer en profundidad el aprendizaje dialógico y las diferentes aportaciones que tienen dicha metodología activa en la práctica. Lamentablemente por la situación sanitaria que ha tenido el país, no se ha podido llevar a la práctica, pero me he quedado con la idea de cómo se podría trasladar la propuesta al centro escolar.

Haber realizado las prácticas escolares en el mismo centro al que he llevado a cabo la propuesta de intervención en el área de educación física, me ha ayudado porque al conocer al equipo docente y a las familias, es más fácil desarrollar un proyecto con estas características. También hay que tener en cuenta que el centro escolar se encuentra en un pequeño pueblo y es más familiar y cercano que en ciudad.

Por un lado, conocer el aprendizaje dialógico me motiva para poder transferir esta propuesta al centro escolar en que yo desempeñe la docencia, o en su defecto en la programación de las oposiciones. Me he dado cuenta de las aportaciones que tiene tanto en la dinámica del centro escolar como en la formación del alumnado.

Otro aspecto importante a tener en cuenta para poner en práctica esta unidad didáctica con aprendizaje dialógico como metodología, es necesario cautivar al equipo docente para poder hacer una puesta en práctica común con los compañeros; así como saber llamar la atención de las familias. En definitiva, mostrar una actitud positiva.

Por otro lado, destacar el acercamiento de la comunidad educativa al centro escolar enriquece la formación del alumnado. En este caso, las abuelas serían una figura importante en la dinámica de la unidad didáctica. Con esta técnica, la motivación del alumnado aumentaría porque es algo novedoso para ellos.

Por último, la inclusión es uno de los retos que necesita conseguir la educación de la actualidad, donde el alumnado pueda formarse y participar en el aula independientemente de las características que presente. Esto se convierte en una obligación para los docentes del aula, necesitamos formarnos permanentemente para poder adaptar cada una de las actividades al alumnado que tengamos en el aula para así aprender y crear la igualdad en el grupo-clase.

7. Limitaciones

A continuación, se describen las limitaciones que se podrían llegar a tener cuando se realiza una propuesta de unidad didáctica como la descrita anteriormente. Debido a la situación provocada por el Covid-19 no se ha podido poner en práctica.

En primer lugar, el apoyo del centro podría ser una de las limitaciones más grandes a la hora de poner en práctica esta unidad didáctica, porque se podría dar el caso de que no hubiera apoyo de los docentes para poder llevarla a cabo, puesto que hay que llegar a un consenso de horarios. Por otro lado, es necesario que se permita una flexibilización curricular para poder explicar cada contenido con la metodología que se considere más adecuada, en este caso, el aprendizaje dialógico.

En segundo lugar, otro de los problemas que podría existir sería la participación de los alumnos. Es necesario que el alumnado muestre una actitud positiva hacia el contenido y a la dinámica. Del mismo modo, por su parte, las familias y en concreto las abuelas que serán las protagonistas de esta unidad didáctica, sería imprescindible que mostraran una actitud activa porque de no ser así, no tendría sentido aplicar el aprendizaje dialógico. También, el permiso para que se pueda grabar a los menores podrá estar condicionado a la dinámica.

En tercer lugar, podría existir el problema de no poder conseguir material reciclado para la realización de los diferentes juegos tradicionales; así como de que el centro no aporte el suficiente material fungible para la ejecución de dichos juegos. En este caso, tendría que ser el alumnado el que tendría que aportar el material para poder llevar a cabo las manualidades.

Por último, el tiempo y el espacio son aspectos que habría que tener en cuenta a la hora de la realización de cualquier unidad didáctica. En este caso se ha pensado realizarlo en el patio del recreo y una de las limitaciones sería la climatología, puesto que si hiciera mal tiempo habría que buscar un espacio alternativo para poder llevarla a cabo y es fácil de que hubiera que cambiar la dinámica. Otra limitación asociada al tiempo sería la flexibilización de horarios, en varias sesiones es necesario utilizar el tiempo de recreo y que algún docente en momentos puntuales ceda su sesión de alguna área al área de educación física para desarrollar la unidad didáctica.

8. Bibliografía

- Andrés-Fabra, J.A, y Ferriz, R. (2017). Aprendizaje dialógico y educación física: principios metodológicos, competencias clave y evidencias científicas. *Emotion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 9, 25-41.
- Aubert Simón, A., & García, C. (2001). Interactividad en el aula. *Cuadernos de pedagogía*.
- Aubert, A., Flecha, A., García, C., Flecha, R., y Racionero, S. (2008). Aprendizaje dialógico en la Sociedad de la Información. Barcelona: *Hipatia* Editorial.
- Buscà, F. Ruiz., L., y Rekalde, I. (2014). Tratamiento del conflicto en las comunidades de aprendizaje a través de la educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 25, 156-161.
- Capllonch, M., & Figueras, S. (2012). Educación física y comunidades de aprendizaje. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 38(especial), 231-247.
- Castro, M. (2015). Aprendizaje dialógico y educación física: Hacia una educación física y un deporte escolar promotores de salud, éxito escolar y cohesión social. *Intangible Capital*, 11(3), 393-417.
- Castro, M., Gómez, A., y Macazaga, A. M. (2014). Aprendizaje dialógico y grupos interactivos en educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 25, 174-179.
- Delgado noguera, MA (1991). *Los estilos de enseñanza en E.F. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: ICE.
- Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (29), 201-206.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., y Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-

- prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.
- García, E. R., López, M. S., y Girela, J. G. (2018). Las tertulias pedagógicas aplicadas al ámbito educativo de la educación física. Una propuesta desde el aprendizaje-servicio universitario. *Aprendizaje-servicio: pasaporte para un futuro mejor*.
- Gil, P. y Garralón, S. (2011). Construcción y uso de material reciclado en el área de educación física: el caso de la Comunidad de Madrid. *Docencia e Investigación: revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 21, 185-200.
- Huéscar Hernández, E., Andrés Fabra, J. A., y Moreno-Murcia, J. A. (2020). Effect of autonomy support and dialogic learning on school children's physical activity and sport. *Scandinavian Journal of Psychology*, 61(3), 402-409. <https://doi.org/10.1111/sjop.12637>
- INCLUD-ED Consortium (2011). *Actuaciones de éxito en las escuelas europeas*. Madrid: Ministerio de Educación.
- INCLUD-ED Consortium. (2012). *Final report. strategies for inclusion and social cohesion in Europe from education*. Bruselas: Comisión Europea.
- Larraz, A., y Maestro, F. (1991). *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Zaragoza
- Lavega, P. (1998). Les jeux et sports traditionnels en Espagne. Quelques notes a propos de l'identité, le contexte et la fonction culturelle, a partir d'une vision pluridisciplinaire (transversales). *Les jeux populaires eclipse et renaissance*. Morlaix: *Falsab*, 111-128.
- López, V. M. (2009). El lugar de las actividades físicas cooperativas en una programación de Educación Física por dominios de acción. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (16), 36-40.
- Maestro, F. (1996). *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza, España: Ediciones.

- Martín, M. y Ríos, O. (2014). Prevención y resolución del conflicto en educación física desde la perspectiva del alumnado. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (25), 162-167.
- Monzonís, N. y Capllonch, M. (2014). La educación física en la consecución de la competencia social y ciudadana. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 25, 180-185.
- Öfele, M. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Recuperado el 20 de septiembre de 2020, de <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- 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 (*Boletín Oficial de Aragón*, 20/06/2014)
- Orden de 7 de junio de 2018, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva (*Boletín Oficial de Aragón*, 18/06/2018).
- Racionero, S. y Brown, M. (2012). Lectura en más espacios y con más personas. *Cuadernos de Pedagogía*, 429, 37-39
- Real decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (*Boletín Oficial de España*, 01/03/2014, p.48-51)
- Rué Rosell, L., & Serrano Alfonso, M. (2014). Educación Física y promoción de la salud: estrategias de intervención en la escuela. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 2014, vol. Monogràfic, num. 25, p. 186-191.
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Tajo guadiana, Artes Gráficas.
- Scribner, S. (1988). *Head and hand: an action approach to thinking*. Nueva York: National Center on Education and Employment

- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Revista aula de innovación educativa*, 44, 1-5.
- Valls, Rosa y Munté, Ariadna (2010). Las claves del aprendizaje dialógico en las Comunidades de Aprendizaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24 (1) 11-15.
- Valls-Carol, R., Prados-Gallardo, M., y Aguilera- Jiménez, A. (2014). El proyecto INCLUD-ED: estrategias para la inclusión y la cohesión social en Europa desde la educación. *Investigación en la escuela*, 82, 31-43.
- Velázquez, C. (2013). El material de desecho en las clases de educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 41, 99-100.
- Vicente, F. (1989). Recopilación de juegos y deportes tradicionales de la comarca de Jiloca I. *Revista Xiloca*, 3, 247-263.
- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paídos.

9. Anexos

9.1. Sesiones

Tabla 20.

Sesión 1.

SESIÓN 1				
Fecha	05-03-2020	Hora	4 ^a	Grupo: 6º
Área curricular	Educación física			
Secuencia didáctica	Olimpiadas de Juegos Tradicionales			
Recursos materiales	Proyector y power point			
Estructuración temporal (60 minutos)				
10 minutos de presentación 10 minutos de concienciación y conocimiento de Juegos Tradicionales. 30 minutos de elección grupal de los juegos tradicionales que van a participar en las olimpiadas				
Indicadores de logro				
<ul style="list-style-type: none">- Encuentra información clara de sus familias sobre los juegos tradicionales.- Participa en clase en la elección de juegos tradicionales para las Olimpiadas.- Respeta las opiniones del resto de compañeros.				
Desarrollo de la sesión				
<p>Al principio de la sesión el docente hace una presentación del proyecto con la intención de que los niños interactúen, muestren interés y motivación por este contenido y la importancia de los juegos tradicionales en la sociedad. Para ello, con ayuda de una presentación power point se les adentrará en el tema.</p> <p>A continuación, se realizará un “braimstorming”. El alumnado se dividirá en grupos heterogéneos y se les repartirá varios post-it con la intención de que pongan allí lo que les despiertan los juegos tradicionales. Estas ideas se irán leyendo y colocando en la pizarra a modo de introducción del contenido.</p> <p>Para finalizar, por grupos, se realizará la elección de qué juegos se van a realizar a lo largo de la unidad didáctica.</p>				

MATERIAL SESIÓN 1: POWER POINT


Facultad de Ciencias Sociales y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza



I OLIMPIADAS JUEGOS TRADICIONALES

1


- ¿ QUERÉIS DIVERTIROS?
- ¿ QUERÉIS JUGAR COMO JUGABAN VUESTROS ABUELOS?
- ¿ QUERÉIS PARTICIPAR EN UNAS OLIMPIADAS?



2

«BRAINSTORMING»

Por grupos, tenéis que responder a estas preguntas



- ¿Qué son los juegos tradicionales?
- ¿Cuáles conocéis?
- ¿Dónde se pueden practicar?
- ¿Habéis jugado alguna vez? ¿Y a cuál?

3

¿ SABÉIS QUE SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?



- SON JUEGOS CLÁSICOS
- UTILIZANDO EL CUERPO
- SIN AYUDA DE JUGUETES
- MATERIALES DE LA NATURALEZA

4

¡Y también... con vuestras abuelas!



5

ASI QUE...

JUEGA, DISFRUTA Y DIVIÉRTETE.



6

Tabla 21.

Sesión 2

SESIÓN 2				
Fecha	09-03-2020	Hora	1 ^a	Grupo: 6°
Área curricular	Educación física			
Secuencia didáctica	Olimpiadas de Juegos Tradicionales			
Recursos materiales	Papel, bolígrafo, la ficha y ordenador			
Estructuración temporal (60 minutos)				
45 minutos de búsqueda de información sobre el juego que eligieran en la sesión anterior (grupala)				
10 minutos de explicación de cómo íbamos a implicar a sus familiares en el proyecto				
Indicadores de logro				
<ul style="list-style-type: none"> - Busca y plasma información - Encuentra información clara de sus familias sobre los juegos tradicionales. 				
Desarrollo de la sesión				
<p>En esta sesión los alumnos deberán buscar información de manera guiada y plasmar la información en una ficha que le proporcionaré (ver ficha en la parte inferior). Por otro lado deberán busca información en las tablets. Para ello se llevará a cabo la dinámica de aprendizaje cooperativo “1, 2, 4”.</p>				

JUEGO: _____



Tabla 22.

Sesiones 3 y 4

SESIÓN 3 y 4				
Fecha	10-03-2020 y 12-03-2020	Hora	3ª y 4º	Grupo: 6º
Área curricular	Educación física			
Secuencia didáctica	Olimpiadas de Juegos Tradicionales			
Recursos materiales	<p>Material reciclado y de las manualidades (cada grupo se encargará de buscar su propio material para desarrollar los juegos).</p> <p>En la siguiente lista, aparecen materiales tipo para el desarrollo de las sesiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botellas de agua vacías - Arena - Papel de cocina - Cola - Globos - Periódicos - Cartón de papel higiénico - Pintura - Tijeras - Pinceles - Cartones - Lana - Papel de plata - Goma eva - Cinta aislante - Huevos duros - Bolsas de basura - Cucharas de plástico - Compás 			
Estructuración temporal (105 minutos)				

Se dedicaran las dos sesiones a la realización de los diferentes materiales que vamos a utilizar en las olimpiadas.

Indicadores de logro

- Colabora con sus compañeros en la realización de diversos materiales reciclados para los diversos juegos tradicionales.
- Conoce el uso de distintas técnicas para elaborar sus obras relacionados con los juegos tradicionales

Desarrollo de la sesión

En esta actividad, tras haber reciclado el material necesario en sus casas, se utilizarán 2 sesiones para trabajar habilidades plásticas y motricidad fina elaborando los elementos para los juegos tradicionales que se han elegido en clase. Para ello, se harán grupos heterogéneos de 4 personas y se distribuirá lo que tiene que hacer cada grupo.

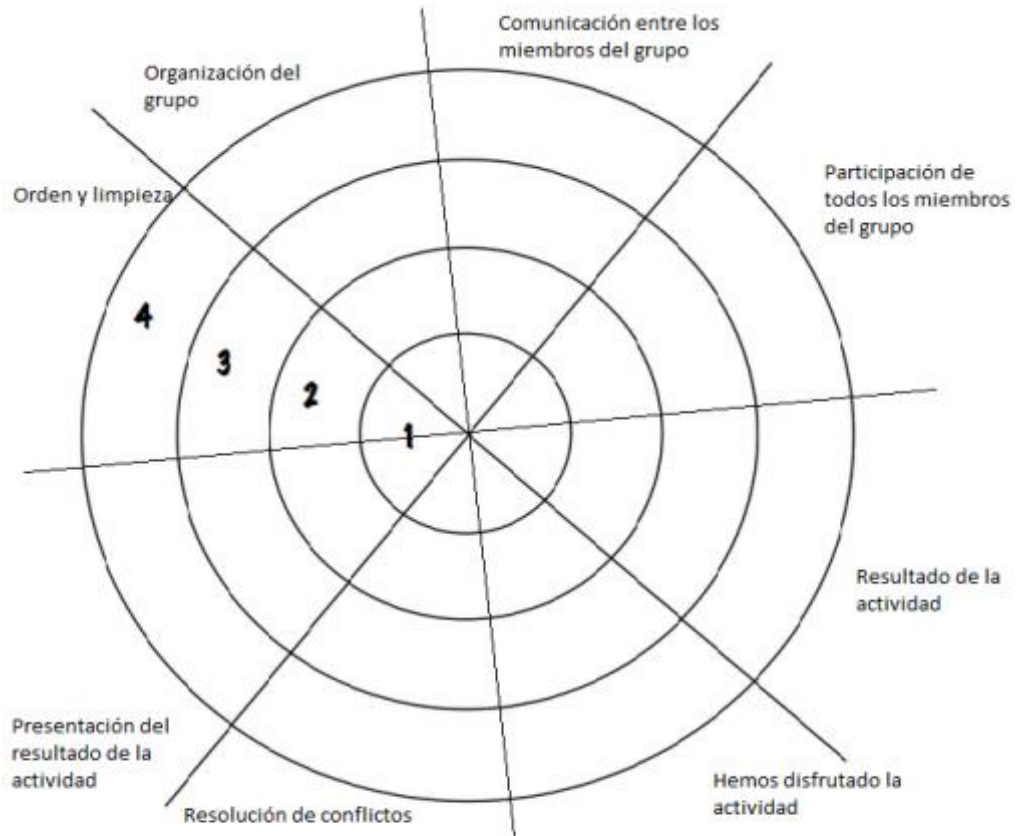
Para que resulte más sencillo, trabajarán a partir de unas instrucciones dadas, apoyo visual con imágenes, y teniendo al docente como guía en el proceso de elaboración.

Tabla 23.

Sesiones 5, 6 y 7

SESIÓN 5,6 y7				
Fecha	16-03-2020, 17-03-2020 y 19-03-2020	Hora	1 ^a ,3 ^a y 4 ^a	Grupo: 6 ^o
Área curricular	Educación física			
Secuencia didáctica	Olimpiadas de Juegos Tradicionales			
Recursos didácticos	Juegos elaborados manualmente			
Estructuración temporal (185 minutos)				
<p>En estas tres sesiones se practicarán los juegos elegidos en un sistema de rotación en el que todos los alumnos pasaran por todas las postas y escucharán las explicaciones de los diferentes familiares.</p>				
Indicadores de logro				
<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las normas - Respetar a sus compañeros y el turno de juego - Cuidar el material de los juegos - Se esfuerza en realizar las actividades - Muestra interés - Tiene un buen comportamiento - Ajusta sus movimientos corporales a la acción a realizar en la situación de juegos de cooperación - Ajusta sus movimiento corporales a la acción a realizar en la situación de juegos de cooperación- oposición - Práctica voluntariamente en todos juegos propuestos 				
Desarrollo de la sesión				
<p>En estas sesiones se trabajarán los juegos elegidos, se pondrán en marcha los diferentes juegos con la ayuda e implicación familiar en el que habrá un adulto por grupo y juego como mínimo. Por otro lado, tendrán que apuntar en la ficha dada anteriormente las observaciones y matices que les han aportado los adultos.</p>				

Para evaluar la eficacia de esta dinámica de juego, utilizaremos una diana de evaluación en cada uno de las postas. Cada jugador deberá de poner un gomet en la parte que corresponda.



- 1 – Insuficiente (no domina nada del contenido o tema)
- 2 – Regular (domina muy poco del tema)
- 3 – Bueno (domina casi todo el contenido)

Tabla 24.

Sesiones 8, 9 y 10

SESIÓN 8 , 9 y 10				
Fecha	23-03-2020, 24-03-2020 y 26-03-2020	Hora	1ª, 3ª y 4ª	Grupo: 6º
Área curricular	Educación física			
Secuencia didáctica	Olimpiadas de Juegos Tradicionales			
Recursos didácticos	Ficha Juego Tradicional, cámara, ordenador			
Estructuración temporal (185 minutos)				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizaremos 50 minutos a recoger y contrastar la información para dejar una ficha completa con toda la información recogida para exponerla. - 50 minutos a escribir y estructural la intervención en el video para saber que van a decir y como se van a dividir la información entre los miembros del grupo. - 85 minutos se utilizarán a grabar el video y montarlo. 				
Indicadores de logro				
<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa de manera correcta exponiendo su información recogida - Participa en la puesta en común - Muestra interés - Respeta las opiniones y respuestas de los compañeros - Comprende la importancia cultural de estos juegos. - Se expresa de forma correcta - Expresa con claridad los contenidos. 				
Desarrollo de la sesión				
<p>En estas tres sesiones se recogerá la información y completaran la ficha con la información aportada por los familiares que asistieron a las sesiones. Posteriormente se estructurará la información y se dividirá la misma entre los compañeros del grupo cooperativo para preparar su grabación. Finalmente se grabará el video y se montara para que en la siguiente sesión exponerlos a las familias.</p> <p>En las sesión 8 trabajaremos con la destreza de pensamiento “Antes pensaba, ahora</p>				

pienso” para fomentar la reflexión.

Antes pensaba... 	Ahora pienso 

Tabla 25.

Sesión 11

SESIÓN 11				
Fecha	30-03-2020	Hora	1 ^a	Grupo: 6º
Área curricular	Educación física			
Secuencia didáctica	Olimpiadas de Juegos Tradicionales			
Recursos didácticos	Video grupal y los juegos creados			
Estructuración temporal (100 minutos)				
<ul style="list-style-type: none"> - 60 minutos de exposición de los videos a las familias. - 30 minutos del recreo para poner en práctica los juegos con la familia. - *en caso de que hubiera muchos juegos se valoraría la posibilidad de coger alguna hora de otras áreas en caso de que fuese posible 				
Indicadores de logro				
<ul style="list-style-type: none"> - Respeta el turno de los demás. - Participa de forma activa. 				
Desarrollo de la sesión				
<p>En esta sesión se expondrán los videos creados a los familiares que hayan asistido y puesta en práctica de las Olimpiadas de Juegos Tradicionales con las posibilidades expuestas en la estructuración temporal.</p> <p>En cada una de las postas, se colocarán unos folios para que cada participante pueda expresar su opinión del día a modo de diario reflexivo.</p>				

