

UNIDAD DIDÁCTICA: “JUEGOS DE AQUÍ Y DE ALLÍ”

INTRODUCCIÓN

La propuesta educativa recogida en este documentos forma parte de una unidad didáctica globalizada que se articula en torno a la *WebQuest* “Conócete-Conóceme”. Mediante los “Juegos de aquí y de allí” se pretende que nuestras alumnas y alumnos cooperen y se diviertan, al tiempo que descubren muchos aspectos de la cultura propia a través de los juegos populares y tradicionales. Además se busca el acercamiento a otras culturas, como medio para mejorar la conciencia intercultural del alumnado.

OBJETIVOS

- Conocer y vivenciar juegos populares, tradicionales y autóctonos de Andalucía.
- Valorar los juegos de Andalucía como parte de nuestro patrimonio socio-cultural, contribuyendo a su conservación y difusión.
- Vivenciar juegos propios de diversos países de los cinco continentes y conocer su localización geográfica.
- Respetar las diferentes manifestaciones lúdico-recreativas y corporales de culturas diferentes, valorándolas como parte del patrimonio cultural universal.
- Manifestar interés hacia el conocimiento de las culturas de origen de los alumnos y alumnas extranjeras del centro.
- Establecer relaciones interpersonales basadas en valores de cooperación, ayuda, respeto e igualdad; en un contexto lúdico.

CONTENIDOS

Conceptos

- Normas y retahílas de los juegos.
- Reconocimiento del juego como actividad universal
- Descubrimiento de los nexos de unión entre culturas
- Localización geográfica de los juegos.
- Contexto de los juegos.

Procedimientos

- Juegos de Andalucía de: retahílas, carreras, lanzamientos y saltos.
- Juegos de: África, América, Asia, Oceanía y Europa.
- Investigación de su contexto.

Actitudes

- Cooperación
- Respeto hacia los compañeros/as
- Valoración de la cultura andaluza.
- Juego limpio
- Juego como medio de ocio.
- Interculturalidad.
- Respeto hacia las personas extranjeras.

TEMPORALIZACIÓN EN SESIONES

SESIÓN 1	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Introducción al juego. Profundización en el valor cultural de los juegos de Andalucía. ❑ Juegos de retahíla: “Concejos de la suerte” (Animación), “Corro de la alcachofa”, “El patio de mi casa” y “Elefante rosa” (Vuelta a la calma).
SESIÓN 2	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de carrera: “Tula” (Animación), “Stop-fruta”, “Torito en alto” y “Pollito inglés” (Vuelta a la calma).
SESIÓN 3	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de lanzamiento: “Botella” (Animación), “Burreito”, “Mate” y “canicas: El cepo” (Vuelta a la calma).
SESIÓN 4	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de salto: “A la una mi mula” (Animación), “comba: Cocherito leré”, “comba: La cadena del tren” y “Sota, caballo y rey” (Vuelta a la calma).
SESIÓN TIC	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Actividades recogidas en la <i>WebQuest</i>. En concreto las del apartado “Investiga nuestra cultura” de esta unidad didáctica.
SESIÓN 5	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Feria de juegos con las propuestas encontradas en Internet.
SESIÓN 6	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Introducción al juego como una práctica universal. ❑ Juegos de África: “Azúd adtáféz” de Marruecos (Animación), “Lançar e correr” de Cabo Verde, “Trinta e cinco” de Mozambique y “Usione” de Tanzania (Vuelta a la calma).
SESIÓN 7	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de América: “La mancha entrega” de Argentina (Animación), “El bandido” de Méjico, “Pasando el aro” de El Salvador y “Se quema la papa” de Méjico (Vuelta a la calma).
SESIÓN 8	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de Asia: “Hong-Lui-Ten” de China (Animación), “Ciervos y lobos” de India, “Carrera de tornillos” de India y “Tai-Chi” de China (Vuelta a la calma).
SESIÓN 9	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de Oceanía: “Wok Tali Wok” de Papua Nueva Guinea (Animación), “Alas lama” de Papua Nueva Guinea, “Kebele” de Papua Nueva Guinea y “Yalltjihutu” de Australia (Vuelta a la calma).
SESIÓN 10	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Juegos de Europa: “Torito” de Málaga (Animación), “Zorro, pico y zama” de Zamora, “Marro modificado” de Cáceres y “Las caras de la EF” de nuestra clase (Vuelta a la calma).
SESIÓN TIC	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Actividades recogidas en la <i>WebQuest</i>. En concreto las del apartado “Investiga otras culturas” y “sacando conclusiones” de esta unidad didáctica.
SESIÓN 11	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Feria de juegos con las propuestas encontradas en Internet.

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

“Azúd adtáfez”. Se divide la clase en dos equipos. Mientras los miembros de uno están con los ojos cerrados, los del otro marcan una cruz (por persona) con tiza. Después el otro tendrá tres minutos para localizar las cruces. Cada cruz encontrada suma un punto.

“Lançar e correr”. Se crean grupos de cuatro. En un terreno cuadrangular delimitado de 5 x 5 m se colocan cinco aros (uno en cada esquina y otro en el centro). Cada sujeto tiene un minuto para recorrer los aros de las esquinas y, desde ellos, lanzar las pelotas al des centro. Si le sobra tiempo podrá recoger las pelotas de alrededor y volver al aro que elija para lanzar hasta consumir su minuto. Se contabilizará como punto cada pelota que esté dentro del aro central al término del tiempo.

“Trinta e cinco”. Se crean dos equipos de cuatro miembros. Se aprovecha el terreno delimitado en el anterior juego. Los jugadores de un equipo se colocan en “zonas de seguridad” (aros). Cuando lo crea oportuno pasará a toda velocidad hacia el siguiente aro o “zona de seguridad”. En su recorrido tendrá que esquivar el lanzamiento del equipo adversario que estará a tres metros, en el perímetro del campo de 5 x 5.

Se juega durante cinco minutos (y cambio de rol). Cada cambio de “zona de seguridad” (aro) suma cinco puntos. Gana el equipo que alcance antes los treinta y cinco puntos.

“Usione” En grupos de ocho dispuestos circularmente. Uno se encuentra en el interior del círculo con los ojos cerrados. Los demás tratan de tocarle o acercarse sin ser capturados. Cuando alguien sea capturado cambiará su rol con el capturador.

“La mancha entrega”. Los participantes (gran grupo) se colocan en dispersión y se desplazan libremente. Varios conducen un balón que pueden pasar. A la señal, el capturador debe tocar a cualquiera de los compañeros o compañeras que se encuentre en posesión del balón, cambiando el rol al producirse esta acción.

“El bandido”. Un sujeto representa el papel de “bandido/a” mientras los demás están dispuestos en hilera. El bandido dice: “Soy el bandido y vengo a retar a ... María”. A continuación, María debe correr hasta una zona del terreno de juego previamente fijada a partir de la cual podrá salir el resto de la clase. Todos los capturados pasarán a ser “cómplices del bandido” (el rol de bandido irá rotando entre los cómplices).

“Pasando el aro”. Se divide la clase en dos equipos, que se disponen en hilera con las manos entrelazadas. El objetivo es pasar el mayor número posible de aros de rítmica por la hilera, sin que ésta se “rompa” (separando las manos). Cada aro pasado correctamente suma un punto.

“Se quema la papa”. Los mismos equipos del anterior juego se sientan por separado en círculos. En el centro de cada círculo se colocará una persona con los ojos cerrados. Mientras los miembros del círculo se van pasando una pelota (la “papa”). El del centro dice: “Se pone caliente la papa... Va quemando... Se quema la papa, se quemó y el chavo se la comió”. En ese momento la papa queda escondida detrás del “chavo que se la comió” (persona por la que iba la pelota). El que ocupa el lugar central tiene que adivinar donde se esconde el balón, pudiendo hacer para ello dos preguntas (a quien elija) del tipo: “¿Cuánto quemaba la papa cuando pasó por ti?”.

“Hong-Lui-Ten” (rojo, amarillo y verde). Un jugador se la queda y trata de capturar al resto. El color de semáforo (voz del docente o pañuelos de color) condicionará el tipo de desplazamiento de cada uno.

	VERDE	AMARILLO	ROJO
PERSEGUIDOR	Correr	Pata coja	Puede dar tres pasos
PERSEGUIDOS	Correr	Pata coja	No se pueden mover

“Ciervos y lobos”. Se trata de un juego de persecución similar al “Cara y cruz”. Se colocan dos equipos en hileras enfrentadas. Cada equipo tendrá asignado un número (1 y 2). El docente podrá decir “Ciervos y lobos”, en este caso los ciervos persiguen a los lobos; o “lobos y ciervos”, siendo los primeros (lobos) los encargados de capturar. Además se incluyen restricciones motrices para lobos (se mueven tocando el suelo con una mano y su espalda con la otra) y ciervos (se desplazan en cuadrupedia).

“Carrera de tornillos”. Utilizando los mismos equipos que el anterior juego, se entrelazan las manos y se “enrollan” en espiral formando un círculo. Cuando los equipos estén en situación comienza una carrera entre ambos.

“Wok Tali Wok”. Se delimitan en el terreno tres grandes círculos. Toda la clase se ubica en el interior de un gran círculo, excepto uno que la queda. Cuando cada participante estime podrá pasar al siguiente círculo mientras el capturador va pillando (los capturados ayudan a pillar). Cuando sólo quede una persona en el círculo se le realizará un conteo para que lo abandone.

“Alas lama”. Cada jugador tiene en su poder un aro que debe colocar en el lugar de la pista que elija. A su aro tendrá que llevar tres pelotas (una en cada trayecto), que podrá coger del círculo central, donde se encontrarán todas en principio, o del aro de cualquier persona que no se encuentre en él.

Si una persona está en su aro y recibe el golpeo de una “pelota comodín” (de goma-espuma) debe dirigirse a un lugar predeterminado para volver después a su aro.

“Kebele”. Por parejas. Uno lanza el balón verticalmente (lo más alto posible) y el otro tiene que tratar de interceptarlo (con otro balón) antes de que caiga al suelo.

“Yalltjihutu”. Por parejas. Se delimita un espacio circular de aproximadamente dos metros y se coloca una pelota en su interior. Ésta tiene que ser pisada por una persona que se encuentra en el interior del círculo, con los ojos cerrados y siguiendo las indicaciones verbales de su compañero o compañera.

RECURSOS NECESARIOS

Material convencional del área de educación física.

EVALUACIÓN

Del proceso de aprendizaje:

- **Inicial:**

La Evaluación Inicial de esta unidad didáctica (junto con la de las demás) se va a realizar al principio del curso, en concreto durante las dos primeras sesiones.

En la primera sesión del curso presentaremos la asignatura y nos presentaremos como docentes. A cada alumno/a se le pasará:

- Una ficha personal para recabar información acerca de sus intereses y motivaciones y posibles patologías que puedan incidir de forma negativa en el proceso de aprendizaje de la educación física.
- Un cuestionario para evaluar los conocimientos teóricos previos.

La segunda sesión va a tener un carácter más práctico, se presentará una actividad representativa de cada unidad didáctica con el fin de extraer información sobre sus competencias iniciales en relación a los contenidos procedimentales (y actitudinales) que se van a trabajar a lo largo de las diferentes unidades didácticas.

- **Procesual:** Lista de control.
- **Sumativa:** "Fichas de juego" entregadas.

Del proceso de enseñanza: se contrastará la opinión del docente con la del alumnado. Nuestras impresiones acerca del funcionamiento de los juegos se recogerán en un *registro anecdótico*, que tendremos durante toda la unidad didáctica. Para recabar la opinión del alumnado¹ se utilizará un instrumento: una ficha con trazos de diversos rostros faciales (que indicarán: tristeza, alegría, interés, aburrimiento...) a los que tendrán que atribuir, necesariamente, un sentimiento y un juego de los practicados. Esta actividad se realizará en la sesión culminativa y nos dará información acerca de cómo se han sentido durante los juegos y de qué juegos son los que menos atraen (los que le hayan asignado más rostros con rasgos negativos).

BIBLIOGRAFÍA

- BLÁQUEZ SÁNCHEZ (1991): *Evaluar en educación física*. INDE. Barcelona.
- MORA VERDENY, J. M. Y OTROS (2003): *Un mundo en juego*. INDE. Barcelona.
- OÑAMECA CILLA, R. Y RUÍZ OÑAMECA, J. V. (2005): *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo. Barcelona.
- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, J. Y CARMONA BUSTAMANTE, J. (2004): *Juegos motores para primaria*. Paidotribo. Barcelona.

¹ Será más difícil puesto que no se sienten con la suficiente autoridad y confianza como para criticar o cuestionar nuestra intervención didáctica o las actividades que presentamos.