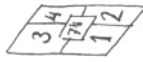


RESUMEN: A través de las 7 sesiones que forman esta U.D. de juegos populares pretendemos dos cosas: primera, que los alumnos conozcan juegos olvidados para ellos pero practicados no hace mucho por sus antepasados, y segunda que los utilicen para organizar y disfrutar en su tiempo libre.

LOS JUEGOS DE MIS ABUELOS

AUTOR: RAFAEL BUENO GONZÁLEZ
TÍTULO DEL TRABAJO: LOS JUEGOS DE MIS ABUELOS
e-mail: maestroraf@hotmaill.com

TERCER CICLO		U.D. JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES	
TÍTULO: LOS JUEGOS DE MIS ABUELOS		7 SESIONES	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar juegos que puedan realizarse en cualquier entorno. - Recuperar y dar a conocer juegos tradicionales y de nuestra cultura popular. - Buscar en el juego el provecho puramente lúdico. - Tratar, a través del juego, de potenciar valías como la colaboración y el respeto. - Incrementar con la diversidad de juegos la capacidad de respuesta motriz. - Favorecer las relaciones entre los compañeros respetando sus intervenciones al margen de sus resultados. <p>Vinculación con los Objetivos Generales de Área: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7.</p>		
CONTENIDOS	<p>CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de juegos populares y tradicionales de su entorno. - Reconocer los recursos y posibilidades de los juegos populares y tradicionales como forma de aprovechamiento del tiempo libre. <p>PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de juegos populares y tradicionales conocidos y novedosos. - Investigar y localizar juegos populares y tradicionales mediante la entrevista a personas adultas o la consulta de material bibliográfico. - Recopilación de los datos obtenidos en fichas. - Practicar los juegos aportados por los alumnos. <p>ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confianza en sí mismo y en las propias posibilidades motrices. - Valoración de los juegos practicados de forma que puedan emplearlos en su tiempo libre. 		
TEMPORALIZACIÓN	1ª semana de Enero - 4ª semana de Febrero		
RECURSOS DIDÁCTICOS	Patio de recreo, tizas, piedras, sacos, picas, ladrillos, pelotas, aros, pañuelos o trapos, pelotas grandes, pelotas pequeñas, botellas de plástico, conos, cuerdas, cajas de cartón y sogas.		
MÉTODOS DE ENSEÑANZA	Enseñanza mediante la búsqueda (Resolución de problemas). Instrucción directa (Asignación de tareas).		
EVALUACIÓN	<p>CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar en todos los juegos favoreciendo la actividad en grupo. - Respetar las normas de los juegos así como a los compañeros. <p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación directa y sistemática. - Evaluación de los juegos investigados por los alumnos, utilizando para ello las últimas tres sesiones de la U.D. 		

Unidad didáctica: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES Nivel: III ciclo de Primaria Nº sesión: 1 Objetivos: Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre. Respetar las normas y reglas para gozar del juego. Desarrollar la imaginación y la creatividad. Material: Tizas y piedras. Instalación: Patio de recreo. Metodología: Resolución de problemas. Asignación de tareas.		
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
- TULA o EL TIENTE. El que la liga (tienta) persigue a todos los demás. En el momento que toca a alguien debe decir: "TULA", y a partir de ese momento el tocado pasa a ser perseguidor.	Gran grupo.	Aprox. 10'
PARTE PRINCIPAL		
- LA CADENA. Uno se la queda. A la señal, el que se la queda trata de tocar a los demás. Al tocar a uno, se cogen de la mano y siguen la persecución. Se va formando una cadena con los tocados que nunca pueden soltarse. - MARRO o LA PAELLA o LA OLLA o LA CHAMAGA AGARRADA. Cuando se grite "¡Paella de uno...va!" el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo hace los dos corren hasta su zona, mientras los demás les persiguen para darles golpecitos. A la voz de "¡Paella de dos...va!", salen cogidos de la mano para tocar a un tercer jugador y así sucesivamente hasta que sólo quede una persona, que será quien empiece el juego siguiente. Si la cadena se rompe, los jugadores que se quedan deben volver a la casa porque pueden ser golpeados. Si un jugador entra en la casa pasa también a quedársela.	Ídem. Ídem. 	Aprox. 30'
VUELTA A LA CALMA		
- SIETE Y MEDIA. Tras dibujar el esquema de la figura, se lanzan desde una distancia de 3 metros aproximadamente 3 piedras, sumándose los puntos marcados en el lugar de la caída de las piedras. Si alguna cae en la línea, vale medio punto, y si cae en el interior del casillero central vale siete y media. Gana el que consiga siete y media o más se aproxime sin pasarse.	Grupos de cuatro o cinco.	Aprox. 10'

Unidad didáctica: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Nivel: III ciclo de Primaria

Nº sesión: 2

Objetivos: Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre.

Respetar las normas y reglas para gozar del juego.

Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Material: Sacos, picas, ladrillos, tizas, pelotas.

Instalación: Patio de recreo.

Metodología: Resolución de problemas. Asignación de tareas.

ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
- TULIPÁN. Un jugador se queda. Si el perseguidor toca a alguien se cambiará el rol con este. Los perseguidos podrán descansar, sin ser cazados, diciendo "TULIPÁN" y colocándose con los brazos extendidos y las piernas abiertas hasta que un compañero pase por debajo de sus piernas liberándole.	Clase dividida en dos grupos.	Aprox. 10'
PARTE PRINCIPAL		
- CARRERAS DE SACOS. Los grupos se colocan en filas. El primero de cada grupo se mete dentro del saco. A la señal debe desplazarse saltando hasta un lugar establecido de antemano, donde girarán para volver y darle el saco al siguiente compañero. Gana el equipo que antes termine el recorrido. - DEFIENDE EL PALO. Uno del grupo tiene que defender el palo (pica en un ladrillo dentro de un círculo de un metro de radio) del resto que lanzarán un balón para intentar derribarlo. El que lo consiga se cambia con el defensor. - LA LIEBRE. Uno la liga, se le hace el reloj y cuenta mientras todos los demás corren a esconderse. Cuando termina sale e intenta localizar a todos los escondidos. Cuando vea a alguien lo llama, este sale y da la mano al que la liga, de forma que se va formando una cadena cada vez más larga. El último (liebre) puede aprovechar cualquier descuido del que la liga para huir y volver a esconderse, pero si es nuevamente visto debe volver a la cadena para volver a intentarlo. El juego termina si consigue formar una cadena con todos los escondidos.	Tríos o cuartetos. Grupos de cinco o seis. Gran grupo.	Aprox. 30'
VUELTA A LA CALMA		
- 1, 2, 3 GALLITO INGLÉS. Uno cara a la pared dice la frase: "un, dos, tres gallito inglés", mientras los demás pueden avanzar desde la línea determinada. Al acabar la frase, el que se queda gira la cabeza y los otros tratan de permanecer inmóviles. El que esté en movimiento tendrá que volver al comienzo. El que llegue a la pared se la queda.	Grupos de seis u ocho.	Aprox. 10'

Unidad didáctica: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Nivel: III ciclo de Primaria

Nº sesión: 3

Objetivos: Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre.

Respetar las normas y reglas para gozar del juego.

Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Material: Aros, pañuelos o trapos, pelotas grandes y pelotas pequeñas.

Instalación: Patio de recreo.

Metodología: Resolución de problemas. Asignación de tareas.

ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
- LAS 4 ESQUINAS o ESQUINA A ESQUINA. Un niño en el centro y el resto en cuatro aros. A la señal es obligatorio cambiar de esquina. Si el del centro llega antes a una esquina, se la queda el que no encuentra esquina libre.	Grupos de cinco.	Aprox. 10'
PARTE PRINCIPAL		
- PI. Uno la liga, colocándose con los brazos en cruz y los ojos cerrados; los demás jugadores permanecen en contacto con él hasta que empiece a contar en voz alta, en ese momento todos salen corriendo a buscar un escondite. El que se queda cuenta de 20 a 0 diciendo: PI 20, PI 19, PI 18... Cuando acaba, sin moverse, intenta ver a los escondidos y decir su nombre (los vistos quedan eliminados). El que se queda puede dar tres pasos en una única dirección para intentar descubrir a más jugadores. Cuando ya no ve a nadie más grita PI, los jugadores que no han sido descubiertos salen de sus escondites y corren a tocarlo puesto que ahora contará desde un número menos. Gana el último en ser visto. - EL PAÑUELO. Los equipos colocados frente a frente y numerados. Se dice un número y saldrá el que lo tenga de cada equipo. El que pueda cogerá el pañuelo que tiene el maestro agarrado en el centro y el otro intentará atraparlo antes de que llegue a su grupo.	Gran grupo. Clase dividida en dos grupos.	Aprox. 30'
VUELTA A LA CALMA		
- LA PETANCA. El juego consiste en lanzar las bolas metálicas (pelotas grandes) intentando aproximarlas más que el equipo contrario al boliche (pelota pequeña), que se encuentra a una distancia aproximada de 6-10 metros.	Grupos de cinco o seis.	Aprox. 10'

Unidad didáctica: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Nivel: III ciclo de Primaria

Nº sesión: 4

Objetivos: Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre.
Respetar las normas y reglas para gozar del juego.
Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Material: Pañuelos o trapos, pelotas y botellas de plástico.

Instalación: Patio de recreo.

Metodología: Resolución de problemas. Asignación de tareas.

ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
- EL CORTAHILOS. El que se la queda decide a por quién va y comienza la persecución. Si lo toca, cambio de rol. Si se interpone entre ellos dos algún otro jugador, el perseguidor deberá ir a por el niño que se ha cruzado (cortado el hilo).	Clase dividida en dos grupos.	Aprox. 10'
PARTE PRINCIPAL		
- POLICIAS Y LADRONES o EL RESCATE. Los policías deben perseguir a los ladrones, y llevarlos a su zona (cárcel). Los ladrones deben intentar rescatar a sus compañeros. - EL ESPANTAPÁJAROS. Se juega igual que al pañuelito salvo que con dos pañuelos. El jugador nombrado saldrá, cogerá uno de los dos pañuelos e irá a atárselo en el brazo a un jugador del otro equipo; después volverá a desatar el pañuelo atado a uno de sus compañeros de equipo por el rival e irá a atárselo a un jugador del equipo contrario en la pierna, volverá a desatar el pañuelo atado en la pierna a uno de los compañeros de su equipo por el rival, y por último se lo atará en el brazo al profesor que espera en el medio. El primero en hacerlo consigue un punto para su equipo.	Ídem. Ídem.	Aprox. 30'
VUELTA A LA CALMA		
- LOS BOLOS. Se colocan los bolos (botellas) en el centro de la pista, los jugadores se colocarán de 8 a 10 metros de los bolos. Lanzarán un balón rodando hacia los bolos, cada bolo derribado vale un punto.	Grupos de seis.	Aprox. 10'

En esta sesión se puede dejar de hacer algún juego para introducir alguno de los que los alumnos previamente hayan indagado con sus abuelos (si resulta novedoso) y nos hayan entregado por escrito (como parte de la evaluación de esta U.D.)

Unidad didáctica: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Nivel: III ciclo de Primaria

Nº sesión: 6

Objetivos: Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre.
Respetar las normas y reglas para gozar del juego.
Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Material: Conos y pelotas.

Instalación: Patio de recreo.

Metodología: Resolución de problemas. Asignación de tareas.

ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
<p>- EL PASACALLES o ¿QUIÉN TEME AL LOBO? o ATRAPAR LA CALLE o CORTAR LA CALLE. Todos los alumnos excepto uno (que estará en el centro de la pista) se sitúan en el fondo de la pista formando una línea. El alumno situado en el centro dirá: SE ABRE LA CALLE Los demás correrán hacia el otro fondo. El alumno situado en el centro intentará tocar a sus compañeros desplazándose lateralmente. El niño que sea tocado se quedará también en el centro para capturar a los demás.</p>	Gran grupo.	Aprox. 10'
PARTE PRINCIPAL		
<p>- MATAR. Los grupos se colocan uno enfrente de otro. A la espalda de cada uno de los equipos se sitúan los prisioneros del equipo rival. El juego consiste en lanzar la pelota para golpear con ella a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerla (si así fuera su grupo pasaría a lanzar). Los prisioneros pueden combinar y pasarse la pelota con sus compañeros.</p> <p>- EL ESCONDITE. Uno la liga, se le hace el reloj y mientras cuenta los demás corren a esconderse. Cuando termina de contar, el que la liga va a por sus compañeros, cuando ve a alguien, corre hasta la casa, la toca y dice el nombre de este y el lugar donde se encuentra escondido. Si acierta, este debe salir (sino rompe la olla). Si un jugador escondido consigue llegar hasta la casa antes que el que la liga, toca la casa y dice: POR MI (librándose él) o POR TODOS MIS COMPAÑEROS Y POR MI PRIMERO (librando a todos los pillados hasta ese momento). El juego termina si consigue nombrar a todos los escondidos, quedándose el jugador que pilló en primer lugar.</p>	<p>Grupos de 6-8 jugadores.</p> <p>Gran grupo.</p>	Aprox. 30'
VUELTA A LA CALMA		
<p>- PIES QUIETOS. Una pelota cada grupo y en lugares separados. Todos en el centro, se lanza la pelota al aire y se dice el nombre de un compañero, el nombrado recogerá la pelota y dirá: "¡pies quietos!". Los que han huido se paran. Se lanza la pelota y al que es dado se la penaliza con un punto. Gana quien después de un tiempo determinado tiene menos puntos.</p>	Grupos de seis u ocho.	Aprox. 10'

En esta sesión se puede dejar de hacer algún juego para introducir alguno de los que los alumnos previamente hayan indagado con sus abuelos (si resulta novedoso) y nos hayan entregado por escrito (como parte de la evaluación de esta U.D.)

Unidad didáctica: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Nivel: III ciclo de Primaria

Nº sesión: 7

Objetivos: Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre.
Respetar las normas y reglas para gozar del juego.
Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Material: Cuerdas, ladrillos, pelotas, cajas de cartón, tizas y piedras.

Instalación: Patio de recreo.

Metodología: Resolución de problemas. Asignación de tareas.

ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ORGANIZACIÓN	TIEMPO
CALENTAMIENTO		
- LOS TOROS. Es un pilla-pilla en el cual hay que huir del compañero que nos persigue y para salvarse hay que subirse a algo. El que es pillado es el que sigue pillando.	Gran grupo.	Aprox. 10'
PARTE PRINCIPAL		
- LA CUERDA GIRATORIA o EL RELOJ. Se sitúan todos en círculo menos uno que se situará en el centro con la cuerda, que la girará (a la altura de los tobillos) dando vueltas sobre sí mismo. Los que están en el círculo, saltan cuando les llegue la cuerda. Si tocan la cuerda, quedan eliminados. El último en eliminarse gana y pasa a ocupar el centro del círculo.	Grupos de 6-8 jugadores.	Aprox. 30'
- ROBAR PIEDRAS. El campo se divide en dos mitades, cada una de ellas perteneciente a uno de los equipos. En la línea de fondo de cada campo se colocan diez piedras (pelotas). El objetivo del juego consiste en robar las piedras del equipo contrario sin ser tocado por los miembros de éste (si así ocurre hay que quedarse paralizado hasta ser librado por un compañero) y, tras llevarlas a la zona propia, dejarlas en la caja de cartón. El grupo ganador será aquel que antes sustraiga cinco piedras del grupo contrario.	Clase dividida en dos grupos.	
VUELTA A LA CALMA		
- LA RAYUELA. Se traza en el suelo el dibujo típico de una rayuela enumerándose todas las casillas que resultan. Un alumno lanza el tejo a la casilla número 1 y tendrá que pasar por todas las casillas (1, 3, 6 y 9 a pata coja; 2 y 10 con ambas piernas; 4-5 y 7-8 con una pierna en cada) saltando excepto por la que tiene el tejo, recogerá éste y regresará al punto de partida.	Grupos de cuatro o cinco.	Aprox. 10'

BIBLIOGRAFÍA

VV.AA. (1995). *Desarrollo curricular de Educación Física. Tercer ciclo de Educación Primaria 10-12 años*. Madrid: Editorial Escuela Española.

VV.AA. (1998). *Fichas de Educación Física para Primaria: Tercer ciclo*. Cádiz: Wanceulen editorial deportiva.

VV.AA. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Zaragoza: Inde.

VV.AA. (1998). *Unidades didácticas para Primaria VII*. Zaragoza: Inde.

VV.AA. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física*. Madrid: Pila Teleña.