JUEGOS POPULARES

1.- CONTEXTO

En cuanto al desarrollo cognitivo, según PIAGET, están en el periodo de las operaciones concretas y estan capacitados para comprender la importancia de los juegos populares como elemento sociocultural. Así, trataremos que los niños/as investiguen acerca de los juegos practicados por ellos de pequeños, por sus padres, abuelos,…

A estas edades los niños/as están muy prejuiciados y no querrán jugar a algunos juegos por considerar que " es de niñas o niños ", según sea el caso. Por eso nos plantearemos la coeducación en esta Unidad Didáctica.

Además pueden llegar a ser muy crueles con sus compañeros menos dotados (gordito, amanerado, menos hábil,…). Esto será un problema a solucionar a lo largo de la U. D.

En cuanto al desarrollo motor están en un momento importante para el aprendizaje de técnicas coordinativas y de las habilidades, las cuales se verán desarrolladas a través de juegos populares planteados a lo largo de las sesiones. Es importante el hecho de dosificar esfuerzos y de realizar ejercicios que no sean peligrosos para el alumno

En esta Unidad Didáctica utilizaremos los juegos populares como contenido.

2.- OBJETIVOS

El principal objetivo de la Unidad Didáctica es:

- Conocer, practicar y valorar los juegos populares, tradicionales y autóctonos

Pero aparte presentamos otros objetivos:

- Conocer las reglas, retahílas y nombres de estos juegos desarrollando la coeducación.
- Desarrollar la autonomía y autoestima y utilizar estos juegos como medio para ocupar el tiempo libre y de ocio.
- Investigar y recuperar los juegos practicados en la infancia y aquellos de padres/madres y abuelos/as.
- Perpetuar nuestra cultura mediante los juegos populares.
- Consolidar hábitos higiénicos de cuidado corporal y relacionados con una actividad física saludable.

Objetivos comunes a todas las Unidades Didácticas:

- Desarrollar a coeducación.
- Cumplir las normas de clase y consolidar hábitos higiénicos

3.- CONTENIDOS

Los contenidos de esta Unidad Didáctica son:

- Conceptuales:

- Letras y reglas de los Juegos Populares Infantiles
- Cultura Andaluza
- Reglas básicas de los juegos

- Procedimentales:

- Juego Popular Infantil
- Hábitos de aseo corporal
- Calentamiento y Vuelta a la Calma
- Recopilación de juegos

- Actitudinales:

- Reflexión sobre la riqueza de la Cultura Andaluza.
- Normas de clase
- Responsabilidad
- Coeducación e igualdad

Esta U. D. responde al principio de globalización ya que en ella encontraremos relaciones de intradisciplinariedad, interdisciplinariedad y transversalidad:

- Intradisciplinariedad: Juegos, conocimiento y desarrollo corporal, habilidades, condición física, salud corporal.
- Interdisciplinariedad:

- Lengua Castellana: fomento de la lectura, lengua oral y escrita en la búsqueda de información
- Educación Artística: ficha de juegos, construir materiales.
- Conocimiento del Medio: Origen de los juegos, cultura andaluza.

4.- TEMPORALIZACIÓN

- Sesión 1: Juegos de precisión
- Sesión 2: Juegos de precisión
- Sesión 3: Canicas
- Sesión 4: Chapas
- Sesión 5: Combas y elásticos
- Sesión 6: Rayuelas
- Sesión 7: Juegos con materiales
- Sesión 8: Mate
- Sesión 9: Juegos sin materiales
- Sesión 10: Juegos sin materiales
- Sesión 11: Zancos

5.- METODOLOGÍA

A.- TÉCNICA DE ENSEÑANZA:

Será sobre todo por indagación por cuanto esta U. D. es de Juegos Populares como contenido.

Va a ser muy importante la información general que le proporcionemos a los alumnos/as, tanto la información general en la primera sesión como la información inicial de cada actividad. Deben presentarse los juegos de forma clara ya que muchos de ellos son nuevos y las canciones deben ser aprendidas por los alumnos/as

En cuanto a los conocimientos de resultados serán de tipo socioafectivo, reforzando sobre todo las conductas relacionadas con la coeducación y a aquellos alumnos/as que la llevan a cabo.

B.- ESTILOS DE ENSEÑANZA

El hecho de que muchos juegos los desconozcan y se tengan que explicar hace que sean mediante modelos, pero el simple hecho de realizarlo es ya Resolución de Problemas

Socializadores, en la mayoría de los juegos que no implican cooperación.

Participativos, en la sesión en la que los alumnos/as deben explicar sus juegos a los demás

C.- ESTRATEGIA EN LA PRÁCTICA

Será global ya que se realiza en base a juegos.

D.- ORGANIZACIÓN CONTROL DE LOS ALUMNOS/AS

La agrupación de tipo masivo estará presente sobre todo en los calentamiento, donde desarrollarán los ejercicios planteados, o bien por el profesor, o bien por ellos mismos.

Pero la gran mayoría de los juegos se realizan por grupo. Estos grupos serán mixtos para fomentar la coeducación. Los grupos se formarán según las circunstancias de cada situación o tareas de E – A.

Las actividades individuales apenas estarán presentes.

En cuanto a la posición del grupo, predominan las estructuras informales y las semiformales como la carrera de sacos que se realiza por oleadas. La estructura formal es muy inusual salvo en el calentamiento estático y en las canciones de corro donde forman círculos muy definidos.

En cuanto a la posición y evolución del profesor, éste debe pasar el menos tiempo en posición externa dando la información inicial y el mayor tiempo evolucionando por os grupos para dar feedback. De este modo el tiempo útil de práctica individual es el mayor posible.

6.- EVALUACIÓN

La evaluación de esta U. D. se realiza con referencia al criterio ya que vamos a evaluar en función de la ejecución individual y no teniendo en cuenta el rendimiento del grupo.

Entre las características de la evaluación tenemos:

- E. Global: por cuanto va a tener en cuenta las diferentes capacidades expresadas en los objetivos y los tres tipos de contenidos
- E. Formativa: Tiene en cuenta el proceso de enseñanza y aprendizaje y sirve de recurso para ambos.
- E. Continua: Proporciona información a lo largo de todo el proceso

En la evaluación del proceso diferenciamos:

- E. Inicial: al principio de curso.
- E. Continua donde evaluaremos lo siguiente:

A.- Evaluación del proceso de enseñanza: Autoevaluación y ficha a los alumnos/as.

B.- Evaluación del proceso de aprendizaje: a través de la observación diaria y mediante la presentación del trabajo realizado. Este trabajo consiste en realizar un mapa de Andalucía y en cada provincia buscar un juego popular de la misma. Rellenar la ficha que se adjunta y un mapa con el nombre del juego en cada provincia

- Los hábitos higiénicos al pasar lista.

Evaluación del proceso de enseñanza

ASPECTO A EVALUAR / RESULTADO	MB	B	R	M
El profesor explicó los objetivos que queríamos conseguir en la primera sesión				
Entendí las explicaciones del profesor sobre los aspectos técnicos de este deporte				
Durante el desarrollo de esta U. D. lo pasé…				
El material que utilizamos en clase era adecuado para desarrollar las actividades que nos propuso el maestro				
El tiempo que dedicamos a esta U. D. fue el suficiente para conseguir los objetivos que nos proponíamos				

- **Lo que más me gustó de la U. D. de Juegos Populares fue…**
- **Lo que menos me gustó de la U. D. de Juegos Populares fue…..**

HOJA DE OBSERVACIÓN

ALUMNOS/AS	Activo/ pasivo	Colabora con compañeros/ No colabora	Organiza el juego/ No organiza	Juega limpio/tramposo	Integra/ discrimina

SESIÓN Nº 1

JUEGOS DE PRECISIÓN

1.- PETANCA

El juego consiste en lanzar unas bolas metálicas de 7 u 8 cm. de diámetro intentándolas aproximar más que el contrario a un "bolín" o "boliche" (bola pequeña de madera)que se encuentra a una distancia aproximada de 6 o 7 metros .

Para empezar se lanza una moneda al aire para decidir que equipo tira el boliche y la primera bola; un jugador/a del equipo acertante será quién lanzará, partiendo desde la posición de pies juntos ,dentro de un círculo de 50 cm. de diámetro pero teniendo en cuenta que el boliche no puede caer más cerca de 6 metros ni más lejos que 10 .

Seguidamente al boliche, Éste/a primer participante lanza una bola (arrimadora) intentando que quede lo más cerca posible del boliche; luego lanza el equipo contrario tantas veces como sea necesario para que una de las bolas quede más cerca del boliche que la del arrimador/a contrario/a

A continuación el equipo arrimador actuará nuevamente hasta que todas las bolas hayan sido lanzadas.

Cuando dos bolas de equipos contrarios están a la misma distancia del boliche, el equipo que ha jugado en último lugar le toca jugar nuevamente.

Puntuación y resultado:

Puntuará un punto toda bola de un equipo que quede más cercana al boliche. Para la siguiente jugada se vuelve a hacer un círculo para tirar donde haya quedado el boliche, siendo el primer jugador/a del equipo ganador quién lo arroje y así se continuará hasta el final de la partida, que suele ser de 15,16 o 18 puntos.
El juego se realiza a tres partidas.

Instalaciones: Campo arenoso de 3 x 13 (como mínimo)

Materiales: las bolas pueden ser de diversos materiales (plástico, madera, metal, etc.)

2.- LOS BOLOS

SESIÓN Nº 2

JUEGOS DE PRECISIÓN

1.- LA LATA

Este juego es conocido por La Huta en la zona norte de España y también se le llama ***Los Chaplones****.*

Organización:

Se coloca una lata de conservas o de cerveza de pie y colocamos un número igual de cromos o canicas para cada uno de los jugadores encima de la lata.

Se traza una línea a unos 4-5 metros de la lata. Cada jugador dispone de dos piedras (**chaplones**, en la zona Norte de España) para lanzar. Pueden servir también los tejos empleados en el juego de la rayuela.

Material:

Una lata de conservas, una lata de cerveza o de refrescos (una **huta** ***)***
Cromos, canicas y todo aquello que se pueda apostar.
2 piedras, chaplones, tejos o en general dos objetos que podamos lanzar para volcar la lata.

Juego:

Se coloca la lata de pie y encima de ella, cada jugador coloca el mismo número de cromos, canicas, monedas (incluso tazos de los de ahora).

Luego todos los jugadores se colocan detrás de la línea, a unos 4-5 metros de la lata (cuando juegan las personas mayores, esta distancia se puede hacer mayor). A continuación y por turnos que se deciden a suertes, cada jugador lanza una piedra (o chaplón) para intentar volcar la lata. Si lo consigue, el jugador se lleva los cromos, canicas o monedas que estén más cerca de la piedra que de la lata. Si el jugador no se lleva todos los cromos o canicas, el siguiente jugador deberá tirar para dejar su piedra más cerca de los cromos que hay en el suelo que de la lata y con esto consigue llevarse los cromos. Así se repite el juego hasta que ya no queden cromos o canicas, momento en el que se coloca la lata de pie y se colocan encima más cromos.

2.- EL HERRÓN

El juego consiste en lanzar los herrones o herraduras, objetos de metal en forma de rodaja con una perforación en el centro, desde una distancia determinada (el Reglamento editado por la Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Castilla y León, en 1985, indica que la distancia será de 12 metros), sobre un clavo o barra clavada en el suelo con el objeto de insertarlas dentro (el mencionado reglamento indica que la barra clavada debe tener 1.20 mtrs.).

El juego puede ser individual o por equipos, y gana quién logre introducir mayor número de herrones o herraduras o, en su defecto, quién los aproxime más a la barra.

Cada jugador lanzará la pieza 10 veces.

SESIÓN Nº 3

JUEGOS DE CANICAS

En esta sesión no se realiza calentamiento ni Vuelta a la Calma. En lugar del calentamiento se dará una información inicial de cómo se realizan los juegos. Puede haber dos modos:

a) En forma de circuito por estaciones con tiempo.
b) Dividir los juegos en dos sesiones

1.- *EL TRIÁNGULO*

Organización: Explanada de tierra dura y lisa, sin plantas ni piedras. Se dibuja en el suelo un triángulo equilátero de 50 cm. De lado. Se coloca una canica por participante en cada extremo del triángulo, (si son más de tres participantes, las canicas se colocan en cualquier punto del lado del triángulo).

Desarrollo: Los jugadores se sitúan a unos 10 metros del triángulo y tiran su canica, el que quede más cerca del triángulo empieza, el siguiente más cercano será el segundo... de esta forma se establece el orden de tirada en la partida. Cada jugador tira una vez en cada turno, empezando en la línea marcada a 10 metros y continuando en la posición en que quedó la canica, en el siguiente turno. El objetivo es, una vez que se está cerca del triángulo, realizar un tiro de precisión, para conseguir sacar una canica del triángulo. Si sacas la canica te la quedas y si la que lanzaste quedó fuera del triángulo, podrás volver a tirar en el siguiente turno pero si quedó dentro del triángulo no puedes seguir jugando la partida, otro jugador podrá sacarla con la suya y quedársela. El juego acaba cuando todos los jugadores han perdido, (debido a que su canica quedó dentro del triángulo), o cuando se acaban las canicas dentro del triángulo.

Material: Canicas

2.- GUÁ

Este juego también se le llama Pitos (así llamado en la Comunidad Autónoma de Aragón).

Organización:

En el suelo se hace un "*gua*" o agujero en la tierra dando vueltas con el tacón del zapato. A una distancia acordada se marca la línea de salida.

Juego:

Desde esa línea de salida los jugadores intentarán introducir los pitos o canicas en el gua.

Si lo consiguen varios, por el mismo orden que han logrado introducir la bola en el gua, intentarán sacar las canicas hasta que sólo quede la canica de un jugador. El resto de los jugadores permanecerán donde se les hayan caído las canicas.

El juego en sí consiste en golpear las canicas de los demás tres veces. El primer golpe se le llama primera, chiva o cuartas y consiste en dar un chete a la bola de otro y quedarse a menos de una cuarta; el segundo se llama segunda, pie o dedos y consiste en dar otro chete a la bola del otro jugador y quedarse a menos de tres dedos de la mano(del jugador golpeado) de distancia entre las dos bolas; al tercero y último se le llama tercera, tute o mate, que será todo lo fuerte que se

pueda golpear para alejar la bola del otro jugador lo más lejos posible del gua. Para poder eliminarlo del juego tendrá que tirar a gua y meter la canica.

Cada jugador podrá ir a golpear cualquier canica. Si falla, no perderá los golpes conseguidos hasta el momento y pasará el turno a otro jugador.
Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el jugador al que le toque tirar podrá decir “pido pardo”,(en mi pueblo se dice "limpio para mí tirar"), que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero por el contrario,si un jugador que tenga protegida su canica dice “no vale pardo”(o "sucio para mi tirar"), no se podrán limpiar los obstáculos existentes.Aquí teníamos que ser muy rápidos para adelantarnos a los otros jugadores y dejar protegida nuestra bola.
Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica (cuidado con esto, que se puede producir cierta discrepancia a la hora de hacerlo: con la mano que sujeta la canica encima del palmo o con la mano que sujeta la canica a continuación del palmo. Esto se acordará antes de empezar a jugar).
La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a uñeta o bolindrazo) o bien con la última falange del dedo pulgar (a hueso).
Algunos jugadores jugaban a partidas llamadas “a verdad” o “a mentira”, que significaba que si jugabas “a verdad” y perdías, tenías que darle una canica a tu rival; si jugabas “a mentira” y perdías no le dabas canica.

3.- LA RAYA

Organización:

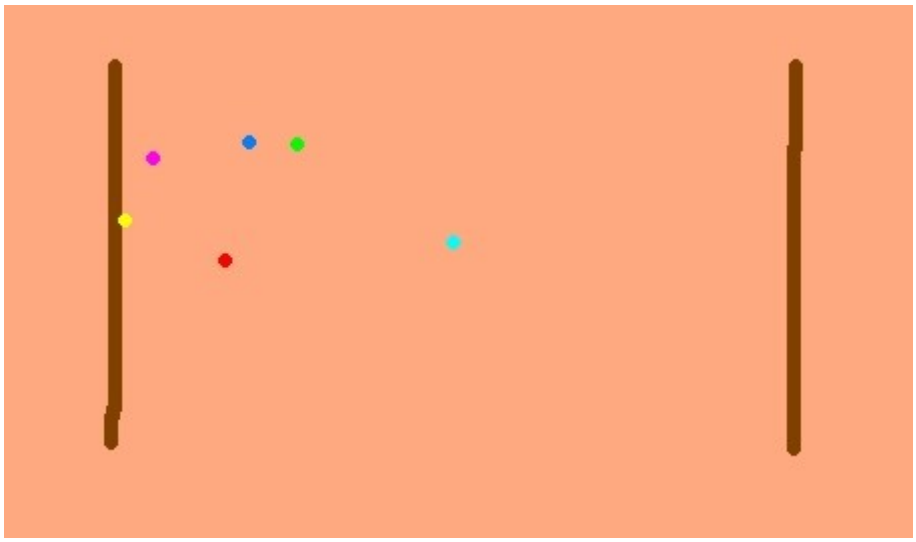
Se traza una raya en el suelo y un cuadrado alrededor de la raya que esté a un metro de ella por cualquier sitio. Cada jugador coloca una canica sobre esa raya.

Juego:

Se tira por turnos, desde cualquier lado del cuadrado, para intentar golpear a alguna canica y sacarla de la raya. Si se consigue, se gana esa bola, y al mismo tiempo se elimina al dueño de la misma. Si sacas una bola, tienes derecho a seguir tirando mientras continuas sacando bolas, si no sacas, pasa el turno al siguiente jugador.
Si no sacas bola, en el siguiente turno, intentarás sacar bola desde el lugar donde se quedó parada tu bola en la mano anterior.
Por último, si la canica con la que tiras se queda encima de la raya, quedas eliminado en esta mano y además pierdes la canica, que podrá ser ganada por cualquiera de los jugadores que queden en el juego. Ganar una de estas bolas es un golpe de suerte, ya que el jugador que la ha perdido suele "pagar" varias bolas para recuperarla

4.- CERCA DE LA LÍNEA

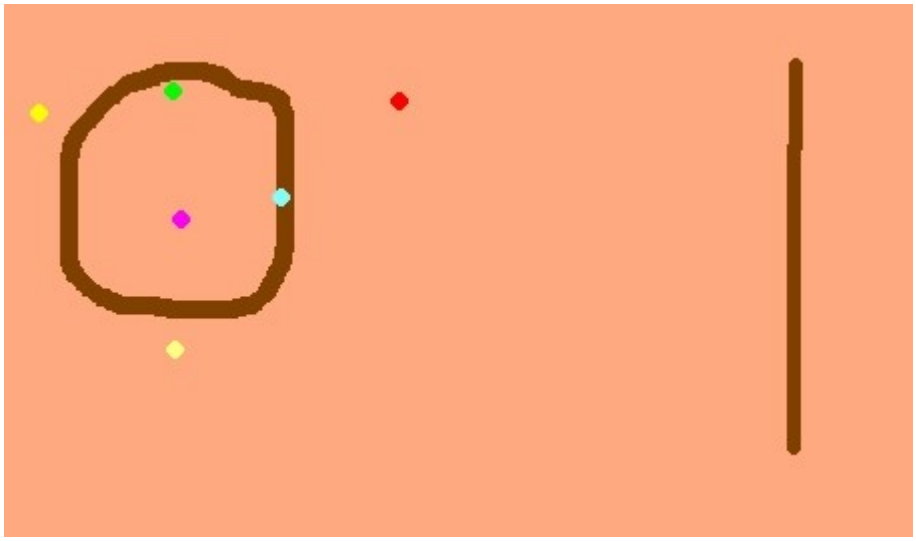
Marcamos una linea en el suelo. A una distancia de unos 3 metros marcamos otra desde donde lanzamos las canicas ordenadamente. Se trata de intentar tirar la canica cuanto más cerca mejor de la linea. Si cae dentro la linea también es válido pero si se pasa no. Si dos o más canicas caen dentro la linea tiene la máxima puntuación. Se pueden hacer las partidas que se quieran dentro del tiempo establecido por cada juego.



Puntuaciones: 10 puntos el más próximo; 5 puntos el segundo y 2 puntos el tercero.

5.- EL GLOBO

Haremos una redonda o globo dibujado en la arena. A una distancia de unos tres metros marcamos otra desde dónde los niños tirarán las canicas ordenadamente. Se trata de acertar la canica dentro del círculo. Si cae dentro la linea también es válido. Se pueden hacer las partidas que se quieran dentro del tiempo establecido por cada juego.



Puntuaciones: 10 puntos si cae dentro

6.- PETANCA - CANICA

Jugaremos a la petanca con una sola canica y un solo lanzamiento. Quién se acerque más a la canica diferente que hemos colocado a cierta distancia gana. Se pueden hacer las partidas que se quieran dentro del tiempo establecido por cada juego.

Puntuaciones: 10 puntos el más próximo; 5 puntos el segundo y 2 puntos el tercero.

Al final de la actividad todo el mundo habrá puntuado porque habrán hecho muchas partidas. Habremos trabajado la motricidad fina, valores interesantes como la sencillez de los juegos populares y quizás habremos provocado que algunos de ellos dejen de jugar siempre a fútbol a la hora del patio para jugar a canicas.

Nota: se puede hacer también sin puntuaciones pero puede perder interés por parte de los alumnos.

7.- DIANA

Marcamos una diana a la arena con círculos desiguales. Dentro de cada círculo colocamos una pequeña etiqueta con una puntuación (50, 20, 10, 5, -5, -10). Los jugadores lanzan desde una distancia de unos 4 metros. Cada vez que la canica entre en un círculo o se quede en la línea suma o resta la puntuación marcada.

Cada alumno/a tirará 5 veces.

8.- LA DIANA ALARGADA

En un espacio largo marcaremos unas líneas en el suelo. Entre cada espacio entre lineas colocaremos una etiqueta como las del juego anterior. Desde una distancia los jugadores lanzaran y puntuaran o restaran dependiendo del espacio donde vaya a parar la canica. Hay que practicar mucho para conseguir la **máxima puntuación**.

En todos estos juegos cada alumno **se responsabiliza** de sus puntuaciones y de se canica