# Unidad Didáctica: “JUEGOS TRADICIONALES DE COLABORACÓN-OPOSICIÓN”

## 1-Dominio de Acción Motriz (DAM)

La Unidad Didáctica que se desarrolla a continuación se encuadra dentro del Dominio de Acción Motriz 4 “situaciones de colaboración-oposición”. Son acciones motrices que se realizan en un medio estable. La lógica de estas situaciones se basa en la codificación, ya que el alumno debe interpretar y valorar su propia acción, la de sus compañeros y también la de sus adversarios. Se dan múltiples situaciones tanto de ataque como de defensa.

## 2-Justificación

Los Juegos y Deportes Tradicionales son, según decía Parlebas (1989) de alguna manera pertenecen a la memoria de una región, el testimonio de una comunidad. O como expresa Lavega (1995) en relación al juego tradicional y su importancia, aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región.

Incluimos los juegos tradicionales en la programación ya que consideramos que la sociedad esta cambiando a un ritmo vertiginoso, y con ellas las formas de ocio, cada vez más relacionadas con las nuevas tecnologías y alejadas de los juegos tradicionales que han estado presentes en el ocio tanto de los niños como de los mas mayores durante toda la historia de la humanidad. Sin embargo, los juegos tradicionales pueden aportar nuevas y enriquecedoras experiencias motrices a nuestros alumnos, así como conocer parte de la cultura tradicional y los juegos a los que jugaban sus padres, sus abuelos y antepasados.

Creemos que la unidad didáctica se debería poner en práctica a partir del mes de marzo, ya que en esta época del año comienza a mejorar el tiempo y nos permitirá llevar a cabo los juegos de gran espacio al aire libre. Además, este dominio no ha sido trabajado en los meses anteriores, por lo que comenzaremos a trabajarlo con juegos tradicionales, caracterizados por la sencillez de sus reglamentos y de poco en poco ya que los alumnos de esta edad puedan ir aprendiendo como jugar de forma correcta teniendo en cuenta la colaboración-oposición.

## 3-Objetivos didácticos

1-Conocer, practicar y valorar los diferentes juegos tradicionales de colaboración- oposición como un recurso útil de ocupación constructiva del tiempo libre.

2. Comprender y diferenciar las acciones defensivas y ofensivas en los juegos tradicionales de colaboración-oposición.

3-Investigar para recuperar los juegos tradicionales que conocían nuestras personas cercanas.

4- Establecer situaciones de respeto, colaboración y asimilación de reglas en los juegos tradicionales de colaboración-oposición desarrollando una autonomía e iniciativa personal.

5-Valorar positivamente la participación a través de las distintas acciones del juego y los roles del mismo consiguiendo el disfrute personal por encima de todo.

6. Asumir la honestidad en los juegos siendo respetuosos en la victoria y en la derrota.

## 4-Competencias clave

**Comunicación lingüística**: De forma específica realizaremos asambleas iniciales y finales, así como paradas de reflexión-acción durante las sesiones, comentando diferentes aspectos acerca de las actividades propuestas, así como el manejo de conceptos nuevos propios de los juegos.

**Social y cívica**: Puesto que esta unidad didáctica pretende el desarrollo de una serie de actividades tradicionales de forma colectiva va a facilitar la relación e integración y respeto que ayudan a aprender a convivir y a la aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo basadas en la búsqueda constante de relaciones sociales, que conseguiremos con el desarrollo de los juegos tradicionales.

**Aprender a aprender**: el conocimiento y la práctica de los juegos tradicionales de colaboración-oposición aumenta los patrones motrices de los alumnos que posteriormente se manifestará en una transferencia a otros tipos de juegos e incluso al deporte.

**Iniciativa y espíritu emprendedor**: Ya que en esta unidad didáctica se suceden situaciones donde se reclama la participación activa del alumno, donde debe asumir responsabilidades y tomar decisiones con autonomía al poder poner o quitar reglas en algunos juegos o incluso a la creación de alguno.

**Conciencia y expresiones culturales.** Comprendiendo y valorando los juegos tradicionales de colaboración-oposición mediante su disfrute, contribuyendo dentro de nuestra cultura a la difusión de este tipo de actividades para que no se pierdan en el olvido.

## 5-Contenidos

1-Juegos tradicionales de colaboración-oposición, concepto y reglas comunes.

2. Diferenciación de acciones defensivas y ofensivas y adaptación a las características del juego.

3-Adaptación de las habilidades motrices basicas (desplazamientos, lanzamientos, saltos…) a las demandas del juego.

4-Práctica activa en los juegos propuestos tanto dentro como fuera de clase de forma limpia, respetando y disfrutando independientemente de la victoria o la derrota.

5-Aceptación de las propias limitaciones y las de los compañeros.

6- Aceptación y respeto de las normas de los juegos tradicionales de colaboración-oposición

7-Valoración de los juegos tradicionales de colaboración-oposición como elemento de disfrute y parte importante de nuestra cultura.

8- Intención por lograr unas metas comunes fomentando la colaboración con los compañeros en el desarrollo de los distintos juegos tradicionales de colaboración-oposición.

## 6-Sesiones

Tabla 1. Listado de sesiones de la UD. Juegos Tradicionales

|  |  |
| --- | --- |
| **Sesión** | **Contenido a trabajar** |
| Primera | Presentación de la Unidad que son los juegos tradicionales de colaboración-oposición |
| Segunda | Iniciación a los juegos tradicionales de colaboración-oposición  “Polis y cacos” |
| Tercera | Iniciación a los juegos tradicionales de colaboración-oposición “Pañuelo” |
| Cuarta | Iniciación a los juegos tradicionales de colaboración-oposición “Sogatira” |
| Quinta | Iniciación a los juegos tradicionales de colaboración-oposición “Rescate” |
| Sexta | Iniciación a los juegos tradicionales de colaboración-oposición  “3 marineros a la mar” |
| Séptima | Juegos tradicionales de colaboración-oposición de nuestros padres y abuelos |
| Octava | Refuerzo de todo lo anterior. |

## 7-Evaluación

Seguidamente hablaremos de los criterios de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación utilizados en la presente Unidad Didáctica.

### 7.1-Criterios de evaluación

1-Conoce y participa de forma activa en diferentes juegos tradicionales de colaboración-oposición valorándolo como un recurso para ocupar su tiempo libre.

2- Identifica y aplica las acciones ofensivas y defensivas de los juegos tradicionales de colaboración-oposición, intentando resolver con éxito los problemas motrices que surjan.

3- Propone un nuevo juego tradicional que ha preguntado a su abuelo/familiar o amigo, así como variantes para los juegos vistos en clase.

4- Respeta y colabora con los compañeros, aceptando las reglas del juego conociendo su naturaleza.

5- Participa a través de las distintas acciones del juego y los roles del mismo consiguiendo un disfrute personal.

6- Practica la actividad por encima del resultado obtenido asumiendo con respeto la victoria o la derrota.

### **7.2-Técnicas e instrumentos utilizados**.

En la tabla 2 presentamos las técnicas e instrumentos de evaluación a utilizar en la Unidad Didáctica.

Tabla 2.-Técnicas e instrumentos de evaluación de la UD Juegos tradicionales.

|  |  |
| --- | --- |
| TÉCNICAS | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| -Observación | -Breves narrados al final de cada sesión en el *cuaderno del profesor.*  -*Ficha de seguimiento grupal* (FSG) (tabla 3), a utilizar durante y al final de la unidad didáctica, con el fin de registrar el aprendizaje de los alumnos. Centrarse cada día en 5- 10 alumnos según la capacidad de observación. Se rellena al finalizar la sesión.  - *Rúbrica de evaluación individual* (tabla 5), a rellenar de forma individual al finalizar la unidad didáctica. |
| -Autoevaluación | -*Cuestionario de autoevaluación de la UD* (tabla 4). Se realizará en la sesión 2 y en la última sesión. Su finalidad es comprobar por escrito la comprensión del tema, así como la opinión que el alumno tiene de sí mismo en cuanto a su aprendizaje y autoevaluación. |
| -Producciones de los alumnos | *-Fichas de los juegos*: que han preguntado a sus familiares y que ha tenido que entregar al profesor. |

### 7.3-Ejemplos de los instrumentos utilizados (tablas).

Seguidamente mostramos la ficha de seguimiento grupal (tabla 3). En esta ficha se puntuará de 1 a 4 el nivel de consecución de cada criterio de evaluación, siendo 4 el máximo y 1 el mínimo. Es rellenada por el maestro. Así mismo se muestra el cuestionario de autoevalución del alumno (tabla 4) pasado en la segunda sesión y al final de la Unidad Didáctica.

Tabla 3. Ficha de seguimiento grupal. A cumplimentar a lo largo de la unidad.

|  |
| --- |
|  |
| ALUMNOS | Conocen y practican diferentes juegos tradicionales | | | | Valoran los juegos tradicionales como un recurso para ocupar su tiempo libre. | | | | Establecen situaciones de colaboración-oposición según las exigencias del juego | | | | Proponen nuevos juegos tradicionales y variantes de los juegos realizados. | | | | Toman conciencia de la importancia de la acción individual y colectiva. | | | | Respetan y colaboran con los compañeros aceptando las normas del juego. | | | |
| Fechas | | | | Fechas | | | | Fechas | | | | Fechas | | | | Fechas | | | | Fechas | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

ESCALA NÚMERICA: 1-MÍNIMO; 4-MÁXIMO

## Tabla 4. Cuestionario de autoevaluación para el alumnado.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| GT I-A en EF – Unidad didáctica: “Juegos tradicionales colectivos” Ficha de Autoevaluación –ALUMNO-A:  GRUPO: CENTRO: | | | | | |
|  | Mucho  Smiling Face With Open Mouth on Apple iOS 10.3 | Bastante  Smiling Face With Smiling Eyes on Apple iOS 10.3 | Poco  Neutral Face on Apple iOS 10.3 | MuyPoco Persevering Face on Apple iOS 10.3 | ¿Algo que comentar? |
| He participado en los juegos tradicionales propuestos. |  |  |  |  |  |
| He aprendido las normas de algunos de ellos. |  |  |  |  |  |
| He colaborado con mis compañeros para lograr el objetivo del juego. |  |  |  |  |  |
| He traído el juego tradicional que he preguntado a algún familiar, sé cómo se juega y sería capaz de explicárselo a los demás |  |  |  |  |  |
| He respetado el material utilizado y las normas de juego |  |  |  |  |  |
| He respetado a mis compañeros de clase, al profesor y los turnos de palabra cuando he querido expresarme ante los demás. |  |  |  |  |  |
| Sé diferenciarlas acciones ofensivas y defensivas en los juegos y adaptarme a ellas. |  |  |  |  |  |
| (1) ¿Qué he aprendido? | | | | | |
| (2) ¿Cómo lo he aprendido? | | | | | |
| (3) ¿Es importante mi colaboración en los juegos tradicionales de colaboración-oposición? ¿Por qué? | | | | | |
| (4) ¿En qué otra ocasión puedo utilizar lo aprendido? | | | | | |

Tabla 5. Rúbrica de evaluación a rellenar de forma individual al finalizar la unidad.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **RÚBRICA DE EVALUACIÓN.** **JUEGOS TRADICIONALES DE COLABORACÓN-OPOSICIÓN”**  **ALUMNO: CLASE: FECHA:** | | | | |
| **INDICADOR** | **MUY BIEN 4** | **BIEN 3** | **REGULAR 2** | **MAL 1** |
| **1-Conoce y participa de forma activa en diferentes juegos tradicionales de colaboración-oposición valorándolo como un recurso para ocupar su tiempo libre.** | Conoce la mayoría de los juegos y participa de forma activa, integra algunos en sus tiempos de ocio. | No conoce muchos juegos pero sí participa de forma activa en ellos | Apenas conoce algún juego y suele dispersarse en la realización de los mismos. | No conoce juegos, no participa de forma activa y no los utiliza como recurso para su tiempo libre. |
| **2- Identifica y aplica las acciones ofensivas y defensivas de los juegos tradicionales de colaboración- oposición, intentando resolver con éxito los problemas motrices que surjan.** | Identifica siempre ambas acciones de forma clara e intenta resolver los problemas que surjan. | Generalmente las suele identificar aunque en alguna ocasión hay que hacérselo ver, intenta resolver los problemas motrices. | No suele diferenciar acciones ofensivas y defensivas, bien a través de las paradas de reflexión o lo propios compañeros se lo hacen ver. | No identifica las acciones ofensivas y defensivas, sigue al resto de compañeros y es el maestro el que se lo va indicando de forma analítica. |
| **3- Propone un nuevo juego tradicional que ha preguntado a su abuelo/familiar o amigo, así como variantes para los juegos vistos en clase.** | Tiene mucho interés, propone más de uno y sabe cómo se juega, es capaz de explicarlo al resto del grupo. | Propone el juego, sabe por encima cómo se juega pero no es capaz de explicárselo a los demás. | Propone el juego mediante la ficha que han rellenado en casa, pero no sabe de qué va. | No propone ningún juego, no muestra ningún interés. |
| **4- Respeta y colabora con los compañeros, aceptando las reglas del juego conociendo su naturaleza.** | Colabora con los compañeros, su trato es exquisito, respeta las normas de los juegos porque sabe cómo se juega. | Respeta y colabora con los compañeros, pero en ocasiones no acepta las reglas, empleándolas a su conveniencia. | En ocasiones no respeta a los compañeros, no colabora con ellos, prima su afán competitivo, no suele aceptar las reglas. | No suele colaborar con nadie, habitualmente no respeta a los compañeros y pasa de las normas. |
| **5- Participa a través de las distintas acciones del juego y los roles del mismo consiguiendo un disfrute personal.** | Participa activamente independientemente del rol asignado y se observa gran disfrute. | Participa activamente pero demuestra querer hacerlo con sus amigos y muestra preferencia por ciertos roles. | Participa en las distintas acciones del juego, acepta a regañadientes ciertos roles y si el juego no discurre a su gusto se ve que no disfruta. | Participa en aquellas acciones del juego que le gustan, no haciéndolo en caso contrario, no acepta a ciertos compañeros. |
| **6- Practica la actividad por encima del resultado obtenido asumiendo con respeto la victoria o la derrota.** | Participa en la actividad independientemente del resultado obtenido. | Practica en la actividad, respeta los resultados aunque a veces no asume con respeto la victoria. | Practica la actividad, pero su afán competitivo le hace pasar en ocasiones por encima de compañeros y normas | Practica la actividad pero si el resultado no va como espera deja de jugar y se enfada. |

## 8-Bibliografía y webgrafía

Bibliografía

Delgado Noguera, M. A. (1991). *Los Estilos de Enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una Reforma*. Universidad de Granada. Granada

López Pastor, V. M. (coord.) (2006). *La evaluación formativa y compartida en educación física*. Miño y Dávila. Buenos Aires.

López-Pastor, V. M.; Pedraza, M.; Ruano, C.; Saez, J. (coord.) (2016). *Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física en Primaria*. Miño y Dávila. Buenos Aires.

López-Pastor, V. M.; Pedraza, M.; Ruano, C.; Sáez Laguna, J. (coord.) (2017). *Educación física y Dominios de Acción motriz. Unidades Didácticas.* Miñó y Dávila. Buenos Aires.

Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria (BOE núm.52 de 1 de marzo de 2014. Pág. 19349-19420).

Rebollo González, J. A. (2002). *Juegos populares, una propuesta para la escuela. Retos*. Nuevas tendencias en Educación Física, 3, 31-36

Veleda Vallelado, M. J. (1999). *Juegos Infantiles Tradicionales*. Excma. Provincial de Valladolid. Valladolid.

Yagüe Sanz, Victoriano (2002*): Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales en Segovia*. Diputación de Segovia. Segovia.

Webgrafía.

Cristina García (Febrero 2014) Juegos tradicionales infantiles

<https://www.youtube.com/watch?v=ZUqW6ybnnQY>(Consultado el 28 de Dicembre de 2017)

## 9-Fichas sesiones

Tabla 6. Primera sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 1. PRESENTACIÓN. VISIONADO DEL VIDEO.**  Eje sesión: presentación de la UD, normas básicas e introducción a los juegos tradicionales.  Grupo: 1º y 2º. Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial*  *Feedback del profesor con el grupo*  *Normas de funcionamiento* | Les damos la bienvenida y les presentamos la nueva unidad didáctica. *¿Sabéis lo que son los juegos tradicionales?* ¿Y los juegos de colaboración-oposición?  Explicación del vídeo que se va a ver.  Visionado de un video en el que se presentan los juegos tradicionales:<https://www.youtube.com/watch?v=ZUqW6ybnnQY>  Comentamos entre todos el video. Hablamos de los diferentes juegos tradicionales, aspectos positivos y negativos que han visto.  *¿Todos los juegos que aparecen en el video son de colaboración -oposición?*  *¿Conocéis otros juegos tradicionales que no hayan aparecido en el vídeo? ¿Qué tipos de juegos podemos encontrar? ¿Diferenciamos entre juego y deporte tradicional?*  *¿Podemos adaptar estos juegos al espacio o los materiales que tenemos en el colegio? ¿Cómo?*  Explicación de las normas que han de seguir a los largo de la unidad: Respetar el turno y las reglas de los juegos que practiquemos. Entender la colaboración-oposición en los distintos juegos dependiendo del rol que nos toque desempeñar. Respetar a los compañeros y sus actuaciones en cada una de las actividades y ayudarles cuando sea necesario. |
| ***EN MARCHA***  *Primeras actividades*  *Feedback del profesor con el grupo* | Después del visionado y haber comentado que son los juegos tradicionales se les propone a los alumnos que el próximo día de clase tienen que traer por grupos algunos juegos que previamente han tenido que haber preguntado a sus padres o abuelos para realizarlos en la últimas sesiones, así nos permite conocer alguno especifico que se pudiera desarrollar en la zona en la que estamos. Entre todos elegiremos 3 o 4 juegos a los que se jugará a lo largo de la última sesión o sesiones.  Para ello se le explica previamente como rellenar una pequeña ficha de juegos tradicionales VER ANEXO X. Posteriormente analizaremos aquellos que puedan llevar a cabo por sus características y adaptabilidad respecto a lo que se va a trabajar en esta unidad didáctica. |
| ***Y PARA TERMINAR***  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿Qué son los juegos tradicionales?¿Cuáles son los de colaboración- oposición?  Se les recuerda que deben de traer las fichas como mucho en las próximas 2 clases de educación física ya que así da tiempo a que ellos traigan las fichas y decidamos como organizarlas y en qué orden irlas haciendo.  Entrega de la fichas para que los alumnos recojan la información de los juegos acerca de sus familiares.  Vuelta al aula. |

Tabla 7.Segunda sesión

|  |
| --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 2.** Eje sesión: Iniciación a los juegos tradicionales de colaboración-oposición y a los principios tácticos.  Grupo: 1º y 2º - Tiempo: 55 minutos. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  *Posteriormente se les pregunta ¿Habéis preguntado los juegos a vuestros familiares? Y se recogerán las fichas de los alumnos recordándoles que el próximo día será el último para traerlas.* |
| ***EN MARCHA***  *Organización por grupos*  *Juego en gran grupo*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción* | Organizamos la clase en función del juego que se vamos a practicar tratando de buscar la motivación del alumno harán los grupos por afinidad. Posteriormente el maestro los colocará si hay mucha diferencia dependiendo de las capacidades de cada grupo.  **“Polis y cacos”:** Un equipo serán los cacos y el otro los polis. Los polis a la señal saldrán a por los ladrones. Cuando cojan a cada uno lo llevarán a la cárcel, lugar previamente delimitado con unos conos, donde no podrán salir. (El terreno de juego será pequeño para hacer más fácil a los niños pillar a los compañeros y salvarlos, medio campo de fútbol sala).  *¿Cuál es la finalidad u objetivo del juego? ¿Os habéis salido del terreno de juego? ¿Ha surgido algún problema?*  Se vuelve a jugar resolviendo los problemas surgidos, se les amplia el terreno de juego y se cambian los roles de ladrones y policías.  *¿Hay diferencia si hay más número de policías que ladrones o viceversa? ¿Ha sido más fácil a la hora de ampliar el terreno de juego?* *¿Qué era más fácil ser policía o ladrón?*  Se vuelve a jugar resolviendo los problemas surgidos, pero ahora los ladrones podrán salvar a los que están en la cárcel tocándoles en la mano. Se cambian los roles de ladrones y policías.  *¿Habéis utilizado alguna estrategia para salvar a los ladrones? ¿Habéis utilizado alguna estrategia para defender los policías?*  Se vuelve a jugar resolviendo los problemas surgidos, pero ahora los ladrones pueden también atrapar a los policías y llevarles a su casa. Se pueden salvar a los policías de la misma forma que los ladrones.  *¿Dónde ponemos nuestra atención en atacar o en defender? ¿Se han cumplido todas las normas? ¿Hay juego limpio entre todos los compañeros?* |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse, se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, *¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Qué características tienen este juego? ¿Creéis que vuestros padres y abuelos han jugado a este juego cuándo eran pequeños? ¿Hemos utilizado alguna estrategia después de cada parada realizada?*  Aprovechamos para que los alumnos rellenen por primera vez la ficha de autoevaluación.  Se les recuerda a los que no hayan traído la ficha de juegos que el próximo día será el último. Vuelta al aula. |

Tabla 8. Tercera sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 3:** Eje sesión: Primeras exploraciones principios tácticos.  Grupo: 1º y 2º - Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  Posteriormente se recogen las fichas de los juegos que habían preguntado a sus familiares por si alguno faltaba todavía.  Este material tendrá que ser revisado previamente por el profesor para ultima o últimas sesiones para que luego no coincida con lo previamente programado y si cumple con lo que se quiere trabajar esto vendrá explicado en la última sesión  Recordamos el juego visto en la sesión anterior así como los problemas y soluciones planteadas intentando progresar en los aspectos de colaboración- oposición |
| ***EN MARCHA***  *Organización por grupos*  *Juego en gran grupo*  *Parada de reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción* | Organizamos la clase en función del juego que se vamos a practicar tratando de buscar la motivación del alumno harán los grupos por afinidad. Posteriormente el maestro los colocará si hay mucha diferencia dependiendo de las capacidades de cada grupo.  **“ El Pañuelo”:**Cada equipo se colocará detrás de una línea en los extremos de una pista y se numerarán. El profesor, situado en el medio de la pista a la misma distancia de los dos equipos dice en voz alta un número cualquiera.En este caso el profesor sujetará dos pañuelos, uno en cada mano. Porque el objetivo del juego del pañuelo doble no es coger un mismo pañuelo, sino ser el más rápido.  *¿Qué tienen en común este juego con el de polis y cacos? ¿En qué se diferencian?*  Se cambian los números rápidamente en cada equipo, ahora el profesor dirá 2 números y estos tendrán que ir a por los pañuelos agarrados de la mano.  *¿Ha sido más fácil hacerlo con un compañero del equipo o no? ¿Se han cumplido las normas durante el juego?*  Se cambian los números rápidamente en cada equipo, y ahora los jugadores con dicho número intentarán coger el pañuelo del profesor antes que su homólogo en el otro equipo y llegar hasta la línea en la que se encuentran sus compañeros de equipo antes de ser alcanzado por su adversario.  *¿Qué ha pasado si se ha rebasado la línea central donde está el profesor con el pañuelo? ¿Habéis utilizado alguna estrategia a la hora de coger el pañuelo? ¿O para no ser eliminados?*  Se cambian los números rápidamente en cada equipo, ahora el profesor dirá 2 números y estos tendrán que ir a por el pañuelo agarrados de la mano.  *¿He podido jugar mejor con mis compañeros a la hora de utilizar alguna estrategia?* |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy.  Es importante que desarrollen estrategias a la hora de coger el pañuelo o realizar algún engaño colaborando entre ellos al igual que si tienen que ir a dar a los compañeros del equipo contrario. *¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Nos hemos organizado mejor que el otro día? ¿Qué dificultades que habéis tenido y cómo las habéis solucionado?*  *¿Hemos utilizado alguna estrategia después de cada parada realizada?*  Vuelta al aula. |

Tabla 9. Cuarta sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 4.** Eje sesión: Continuidad con principios tácticos.  Grupo: 1º y 2º - Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  Recordamos los juegos vistos en las sesiones anteriores así como los problemas y soluciones planteadas intentando progresar en los aspectos de colaboración-oposición |
| ***EN MARCHA***  *Organización por grupos*  *Juego en gran grupo*  *Parada de reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción* | Organizamos la clase en función del juego que se vamos a practicar tratando de buscar la motivación del alumno harán los grupos por afinidad. Posteriormente el maestro los colocará si hay mucha diferencia dependiendo de las capacidades de cada grupo.  Sogatira” (en grupos de 4 contra 4)  Se señalan dos marcas en el suelo (con tiza) a 1 metro de distancia (zona prohibida) y se coloca un pañuelo en el centro de la cuerda; y se dibuja una calle de unos 3 metros de ancha dentro de la cual se sitúan los participantes.  Cada equipo agarra la cuerda y se coloca detrás de cada línea. El pañuelo debe coincidir con la mitad de la línea que une las dos marcas. A la señal empiezan a tirar, ganando el equipo que logre llevar el pañuelo hasta su línea.  Normas de seguridad: hay que tener cuidado con las caídas a estas edades por lo que sería conveniente colocar un suelo blando con colchonetas o alfombras de puzzle y sino algún sitio con césped que pueda amortiguar las caídas. Siempre evitando objetos o barreras con las que se puedan golpear a las espaldas de las dos filas de alumnos. Cuando se rebasa el pañuelo la zona delimitada se para de tirar.  ¿Habéis respetado todos las normas del juego? ¿Os ha resultado fácil o difícil superar al equipo contrario? ¿Cómo habéis agarrado la cuerda?  “Sogatira 8x8”. Juntamos dos grupos y jugarán contra otros dos juntos.  Hablamos de si se ha cumplido o no lo hablado en la parada anterior. ¿Habéis tirado todos a la vez? ¿Habéis pensado alguna estrategia para vencer al equipo contrario? ¿Qué ocurre si se dura mucho tiempo?  “Sogatira todos juntos” (juntamos cada grupo de manera que nos queden dos equipos)  ¿Hemos utilizado los aprendizajes anteriores para participar en el juego con más éxito? ¿Hay diferencia al hacerlo con más gente? |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy,  *Es importante recordarles y hacer hincapié en las normas de seguridad y que se hayan cumplido durante todo el juego. ¿En qué se parecen los tres juegos que hemos visto hasta ahora? ¿En qué se diferencian?* *¿Qué dificultades habéis tenido y cómo las habéis solucionado? ¿Hemos utilizado alguna estrategia después de cada parada realizada?*    Vuelta al aula. |

Tabla 10. Quinta sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 5:**Eje sesión: Desarrollo de aspectos tácticos  Grupo: 1º y 2º -Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  Recordamos los juegos vistos en las sesiones anteriores así como los problemas y soluciones planteadas intentando progresar en los aspectos de colaboración-oposición. |
| ***EN MARCHA***  *Organización por grupos*  *Juego en gran grupo*  *Parada de reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción* | Organizaremos la clase según el juego que vamos a realizar nos colocaremos en dos grupos.  **El Rescate:** Se necesita un espacio abierto para poder correr sin peligro.  y delimitar el área de acción, ya que si la zona es demasiado extensa el juego será aburrido. El equipo que escapa deberá salir corriendo, mientras que el contrario tendrá que esperar hasta perderlos de vista. Cuando los oponentes se han escondido, el segundo equipo sale en la búsqueda del primero. El objetivo es capturarles. Para ello sólo tendrán que tocarles y serán atrapados. Entonces los prisioneros son trasladados hasta el punto de partida. El juego termina cuando todo el equipo es capturado  ¿Os ha resultado fácil el atrapar a los compañeros? ¿Qué hemos hecho para intentar dar a los compañeros? Vemos si debemos delimitar el área de acción, ya que si la zona es demasiado extensa el juego les puede resultar aburrido, dependiendo de cómo se haya desarrollado.  Se continua el juego cambiando de roles que los equipos quien se escapa y quien pilla.  ¿Qué os ha resultado más fácil ser el escapado o el que pilla? ¿Habéis utilizado alguna estrategia en grupo?  Después de que hayan asumido esta parte del juego se les termina de explicar por completo. El juego no acaba aquí, ya que los prisioneros podrán ser rescatados en cualquier momento por un compañero. Para ello tendrán que formar una fila cogidos de la mano y chocar la mano del primero de la fila y todos podrán moverse pero con el inconveniente de que tendrán que hacerlo cogidos de la mano. El juego termina cuando todo el equipo es capturado.  ¿Todo el mundo ha cumplido la norma de dar solo al primer compañero de la cadena para salvarle? ¿La cadena ha utilizado alguna estrategia a la hora de moverse? ¿Era más fácil pillar o defender la cadena?  Cambiándose los roles y volviendo a empezar de nuevo.  Hablamos de si se ha cumplido o no todo lo hablado en las paradas anteriores. |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy.  *¿Qué dificultades habéis tenido y cómo las habéis solucionado? ¿Qué mejoras hemos observado?*    Vuelta al aula. |

Tabla 11. Sexta sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 6:** Eje sesión: Interiorización de aspectos tácticos.  Grupo: 1º y 2º - Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  Recordamos los juegos vistos en las sesiones anteriores así como los problemas y soluciones planteadas intentando progresar en los aspectos de colaboración-oposición |
| ***EN MARCHA***  *Organización por grupos*  *Juego en gran grupo*  *Parada de reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción*  *Vuelta a la actividad*  *Parada Reflexión-acción* | Organizamos la clase en función del juego que se vamos a practicar tratando de buscar la motivación del alumno harán los grupos por afinidad. Posteriormente el maestro los colocará si hay mucha diferencia dependiendo de las capacidades de cada grupo.  **Tres marineros a la mar:** Dos grupos. Uno grupo se esconde y el otro lo busca. Antes de empezar a buscar a los jugadores escondidos, los que lo están deben decir “marineros a la mar” y el otro le responde “y nosotros a navegar” y comienza la búsqueda.  ¿Ha resultado fácil encontrar a los compañeros? ¿Se ha escondido juntos o por separado cómo influye a la hora de encontrarlos?  Cambio de roles de los grupos.  ¿Habéis utilizado alguna estrategia en grupo tanto los que os escondéis como los que buscáis?  Ahora se hacen varios grupos de 6 o 7 niños/as cada uno y tendrán que decir “ 3 marineros a la mar” y el otro le responde “y otros 3 a navegar”  Comentar si se han aplicado las estrategias habladas en los paradas anteriores |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy.  ¿Qué impresión os ha causado el juego que habéis realizado? ¿Qué dificultades que habéis tenido y soluciones habéis encontrado? ¿Se ha necesitado la colaboración de los compañeros en el proceso del juego?  Vuelta al aula. |

Tabla 12.Séptima sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 7:**Eje sesión: Los juegos de nuestros familiares  Grupo: 1º y 2º - Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  Recordamos los juegos vistos en las sesiones anteriores así como los problemas y soluciones planteadas intentando progresar en los aspectos de colaboración-oposición. |
| ***EN MARCHA***  *Explicaciones previas a la actividad*  *Organización por grupos*  *Alternancia de la práctica y paradas de reflexión* | En esta sesión sobre todo se tendrá en cuenta los juegos que hayan traído los alumnos en las fichas y que anteriormente el profesor ha seleccionado como hemos comentado en las primeras sesiones. Entre los juegos que hayan quedado los alumnos elegirán a cuales quieren jugar.  (Esto da pie para añadir más sesiones en esta unidad didáctica dependiendo de los juegos que hayan traído y de si ya se han realizado anteriormente.)  Organizamos la clase en función del juego que se vamos a practicar tratando de buscar la motivación del alumno harán los grupos por afinidad.  Realización del juego o juegos elegidos por los alumnos  Se realizarán todas las paradas necesarias para solucionar cualquier dificultad surgida en cada uno de los juegos. |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Despedida* | Cinco minutos antes de que haya que irse se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy.  ¿Creéis que vuestros padres y abuelos han jugado a estos juegos? ¿Qué dificultades que habéis tenido y soluciones habéis encontrado? ¿Se ha necesitado la colaboración de los compañeros en los distintos juegos (estrategias)?  Vuelta al aula. |

Tabla 13. Octava sesión.

|  |  |
| --- | --- |
| **UD. “Juegos tradicionales de colaboración-oposición” (DAM 4)**  **SESIÓN 8:**Eje sesión: Los alumnos eligen los juegos que se llevarán a cabo de entre los que han recopilado con sus padres y abuelos o los jugados ya en clase.  Grupo: 1º y 2º - Tiempo: 55 minutos. | |
| ***EMPEZANDO***...  *Asamblea inicial* | Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de la unidad.  Hacemos un repaso entre todos de todos los tipos de juegos tradicionales que hemos visto y los juegos a los que hemos jugado intentando progresar en los aspectos de colaboración-oposición. |
| ***EN MARCHA***  *Explicaciones previas a la actividad*  *Organización por grupos*  *Alternancia de la práctica y paradas de reflexión* | Seleccionar los juegos tradicionales de colaboración-oposición visto en clase teniendo en cuenta en función de cómo se hayan ido adquiriendo los aprendizajes de cada uno de los juegos en las sesiones, así su objetivo será el reforzar contenidos en los que hayan tenido más dificultades; y en segundo lugar los que más les hayan gustado o llamado la atención.  Organizamos la clase en función del juego o juegos que se vamos a practicar tratando de buscar la motivación del alumno harán los grupos por afinidad.  Realización del juego o juegos elegidos por los alumnos  Se realizarán todas las paradas necesarias para solucionar cualquier dificultad surgida en cada uno de los juegos. |
| ***Y PARA TERMINAR*** ...  *Asamblea final o puesta en común*  *Reflexión del profesor*  *Despedida* | *-¿Cuáles han sido los problemas más habituales que ha surgido?*  *- ¿Qué tipo de soluciones hemos tomado?*  *- ¿Por qué habéis elegido estos juego?*  Aprovechamos para que los alumnos rellenen la ficha de autoevaluación.  Todos los juegos que hemos visto nos sirven para divertirnos en cualquier lugar y con cualquier compañía y casi todos nuestros abuelos y padres han jugado a ellos, ha sido muy interesante conocerlos y poder jugar con alumnos para que no se pierdan en el olvido.  Vuelta al aula. |

## 10-Anexos (fichas para utilizar el alumnado durante la UD)

|  |
| --- |
| **FICHAS DE JUEGOS TRADICIONALES DE COLABORACIÓN-OPOSICIÓN APORTADOS POR LOS ALUMNOS/AS** |
| **DIBUJO:** |
| **NOMBRE DEL JUEGO:**  **MATERIAL NECESARIO:**  **ESPACIO PARA JUGARLO:**  **ORGANIZACIÓN:**  **DESARROLLO DEL JUEGO:**  **JUEGO APORTADO POR:** |