

PROPUESTA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA:

“LOS JUEGOS DE ANTES, LOS JUEGOS DE SIEMPRE”

GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

Biblioteca
UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ
UNIVERSITATIS Miguel Hernández



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Curso académico 2023-2024

Alumno: Jordi Vila Saiz

Tutor/a académico: Maria Celestina Martinez Galindo

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN	2
2. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	3
2.1. ¿Qué son los juegos populares?	3
2.2. Beneficios de los juegos populares	3
2.3. ¿Por qué incluir juegos populares y tradicionales en el ámbito educativo?	3
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	6
4.1. Justificación de la intervención	6
4.2. Propuesta	7
4.2.1 Objetivos de Etapa	7
4.2.2 Competencias Clave	7
4.2.3 Competencias específicas	8
4.2.4 Saberes básicos	9
4.2.5 Criterios de Evaluación	10
4.2.6 Metodología	12
4.2.7 Temporalización	13
4.2.8 Atención al alumnado con NEAE	14
5. CONCLUSIÓN	16
6. BIBLIOGRAFÍA	16
7. ANEXOS	18

1- CONTEXTUALIZACIÓN

Los **juegos tradicionales** han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la humanidad y, a la vez, se constituyen como un elemento de la cultura popular, que se transmite de generación en generación. El juego tradicional representa, además, un **recurso de gran valor educativo** en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándose, de manera más dinámica, a su entorno local.

De forma más concreta, la **Comunidad Valenciana** tiene un gran **patrimonio lúdico** que el **sistema educativo** se aferra en proteger incluyendo estas prácticas dentro del currículum de la educación física tanto en primaria como en secundaria. En concreto, en secundaria, etapa a la que se dirige este estudio, constituye un saber a trabajar para poder dar respuesta a la competencia específica 3 y con ello, a las competencias clave vinculadas.

Según lo expuesto, **este estudio pretende**, principalmente, hacer visible las virtudes que ofrece la práctica de juegos y populares y tradicionales en el desarrollo integral del alumnado y más aún en los procesos socialización y de adquisición de valores, así como proponer un juego adaptado a la nueva normativa educativa de la Comunidad Valenciana para su puesta en práctica en la educación secundaria obligatoria teniendo en cuenta las características del entorno de aplicación.

De esta manera, la propuesta presentada se enmarca en el contexto del Instituto de **Educación Secundaria (IES) Cayetano Sempere**, una institución pública arraigada en Alicante/Alacant, en la Comunidad Valenciana. Este centro educativo, situado específicamente en la calle L'Avet número 3, ostenta una tradición pedagógica distinguida en la formación y el desarrollo integral de los jóvenes. Su oferta académica se caracteriza por una amplitud de programas educativos, centrados primordialmente en la educación secundaria y el bachillerato, abarcando tanto las disciplinas científico-técnicas como las humanísticas y sociales.



El Instituto de Educación Secundaria (IES) Cayetano Sempere se destaca no solo por su compromiso con la excelencia académica, sino también por su enfoque en el bienestar estudiantil, dirigido a alumnos de diversas procedencias. Ubicado en la proximidad del Huerto del Cura y el palmeral, áreas caracterizadas por un crecimiento progresivo de la inmigración nacional proveniente de diversos países, el centro educativo se enorgullece de su diversidad cultural, que abarca una amplia gama de etnias y culturas.

El centro, además, promueve una educación plurilingüe e intercultural, en conformidad con la Ley 4/2018. Este enfoque se refleja en la enseñanza mayoritaria en castellano, seguida por el valenciano, y una proporción minoritaria, 15%, de clases impartidas en una lengua extranjera. Este compromiso con la diversidad lingüística y cultural, junto con la provisión de servicios que apoyan el bienestar estudiantil, posiciona al IES Cayetano Sempere como una institución educativa inclusiva y comprometida con el éxito académico y personal de todos sus alumnos.

En adición a su infraestructura pedagógica, el IES Cayetano Sempere ofrece recursos adicionales que enriquecen la experiencia educativa de sus estudiantes. Entre estos recursos se destacan un laboratorio, que facilita la experimentación y el aprendizaje práctico en diversas disciplinas científicas; una biblioteca, concebida como un espacio de estudio y consulta que promueve el desarrollo intelectual y la investigación académica dentro de la comunidad educativa; y un pabellón, que junto a dos pistas de polideportivas nos ayudarán a realizar las actividades que vamos a desarrollar en este trabajo.



2. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

¿QUÉ SON LOS JUEGOS POPULARES?

Para Trigueros (2000), los juegos tradicionales se configuran como una respuesta a las necesidades de los estudiantes, complementando, a su vez, las dinámicas de juego en consonancia con el entorno en el que se desarrollan, consolidándose, así, como medio educativo de primer orden.

El soporte teórico que fundamenta las categorías que se analizan en este estudio tiene como base a **Vygotsky (1978)** y su teoría del desarrollo desde una perspectiva sociocultural, que permite reconocer que la interacción social es el origen y motor del aprendizaje y ésta es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible. Para Vygotsky (1978), el conocimiento se construye de forma colaborativa, a partir de la interacción social y se genera por el devenir histórico y cultural de los actores que intervienen en su construcción, manteniéndose como un conjunto de saberes, necesarios para el desempeño social o individual del ser humano (Guerra García, 2020).

En lo relacionado con el juego, bajo un soporte teórico desde **una perspectiva antropológica y social**, **Johan Huizinga (2007)** afirma que el juego es una actividad libre y voluntaria que solo existe por el deseo mismo de jugar. De igual forma, desde la perspectiva del escritor francés Royer Caillois, *“el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como una fuente de alegría y de diversión. Un juego en el que se estaría obligado a participar dejaría al punto de ser un juego”* (Caillois, 1986).

BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES

Como se desprende de la teorización indicada, estas prácticas se transmiten de padres a hijos y de generación en generación, convirtiéndose en parte de la identidad cultural de un grupo de personas. Suelen ser simples en su concepción y reglas, lo que los hace accesibles para una amplia gama de personas. Estos juegos, a menudo, están arraigados en la historia y las tradiciones de una sociedad en particular, lo que les confiere un valor cultural y sentimental significativo.

Según Aaron, R. et al. (2020), los juegos populares cooperativos presentan ciertas ventajas que contrarrestan los efectos negativos que generan los conflictos interpersonales entre alumnos generando así efectos positivos que mejoran la convivencia y el clima motivacional reduciendo las respuestas orientadas al ego y elevando las enfocadas a la tarea. Por su parte, para Muñoz-Arroyave, V. et al. (2020), el juego tradicional de oposición potencia el desarrollo de las competencias motrices y psico-emocionales.

De igual forma, los resultados recopilados de la revisión realizada revelan mejoras significativas en una variedad de variables psicosociales, lo que sugiere que la participación en estos juegos fomenta el disfrute, la motivación intrínseca, la competencia, la autonomía y las habilidades de relación interpersonal en niños y niñas.

¿POR QUÉ INCLUIR LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO?

Los **motivos** que nos llevan a abordar esta temática los recogemos en torno a **dos aspectos**:

En primer lugar, porque se trata de un aspecto recogido en el actual **currículo educativo**. De esta manera, la inclusión de juegos tradicionales y populares dentro de las competencias específicas en materia de educación física, conforme al marco establecido por el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria publicado en el boletín oficial del estado núm. 76, de 30 de marzo de 2022, encuentra su fundamento en varios aspectos clave:

Por un lado, la práctica de juegos tradicionales y populares contribuye al **desarrollo de la competencia en cultura motriz**, tal como se define en el mencionado decreto. Esta competencia implica la exploración y apreciación de diversas expresiones de la cultura motriz, utilizando el cuerpo y el

movimiento como medios de expresión. Los juegos tradicionales, arraigados en la historia y la tradición de una comunidad, ofrecen una oportunidad valiosa para que los estudiantes conecten con su patrimonio cultural y desarrollen una comprensión más profunda de su identidad y herencia cultural.

Por otro lado, la inclusión de juegos tradicionales y populares en el currículo de educación física **fomenta una perspectiva crítica y reflexiva** sobre el deporte y la actividad física. Al analizar y reflexionar sobre los juegos desde diversos ángulos, como el género y los intereses socioeconómicos y políticos que los rodean, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más amplia de la influencia de estos aspectos en la práctica deportiva y su impacto en la sociedad.

Asimismo, la práctica de juegos tradicionales y populares **promueve la inclusión y la diversidad cultural** en el ámbito educativo. Al incorporar juegos y actividades que reflejen la diversidad cultural de la sociedad, se crea un entorno inclusivo que reconoce y valora las diferencias culturales. Esto ayuda a sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia del respeto mutuo y la convivencia intercultural.

El RD 217/22 se concreta en la Comunidad Valenciana en el decreto 107/2022 de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. En materia de EF, este decreto recoge que, para garantizar el aprendizaje competencial, esto es, significativo, en el alumnado debemos dar respuesta por medio de nuestra intervención a las **competencias específicas**. En concreto, por medio del tratamiento del contenido desarrollado en este trabajo estaremos dando respuesta a la **CE 2: Resolver con éxito diferentes retos y situaciones motrices a través de propuestas físicas y deportivas específicas aplicando las técnicas, tácticas y estrategias de juego adecuadas**.

Así, mediante esta competencia el alumnado puede demostrar su eficiencia y variabilidad motriz seleccionando las habilidades y secuencias de movimientos adecuadas, ajustando y adquiriendo nuevos patrones motores y habilidades respecto a las adquiridas en la etapa de Primaria. En esta etapa se tendrán en cuenta los cambios propios de la adolescencia, anatómicos, fisiológicos y sociales, que afectarán en las actividades recurrentes a esta competencia. El alumnado será capaz de demostrar competencia en la aplicación de las técnicas y estrategias de decisión tanto en el ámbito motriz como cognitivo, anticipándose en diferentes contextos de juego, a la vez que mejora actitudes de cooperación, diálogo y trabajo en equipo, con y sin oposición. El aprendizaje de las habilidades motrices y la aplicación de conceptos implicados como comunicación y contracomunicación motriz ayudará al alumnado a aumentar su seguridad, competencia, eficacia y eficiencia en el movimiento, el proceso del juego y el resultado como inicio de un proceso reflexivo. Así mismo, el deporte escolar y las competencias motrices implicadas pueden mejorar su desarrollo físico, cognitivo y emocional, siendo importante que el contexto de práctica sea inclusivo, desarrollando valores y sentido crítico de los aspectos sociales y culturales que rodean de manera intrínseca el fenómeno deportivo.

Todo ello se debe articular en torno a las **situaciones de aprendizaje**, entendidas como aquellas situaciones que debemos crear para que el alumnado sea capaz de movilizar los diferentes saberes aprendidos de manera autónoma en un contexto lo más real posible. Para su planteamiento se debe partir de un problema a resolver o un interés al que dar respuesta en el contexto concreto de aplicación.

Así, para dar respuesta al correcto tratamiento de las situaciones de aprendizaje, surge el segundo motivo que justifica la temática tratada. Y es que, uno de los problemas que los avances científicos nos están avisando, así como la realidad social (medios de comunicación) gira en torno al aumento de conductas agresivas en los adolescentes. Este dato ya empezaba a plantearse en el año 2001 como algo a tener en cuenta en estudios como el realizado por García (2001) que concluía que los comportamientos disruptivos en el aula habían aumentado progresivamente en los países industrializados en la última década.

Desde este enfoque, investigadores en diferentes países han encontrado que el comportamiento antisocial y delictivo tiene un inicio temprano en los jóvenes, y la violencia más seria tiende a aumentar con la edad, acentuándose especialmente durante la adolescencia (Loeber & Hay, 1997; Storvoll & Luichstrom, 2003).

Al respecto, Roales-Nieto (2009) y Roales- Nieto y Segura (2010) defienden que el problema de la violencia dentro del centro educativo podría tener en el cambio de valores uno de sus principales responsables. Así, diferentes autores sitúan como origen o causa de esta problemática, por ejemplo, los hábitos de crianza (del Barrio, Carrasco, Rodríguez y Gordillo, 2009), el clima familiar (Moreno, Estévez, Murgui y Musitu, 2009), diferentes factores personales, familiares y sociales (Pérez Fuentes y Gázquez, 2010), o la empatía (Garaigordobil, 2009), entre otras variables.

En este sentido, se hace necesario intervenir para paralizar este alarmante crecimiento antisocial en los adolescentes y, con ello, erradicar conductas que cada vez se hacen más patentes en los centros educativos. En esta línea, Ruttledge y Petrides (2012) catalogaron los tipos de comportamientos disruptivos y su manifestación cultural como se recoge en la siguiente tabla:

<i>Tipo comportamiento</i>	<i>Manifestación conductual</i>
(a) Comportamiento agresivo	Golpear, patear, tirar del cabello, empujar, uso de un lenguaje abusivo
(b) Comportamiento físicamente disruptivo	Romper, dañar o destrozar objetos, lanzar objetos, molestar físicamente a otros alumnos
(c) Comportamiento socialmente disruptivo	Gritar, correr en clase, exhibir rabietas
(d) Comportamiento desafiante ante la autoridad	Negarse a realizar tareas exhibir comportamiento verbal y no verbal desafiante, utilizar lenguaje ofensivo o peyorativo
(e) Comportamiento auto-disruptivo	Ensimismarse, leer cómics bajo el escritorio, etc (aunque sea un comportamiento que no suele molestar a los docentes u otros alumnos, es probable que interfiera considerablemente en los logros académicos de los estudiantes).

Figura 1. *Tabla de tipos de comportamientos disruptivos y su manifestación conductual*

Por su parte, Ramsey (2010), definió cinco áreas en las que las conductas disruptivas inciden sobre el alumnado. Estas áreas son las siguientes:

- Incapacidad para aprender que no pueden explicarse desde la inteligencia, los problemas sensoriales, o los factores de salud.
- Incapacidad para crear o mantener relaciones interpersonales satisfactorias con sus compañeros y maestros.
- Inadecuados tipos de conducta o sentimientos bajo circunstancias normales.
- Sentimientos de infelicidad o depresión.
- Tendencia a desarrollar síntomas físicos o temores asociados con problemas personales o escolares.

Recientemente estudios que intentan aclarar esta problemática sitúan a las nuevas tecnologías y el uso del dispositivo móvil como uno de los detonantes del aumento de conductas agresivas y problemas relacionados con la salud mental y física en los adolescentes (de Khoo y Yang, 2021). Entre los principales problemas asociados se encuentran:

- Problemas emocionales como ansiedad, depresión, baja autoestima y sentimientos de soledad.
- Problemas físicos como trastornos del sueño, fatiga visual, problemas de postura y dolores de cabeza.
- Impacto en las actividades diarias como la disminución de la productividad, dificultad para concentrarse y problemas en las relaciones sociales.

En resumen, estos hallazgos respaldan la pertinencia de integrar actividades lúdicas tradicionales en el plan de estudios escolar como una estrategia efectiva para promover el desarrollo integral de los estudiantes en los aspectos físicos, emocionales y sociales.

De esta manera, se hace necesario generar un escenario pedagógico que permita la interacción entre los diferentes actores de la comunidad, a fin de promover la apropiación social del conocimiento, a partir de estas prácticas. Para ello, se considera necesaria la intervención desde el centro educativo, con acciones que permitan articular los saberes con el propósito de ampliar la perspectiva hacia el juego tradicional y, al mismo tiempo, revitalizar su práctica en el contexto educativo, con la finalidad de brindar a los niños y niñas una alternativa de recreación, que se pueda replicar en los diferentes contextos en los que se encuentren. De esta manera, estaremos garantizando la pervivencia de las costumbres y las tradiciones del entorno local, así como incidir positivamente en los problemas que el uso de las nuevas tecnologías está provocando en los adolescentes. Por todo ello, se presenta la siguiente propuesta de intervención basada en una situación de aprendizaje con la que se pretende dar respuesta a todo lo descrito.

4. INTERVENCIÓN

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de intervención educativa se plantea a partir de dos problemáticas:

- **Diversidad cultural:** La creciente diversidad en las instituciones educativas puede presentar desafíos para establecer un terreno común y fomentar conexiones significativas entre estudiantes de diferentes orígenes.
- **Uso excesivo de la tecnología:** La dependencia excesiva de la tecnología, particularmente de los dispositivos digitales, puede dificultar las interacciones cara a cara y limitar las oportunidades de desarrollar habilidades interpersonales y construir relaciones genuinas.

Para revertir esta problemática, se pretende revalorizar el uso de los juegos tradicionales y, de esta manera:

- **Conservar el legado cultural:** preservar la historia, costumbres y tradiciones de una comunidad.
- **Promover el desarrollo integral:** fomentar la motricidad, coordinación, pensamiento estratégico, resolución de problemas y la socialización.
- **Vincular generaciones:** crear espacios de interacción y aprendizaje compartido entre niños, jóvenes y adultos.
- **Adaptarse a la época moderna:** incorporar nuevos elementos y recursos sin perder la esencia de los juegos.
- **Propiciar un compromiso colectivo:** responsabilidad de toda la sociedad para fomentar su práctica y crear espacios para que todos disfruten de estos juegos.

Para ello, a lo largo de esta propuesta, se busca que el alumnado encuentre una motivación intrínseca hacia la actividad física por sus múltiples beneficios, incluyendo:

- **Mayor participación y disfrute:** Los estudiantes que están intrínsecamente motivados son más propensos a participar en la actividad física de manera regular y a disfrutarla más.
- **Mayor esfuerzo y persistencia:** Son más propensos a esforzarse y persistir en la actividad física incluso ante desafíos o dificultades.
- **Mayor adherencia a largo plazo:** Es más probable que adopten la actividad física como un hábito de vida saludable a largo plazo.

Más allá de la participación, la propuesta de intervención trata en una dimensión mayor de fomentar una comprensión profunda de los valores intrínsecos del deporte y una visión amplia de la actividad física combinando esto con las tradiciones y los juegos tradicionales para mantenerlos vivos.

Así, los **objetivos de aprendizaje** que se persiguen con esta unidad serán los siguientes:

- **Exponer a los estudiantes a diferentes roles en el deporte:** No solo como participantes, sino también como entrenadores, árbitros, organizadores, etc.
- **Promover el pensamiento crítico:** Ayudar a los estudiantes a analizar críticamente los mensajes relacionados con la actividad física y el deporte, y a desarrollar sus propios valores y creencias.
- **Fomentar la inclusión y la diversidad:** Crear un ambiente inclusivo que valore las diferencias individuales y culturales, y que brinde oportunidades para que todos los estudiantes participen de manera significativa.

PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA Y SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A continuación, se presenta una unidad de deportes alternativos cuya **situación de aprendizaje** lleva por título "**los juegos de antes, los juegos de siempre**". La problemática sobre la que surge esta propuesta, así como su justificación y retos a conseguir ha quedado reflejado en el apartado anterior.

La presente unidad ha sido elaborada y estructurada a partir de su relación con los **elementos curriculares** fundamentales recogidos en la normativa vigente que regula nuestra intervención como docentes, y que se concretan en:

1. OBJETIVOS DE ETAPA

Los objetivos de etapa son definidos como los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave desarrolladas en cada una de las áreas. Los objetivos de etapa son los establecidos en la LOE y no han sufrido modificaciones en la LOMLOE. Por ello, el RD 217/22 se concreta en la Comunidad Valenciana en el decreto 107/2022 de 5 de agosto establece que la educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado una serie de capacidades recogidas en términos de objetivos de etapa, de entre los cuales, la asignatura de EF contribuirá en especial a los siguientes:

1. **Conocer** diferentes ejemplos de juegos tradicionales y populares, su reglamento, variantes, historia, etc.
2. **Practicar** los juegos, participando activa y cooperativamente en el desempeño de las funciones asignadas conociendo los diferentes roles, no solo como participantes, sino también como organizadores, profesores, árbitros, etc.
3. **Respetar** al resto de compañeros, así como las normas y el reglamento, haciendo del "fair play" el medio para garantizar una práctica deportiva positiva, motivadora e igualitaria para todos los participantes.

2. COMPETENCIAS CLAVE

Las Competencias Clave se definen como aquellos desempeños que se consideran **imprescindibles** para que el alumnado pueda **progresar con éxito** en su itinerario formativo y **afrentar los principales retos y desafíos** que les presenta el mundo actual, tanto a nivel **global** como **local**. Estas competencias se encuentran recogidas en el **perfil de salida del alumnado** al término de la enseñanza, estableciendo así los conocimientos, habilidades y actitudes que deben adquirir para desenvolverse en la sociedad de manera competente y responsable. Las Competencias Clave deben ser abordadas de manera integral en el diseño y desarrollo de las unidades didácticas que componen la programación de aula. Para ello, es necesario que el docente se familiarice con cada una de ellas y comprenda su

significado e implicaciones pedagógicas. De esta manera, podrá planificar actividades y experiencias de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de estas competencias en el alumnado.

La LOMLOE establece un total de **ocho Competencias Clave** cuya consecución permitirá definir el perfil de salida del alumnado al finalizar cada etapa educativa. Estas competencias se encuentran detalladas en el **Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell**, de la Comunidad Valenciana, donde se las define como "desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales". En concreto, por medio de esta unidad y situación de aprendizaje, garantizaremos las siguientes competencias clave:

CCL	Competencia en Comunicación Lingüística
	Dicha competencia hace referencia al correcto y adecuado uso del lenguaje, tanto escrito como oral; a poder verbalizar las distintas situaciones que se dan en la práctica de las situaciones de enseñanza- aprendizaje durante las clases. Por ejemplo, al redactar la información para la infografía, los alumnos practican el uso adecuado del lenguaje escrito, asegurándose de que sus textos sean claros, coherentes y precisos. O Al presentar el video, los alumnos deben verbalizar claramente las reglas y características del juego, practicando la dicción, la entonación y la fluidez del habla, fomentando el uso del lenguaje para la coordinación y comunicación efectiva entre los integrantes del grupo
CP	Competencia Plurilingüe
	A través de la EF podemos llevar a cabo diferentes actividades que impliquen el uso de distintas lenguas, orales o signadas, utilizando los trabajos en grupo para que sean los propios alumnos/as quienes diseñen y expongan sus ideas. Explicando las variantes extranjeras de los juegos pueden incluir frases o canciones características de los mismos, esto se puede realizar tanto en los videos, infografías, exposiciones, en las demostraciones, etc.
STEM	Competencia Matemática y competencia de Ciencia, Tecnología e Ingeniería
	Al realizar cualquier actividad física, utilizamos cálculos mentales, ya que apreciamos distancias, trayectorias, volúmenes... estimamos velocidades, intervalos de tiempo o calculamos duraciones. En definitiva, se realizan ajustes corporales en base a variables espacio-temporales, ya que el espacio y el tiempo son conceptos cuantificables y matemáticos. En cuanto a las competencias en ciencia, tecnología e ingeniería nos referimos a la capacidad de los estudiantes para desenvolverse con autonomía en ámbitos como la ciencia, el cuidado del medio ambiente, del cuerpo, etc.
CD	Competencia digital
	Pretende desarrollar habilidades en el alumnado para buscar, procesar y comunicar información en distintos soportes, transformándola en conocimiento. Desde la asignatura de EF y más concretamente en esta propuesta, contribuiremos al desarrollo de esta competencia usando las tecnologías de la información y comunicación (TICS) y las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TACS) para mejorar la calidad de los trabajos y que los alumnos aprendan de una manera

	más llamativa y visual a través de los videos, infografías, lugares de búsqueda, artículos, etc.
CPSAA	Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender
	La competencia de aprender a aprender se cultiva a través de la EF, dado que implica iniciar el proceso de aprendizaje y tener capacidad de continuar de forma autónoma. Requiere ser consciente de los conocimientos adquiridos, así como de las posibilidades y limitaciones, como punto de partida del aprendizaje motor, desarrollando un repertorio diverso que facilite su transferencia a tareas más desafiantes. Desarrollando a través del aprendizaje habilidades personales y sociales.
CC	Competencia Ciudadana
	La Educación Física es un excelente medio para fomentar esta competencia. A través de esta asignatura, los estudiantes comprenden la realidad social en la que viven y, en esta propuesta en particular, la que experimentaron anteriormente. Se fomenta un espíritu de cooperación, promoviendo la aceptación y el respeto hacia sus compañeros. Todo esto se logra mediante el juego, la práctica cooperativa, el respeto por las reglas, el desarrollo de habilidades sociales y la valoración del trabajo en equipo.
CE	Competencia Emprendedor
	Requiere emplear la perseverancia, la responsabilidad, el autoconocimiento y, además, estar dispuesto a tomar riesgos y aprender de los errores. La Educación Física apoya esta competencia al promover actividades que permitan a los estudiantes conocerse mejor, participando activamente en el proceso educativo, estableciendo reglas, creando estrategias y proyectos, y buscando soluciones, etc.
CCEC	Competencia en Conciencia y Expresiones culturales
	Esta competencia implica relacionarse con el entorno que rodea al alumnado, apreciando las diversas expresiones culturales y artísticas. Desde el área de Educación Física, podemos realizar una variedad de actividades, juegos y expresiones corporales características de nuestra cultura y de otras diferentes, a través de juegos tradicionales y populares, danzas, y deportes propios de distintas regiones.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las Competencias Específicas son las **habilidades** que los estudiantes deben demostrar en **situaciones reales** que requieren aplicar los conocimientos adquiridos en cada materia. Estas competencias actúan como un **punto** entre el perfil de salida del alumnado, los contenidos básicos de las áreas y los criterios de evaluación.

Las Competencias Específicas se desarrollan a través de **situaciones de aprendizaje contextualizadas**, es decir, problemas o retos que el alumnado debe resolver utilizando los conocimientos y habilidades adquiridos.

En este caso, la unidad didáctica con la situación de aprendizaje "**Los juegos de antes, los juegos de siempre**" abordará la **Competencia Específica 2 y 5** del Decreto 107/2022.

<p>Competencia específica 2 Resolver con éxito diferentes retos y situaciones motrices a través de propuestas físicas y deportivas específicas aplicando las técnicas, tácticas y estrategias de juego adecuadas.</p>
<p>Competencia específica 5 Seleccionar y hacer un uso crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación como facilitadoras de la actividad física y de una vida activa y saludable.</p>

Por medio del tratamiento de estas competencias específicas estaremos dando respuesta a su vez a todas las competencias clave, tal y como se recoge en el decreto 107/2022:

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE2	X	X	X		X	X		X
CE5				X	X		X	

4. SABERES BÁSICOS

En el ámbito educativo, los "Saberes Básicos" tradicionalmente se han organizado en bloques de contenidos independientes, dando lugar a unidades didácticas centradas en aspectos específicos como el equilibrio, los desplazamientos, la condición física, la expresión corporal o los deportes. Sin embargo, esta fragmentación limita el potencial de aprendizaje y la adquisición de competencias clave por parte del alumnado.

La nueva propuesta educativa rompe con este esquema fragmentado, apostando por una visión integral de los "Saberes Básicos". Estos se conciben como **pilares interconectados** que no pueden trabajarse de forma aislada, sino que deben relacionarse entre sí para promover un aprendizaje **significativo y profundo**.

Al establecer conexiones entre los diferentes "Saberes Básicos", el alumnado no sólo adquiere conocimientos y destrezas específicas, sino que también desarrolla una comprensión más completa de las áreas o ámbitos que estudia. Esta visión holística permite:

- **Apreciar la interdependencia** de los diferentes elementos que componen cada área o ámbito.
- **Identificar patrones y relaciones** entre conceptos aparentemente dispares.
- **Transferir conocimientos y habilidades** a diferentes contextos y situaciones.
- **Desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo** que va más allá de la memorización.

En el decreto 107/2022 encontramos los bloques en los que se secuencian y se estructuran los contenidos a trabajar. Así, en esta unidad los saberes que se trabajarán serán los siguientes:

BLOQUE 3: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN SITUACIONES MOTRICES
SUBBLOQUE 3.2. JUEGOS Y DEPORTES
<ul style="list-style-type: none"> ● Colectivos.

BLOQUE 3: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN SITUACIONES MOTRICES

- Adversario.
- Fundamentos técnicos deportivos.
- Fundamentos tácticos deportivos.
- Pensamiento estratégico.

BLOQUE 4: AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL E INTERACCIÓN SOCIAL EN SITUACIONES MOTRICES

SUBBLOQUE 4.1. HABILIDADES SOCIALES

- Estrategias de resolución de conflictos: autonomía emocional

BLOQUE 5: MANIFESTACIONES DE LA CULTURA MOTRIZ

SUBBLOQUE 5.3. CULTURA MOTRIZ TRADICIONAL

- Juegos populares

Así pues, partiendo de los tres ámbitos sobre los que se forman los pilares del aprendizaje en la normativa vigente (saber-saber hacer – saber ser), podríamos concretar aún más estos contenidos en los siguientes:

- Saber saber: reglamentos y variantes de los mismos de cada deporte así como su técnica y táctica.
- saber hacer: práctica de cada juego así como de todos sus roles y la técnica y táctica de cada uno.
- saber ser: cooperación, igualdad, tolerancia, trabajo en equipo, cumplimiento de las normas y el reglamento, respeto hacia el equipo, etc.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En un cambio de paradigma que va más allá de los contenidos, la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) introduce un cambio significativo en los criterios de evaluación, alejándose del tradicional enfoque basado en la memorización de contenidos específicos por cursos. En su lugar, la LOMLOE adopta un enfoque centrado en el **desempeño del alumnado**, estableciendo referentes que indican los niveles de logro esperados en cada etapa del proceso de aprendizaje.

El Real Decreto 217/2022 define los criterios de evaluación como "*referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado*". Esta definición, alineada con las aportaciones de investigadores de reconocido prestigio como Lleixà y González (2010), quienes consideran a los criterios de evaluación como "la principal referencia para determinar la consecución de los aprendizajes en cada curso", pone de manifiesto su papel fundamental como guía en el proceso de evaluación.

En el contexto de esta unidad didáctica, los **criterios de evaluación** establecidos en el Decreto 107/2022 servirán como herramienta para evaluar el grado de adquisición de las competencias específicas vinculadas a la unidad. Estos criterios, al estar centrados en el desempeño del alumnado, permitirán valorar de manera más precisa su progreso en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para alcanzar el perfil de salida del alumnado al término de la etapa educativa. Los criterios de evaluación que tendremos en cuenta para determinar a su vez la consecución de las competencias específicas vinculadas a esta unidad serán los siguientes:

2.1	Participar activamente y colaborar en la organización de juegos y actividades físico-deportivas favoreciendo el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo.
2.2	Resolver con éxito diferentes situaciones reales de competición y cooperación a través de la aplicación de habilidades motrices específicas y de estrategias, por medio del fomento de la autogestión de la práctica de la actividad física y deportiva.
2.3	Valorar críticamente los aspectos culturales y sociales que rodean el fenómeno deportivo tomando conciencia de sus valores positivos y de los aspectos que generan desigualdad en diferentes contextos de actuación.
5.1	Escoger en función de su idoneidad los recursos tecnológicos relacionados con la actividad, el deporte y la salud, evaluando las fuentes de información e innovación.
5.2	Diferenciar las fuentes de información y de contenido digital relevantes y fiables relacionadas con los saberes de la materia, actualizando las estrategias de investigación y organización de la información y la manera de interacción, netiqueta.
5.3	Producir contenidos relacionados con la actividad física y la salud en diferentes formatos digitales, integrando la información de manera crítica y participando colaborativamente en los escenarios de comunicación y aprendizaje.

Al comienzo de la Unidad Didáctica: se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel de preparación de los estudiantes respecto a los objetivos de aprendizaje. Esta evaluación analizará no solo los conocimientos previos, sino también el estado físico, capacidades y limitaciones de los alumnos. Esto es crucial para conocer mejor a los estudiantes y hacerlos protagonistas de su aprendizaje.

Para esto, se utilizará el KPSI inicial (Knowledge and Prior Study Inventory), un cuestionario que evalúa rápidamente el conocimiento previo sobre el contenido a enseñar. El KPSI usa una escala Likert de cuatro categorías:

1. Se lo podría explicar a mis compañeros.
2. Lo sé, pero no lo sé explicar.
3. Me suena.
4. No lo sé o no me suena.

Durante el proceso: La evaluación del alumno se llevará a cabo de manera continua a lo largo de toda la unidad mediante una Lista de control y una Hoja de observación diaria. Estas herramientas estarán presentes durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo un seguimiento detallado y constante del progreso de los estudiantes. **La Lista de control** se utilizará para registrar de manera sistemática la adquisición de habilidades y conocimientos específicos, mientras que la **Hoja de observación** diaria servirá para anotar comportamientos, actitudes y cualquier otra información relevante observada en el día a día. Estas herramientas permiten al docente recoger datos precisos y completos sobre el desempeño de los estudiantes.

La evaluación será de carácter formativo, enfocada en potenciar los éxitos del alumnado. Se valorará no sólo los resultados obtenidos, sino también el esfuerzo, el interés y la motivación demostrados durante el desarrollo de la unidad. De este modo, se promueve un aprendizaje integral que reconoce y fomenta el crecimiento continuo de cada estudiante.

Al finalizar la unidad: rúbrica (T1 y T2) / **Ticket salida:** escalera de la metacognición, un modelo pedagógico que representa los diferentes niveles o etapas del pensamiento metacognitivo. La metacognición, a grandes rasgos, es la capacidad de reflexionar sobre los propios procesos de pensamiento y aprendizaje. Este modelo se utiliza para ayudar a los estudiantes a desarrollar una conciencia y control sobre su propio aprendizaje, lo que puede conducir a una mayor eficacia en sus estudios. Los niveles típicos de la escalera de la metacognición incluye: 1.conocimiento de la cognición,

2.supervisión y control del pensamiento, 3.planeación y establecimiento de metas, evaluación y reflexión y transferencia y adaptación.

6. METODOLOGÍA

El Decreto 107/2022, de 5 de agosto, que regula la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en la Comunidad Valenciana, pone de relieve la importancia de implementar **estilos de enseñanza-aprendizaje y estrategias metodológicas** que promuevan el **desarrollo integral** del alumnado y mejoren su calidad de vida.

En consonancia con estas directrices, esta propuesta educativa se fundamenta en un **enfoque metodológico** innovador que combina metodologías activas como el **modelo pedagógico de material autoconstruido con el aprendizaje cooperativo y el design thinking**, potenciadas por el uso de montajes audiovisuales.

Con el **modelo de material autoconstruido** se busca fomentar la motivación y creatividad del alumnado dando una segunda vida a materiales de desecho, consiguiendo con ello un amplio abanico de ejercicios y actividades con los que seguir aumentando el bagaje motor del alumnado a través de un proceso de enseñanza activo, social y creativo. Su empleo está justificado a nivel curricular, y permite la hibridación con otros modelos pedagógicos, además de facilitar el trabajo interdisciplinar con otras materias. Por todo esto, la autoconstrucción de materiales se presenta como un modelo óptimo para abordar la diversidad en el aula a través de actividades innovadoras y motivantes, escapando de la monotonía instaurada por la limitación de material existente en la materia de Educación Física. Con este modelo, el docente, desde el conocimiento y control de su grupo clase, puede estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje sacando el máximo potencial de cada alumno.

Por su parte, el **aprendizaje cooperativo**, se integra como una herramienta fundamental para fomentar la colaboración entre pares, el desarrollo de habilidades socioemocionales y la construcción conjunta del conocimiento. Los estudiantes trabajarán en equipos, asumiendo diferentes roles y responsabilidades, para alcanzar objetivos comunes, desarrollando así la colaboración y el pensamiento crítico. Por otro lado encontramos el **design thinking**, que se introduce como una metodología para abordar problemas de manera creativa e innovadora. Los estudiantes aprenderán a identificar problemas, generar ideas, diseñar soluciones, prototipar y evaluar sus propuestas, fomentando el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

La combinación de estas metodologías se adapta a las características del grupo, las necesidades individuales de cada estudiante y los contenidos específicos de la unidad. El objetivo principal es crear un entorno de aprendizaje dinámico, colaborativo y significativo que impulse el desarrollo integral del alumnado.

De igual forma, no se descarta utilizar otras **metodologías activas** de forma puntual en las sesiones como el aprendizaje basado en retos o el aprendizaje basado en juegos. De esta manera, primará **estilos de enseñanza** que fomentan la disonancia cognitiva del alumnado como es el descubrimiento guiado y la resolución de problemas (Noguera, 1992).

7. TEMPORALIZACIÓN

Se recomienda que esta unidad se lleve a cabo en el **tercer trimestre**, para garantizar una mayor predisposición del alumnado, así como favorecer su transferencia hacia la **ocupación del tiempo libre y de ocio** debido a que la climatología favorable de esta época del año y los juegos al aire libre pueden realizarse sin ningún problema. Como ya se ha comentado, se plantea la situación de aprendizaje “los juegos de antes, los juegos de siempre” con la que se pretende que conozcan los juegos tradicionales desde una visión mucho más amplia consiguiendo dar visión a los alumnos de las diferentes tradiciones y juegos que realizaban antes . Para ello, esta situación de aprendizaje se descompone en dos **tareas finales**:

- **Tarea 1:** Exposición del juego junto al grupo, incluso simulando la práctica del juego si fuera necesario así como determinar el rol que tiene cada integrante del grupo;
- **Tarea 2:** Vídeo, podcast, infografía para concienciar de la importancia de ocupar el tiempo libre y de ocio de forma activa (CE5) y para reflejar de una manera más óptima aquello que se pretende transmitir.

Para llevar a cabo estas tareas se ha temporalizado la unidad en **10 sesiones** que serán desarrolladas a lo largo de 5 semanas (dos sesiones por semana).

Cada uno de los alumnos cuenta con un cuaderno pedagógico donde el profesor introducirá información relevante para el entendimiento de la unidad, pudiendo ser estos vídeos del propio del juego en sí, reglamento del mismo, variantes dependiendo la localización, actividades que ofrezcan un entendimiento de este, etc. De forma resumida, la intervención didáctica necesaria para llevar a cabo las sesiones planteadas sería la siguiente (ver anexo 2):

- **Introducción a la UD (Sesión 1):** El profesorado explica que el alumnado enseñará juegos populares a sus compañeros, para lo cual habrá 6 sesiones dedicadas a aprender y practicar juegos de salto, desplazamientos y lanzamientos. Enfatizan la importancia del trabajo previo, la comprensión escrita, la expresión oral, y la organización, utilizando una ficha como guía. Posteriormente, dedicarán 3 sesiones a la exposición grupal de los juegos, donde el grupo presentará, organizará y supervisará el juego, y grabarán partes para revisión. Al final de cada sesión, evaluarán y anotarán mejoras en la Ficha del Juego.
- **Sesiones 2 y 3:** Juegos de salto (Xurro bà y Sambori)
- **Sesiones 4 y 5:** Juegos de lanzamiento (Pies quietos y Balón prisionero)
- **Sesiones 6 y 7:** Juegos de desplazamiento (Pollito inglés y la araña)
- **Sesiones 8,9 y 10:** Los grupos deben iniciar su exposición explicando el juego elegido con un montaje audiovisual que incluya a alguien de su entorno explicando o jugando. Luego, organizará la clase para jugar durante 15 minutos y expondrán por 5 minutos, explicando conclusiones y mejoras, con la Ficha del Juego completa y entregada. Después, realizarán una asamblea para recibir feedback, anotando en la Ficha. Al final, se autoevaluarán y anotarán en la Ficha. En la última sesión, habrá una votación de los vídeos y el grupo con mayor puntuación recibirá 0.25 puntos extra. El docente cerrará con una reflexión sobre el aprendizaje y la importancia de las interacciones sociales mediante juegos populares.

8. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NEAE

El Real Decreto 217/2022, que regula la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), establece en su artículo 6 la obligación de los centros educativos de elaborar propuestas pedagógicas adaptadas a la diversidad del alumnado. En consonancia con ello, la presente unidad didáctica debe contemplar las diferentes necesidades educativas especiales (NEAE) que puedan presentar los estudiantes, tomando como referencia los 8 perfiles de alumnado con NEAE definidos en la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de diciembre, de modificación del sistema educativo (LOMLOE).

A continuación, se detallan algunas adaptaciones curriculares que se podrían implementar para atender las necesidades específicas de cada perfil de alumnado con NEAE:

1. Alumnado con discapacidad física:

- Materiales en formato digital o adaptado: Libros electrónicos, audios, vídeos.
- Adecuación del espacio educativo: Accesibilidad física al aula y recursos.
- Apoyo individualizado: Asistencia personalizada para actividades y tareas.

2. Alumnado con discapacidad sensorial:

- Materiales visuales, auditivos o táctiles: Según las necesidades del alumnado.

- Tecnologías de apoyo: Lectores de pantalla, software de amplificación de sonido.
- Formación del profesorado: Uso de metodologías y recursos específicos.

3. Alumnado con trastorno del espectro autista (TEA):

- Entornos predecibles: Rutinas claras y estructuradas en el aula.
- Apoyos visuales: Pictogramas, agendas visuales, recursos visuales.
- Fomento de la comunicación social: Actividades específicas para comunicación e interacción social.

4. Alumnado con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH):

- Organización del aula: Ambiente de trabajo ordenado y libre de distracciones.
- Actividades cortas y dinámicas: Actividades breves y variadas que fomenten la atención y la participación activa.
- Refuerzo positivo: Técnicas de refuerzo positivo para motivar al alumnado y reconocer sus logros.

5. Alumnado con dificultades de aprendizaje:

- Adaptación de los contenidos: Simplificación de contenidos y ajuste del ritmo de aprendizaje.
- Refuerzo de las bases: Apoyo adicional para consolidar conocimientos previos y superar dificultades de aprendizaje.
- Estrategias de estudio: Enseñar al alumnado estrategias de estudio efectivas para mejorar su autonomía y autoaprendizaje.

6. Alumnado con trastorno específico del lenguaje (TEL):

- Estimulación del lenguaje: Fomentar el desarrollo del lenguaje oral y escrito a través de actividades específicas.
- Recursos multimedia: Recursos audiovisuales y digitales para facilitar la comprensión y el aprendizaje.
- Trabajo en colaboración: Trabajo en grupo y la interacción entre pares para mejorar las habilidades comunicativas.

7. Alumnado con trastorno específico de la lectoescritura (dislexia):

- Adaptación de los textos: Textos adaptados a las dificultades lectoras del alumnado, con letra más grande, espaciado mayor y menor complejidad.
- Herramientas de apoyo: Herramientas tecnológicas que faciliten la lectura, como lectores de texto o software de conversión de texto a voz.
- Estrategias de lectura: Enseñar al alumnado estrategias de lectura efectivas para mejorar su comprensión y fluidez lectora.

8. Alumnado con altas capacidades intelectuales:

- Enriquecimiento curricular: Actividades y tareas más desafiantes que estimulen el potencial del alumnado.
- Programas específicos: Acceso a programas de desarrollo del talento y la creatividad.
- Mentoría: Oportunidades de aprendizaje y orientación por parte de profesionales expertos.

De esta manera, estaremos dando respuesta a los **cuatro niveles de respuesta educativa** recogidos en el decreto 104/2018 y que recogemos en las siguientes tablas:

MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL II	Metodologías	Enfoque: MED, Ap colaborativo
		MA: ABR, Autoconstrucción mat
		EE: DG, RP
	Agrupamientos: mixtos	Recursos materiales Pelotas, conos, aros, autoconstruido...
		Recursos organizativos: 3 momentos en sesión
Organización de los espacios: pistas		

MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL III	Fichas / vídeos explicativos de juegos
	Alumnado en prácticas de universidad como apoyo

MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL IV	Personal de apoyo externo autorizado si fuera necesario por un NEE	Para el alumnado que necesita adaptaciones debido a su situación personal, patología o lesión (como dificultades visuales, auditivas, traumatológicas, asma, obesidad, diabetes, etc.), nos basaremos primero en el informe médico correspondiente y utilizaremos metodologías flexibles y alternativas para promover la calidad, equidad e inclusión.
---	---	--

5. CONCLUSIONES

Los descubrimientos que se reflejan en la revisión bibliográfica apoyan la importancia de incluir actividades lúdicas tradicionales en el plan de estudios escolar como una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes en los **ámbitos físico, emocional y social**.

En este sentido, la propuesta "los juegos de antes, los juegos de siempre" busca crear un **entorno pedagógico** que facilite la interacción entre los diferentes miembros de la comunidad, promoviendo la apropiación social del conocimiento a través de estas prácticas. Para ello, se considera necesaria la **intervención del centro educativo** con acciones que permitan conectar los conocimientos con el objetivo de ampliar la perspectiva sobre el juego tradicional y revitalizar su práctica en el contexto educativo. Esto tiene como finalidad ofrecer a los niños y niñas una **alternativa de recreación** que puedan replicar en diversos contextos, asegurando la continuidad de las costumbres y tradiciones de su entorno local. Todo esto se integra en una Unidad Didáctica que cumple con todas las variables y se enmarca dentro del actual **marco normativo** tanto a nivel nacional (LOMLOE) como autonómico (decreto 107/2022 para ESO en la Comunidad Valenciana).

Como **prospectiva futura**, se propone implementar este proyecto para comprobar su efectividad y así disponer de herramientas fiables para ofrecer a los profesionales de la actividad física y el deporte en contextos educativos. Esto garantiza la adhesión del alumnado a la actividad física, primero en sus clases y luego en su tiempo libre y de ocio.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Mora Carranza M. (2023). Programación didáctica Educación Física para 4º ESO. [Trabajo de final de master, Universidad Europea Canarias].

Gutiérrez Arribas, M. (2010). Colección de juegos infantiles: el escondite inglés.

Churro (juego). (12 de abril de 2024). en *Wikipedia*.
[https://es.wikipedia.org/wiki/Churro_\(juego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Churro_(juego))

Escondite inglés. (20 de agosto de 2011). en *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Escondite_ingl%C3%A9s

Fuentes, M. D. C. P., Linares, J. J. G., Rubio, I. M., Jurado, M. D. M. M., & Rubira, M. D. M. G. (2011). Rendimiento académico y conductas antisociales y delictivas en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 11(3), 401-412.

Gutiérrez Arribas, M. (2010). El escondite inglés. En *Colección de juegos infantiles* (pp. 3-16). Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica, *Dialnet*.

Gaeta, M. L., & Galvanovskis, A. (2011). Propensión a conductas antisociales y delictivas en adolescentes mexicanos. *Psicología iberoamericana*, 19(2), 47-54.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Proeve fleener bepaling van het spel-element der cultuur*. Herausgegeben von L. Brummel.

Khoo, SS y Yang, H. (2021). La adicción a los teléfonos inteligentes y los comportamientos de control predicen la agresión: un enfoque de modelado de ecuaciones estructurales. *Revista internacional de investigación ambiental y salud pública*, 18 (24), 13020.

Lavega Burgués, P., & Olaso Climent, S. (2007). *Mil juegos y deportes populares y tradicionales*. Editorial Paidotribo.

Muñoz Arroyave, V., Lavega i Burgués, P., Costes i Rodríguez, A., Damian da Silva, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física.

Muñoz Sánchez, J. M., Carreras de Alba, M. D. R., & Braza Lloret, P. (2004). Aproximación al estudio de las actitudes y estrategias de pensamiento social y su relación con los comportamientos disruptivos en el aula en la educación secundaria. *Anales de psicología*.

NLV - Articles. (20 de febrero de 2022). Jugar al Sambori. *Nosaltres La Veü*. <https://www.nosaltreslaveu.cat/noticia/67684/jugar-al-sambori>

Puente-Maxera, F., Méndez-Giménez, A., & Martínez de Ojeda, D. (2018a). Modelo de Educación deportiva y dinámica de roles. Efectos de una intervención sobre las variables motivacionales de estudiantes de primaria. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(39), 281-290.

Puente-Maxera, F., Méndez-Giménez, A., Martínez de Ojeda, D., & Liarte, J. P. (2018b). El modelo de Educación Deportiva y la orientación. Efectos de la satisfacción con la vida, las inteligencias múltiples, las necesidades psicológicas básicas y las percepciones sobre el modelo de los adolescentes. *Sport TK*, 7(2), 115-128.

Rivas, M. F., & Mateos, M. E. (2015). Frecuencia de utilización y aceptación de estilos de enseñanza en educación física. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, (9), 44- 63.

Ramsey, M. (2010). Using function - based choice - making interventions to increase task completion and accuracy and to reduce problem behaviors for students with e/bd. Doctoral Thesis. Georgia State University. United States.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado 30 de marzo de 2022,. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217>.

Rillo Albert, A., Sáez de Ocáriz Granja, U., Lavega i Burgués, P., Costes i Rodríguez, A., & March Llanes, J. (2020). Educar la convivencia escolar a través de juegos tradicionales de cooperación-oposición.

Ruttledge, R.A. & Petrides, K.V. (2012). A cognitive behavioural group approach for adolescents with disruptive behaviour in schools. *School Psychology International*, 33 (2), 223 - 239.

Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. *Revista Tándem, Didáctica de la Educación Física* , 6 , 78-89.

Vygotsky, LS (1978). El papel del juego en el desarrollo. *Educación de los primeros años: Historias y tradiciones* , 199-211.

7. ANEXOS

ANEXO 1. TABLA RESUMEN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PROPUESTA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024			ÁREA/MATERIA: E.F.			CURSO: 3º ESO		NÚM. DE SESIONES: 10	
TEMPORALIZACIÓN									
septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE NÚM. 4		TÍTULO: “Los juegos de antes, los juegos de siempre”				CONTEXTO Esta SA está diseñada para 3º ESO (14-15 años), por ser el curso en el que la pubertad se hace más patente y, con ello, según la OMS, los problemas de salud física, social y emocional. El uso excesivo de tecnología móvil es una adicción patente en todos los adolescentes, inversamente proporcional al conocimiento de juegos tradicionales y populares, independientemente de la zona en la que se viva. De ahí que esta SA se puede aplicar en cualquier contexto con alumnado de esta franja de edad.			
		DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN De la revisión bibliográfica realizada se desprende un problema de alarma social: la falta de cohesión y relaciones interpersonales entre el alumnado. Destacamos dos principales causas: por un lado, la amplia diversidad cultural existente en los centros educativos; y, por otro lado, el uso excesivo y habitual de dispositivos tecnológicos. Ambos, pueden repercutir en la dificultad para forjar relaciones interpersonales y generan problemas psicológicos, físicos y sociales. Por medio de esta SA se pretende dar respuesta a este problema incidiendo directamente en su consecuencia y así, se pretende, mejorar la cohesión y relación entre los iguales.				RELACIÓN CON LOS RETOS DEL S. XXI <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar hábitos de vida saludable - Resolver conflictos de manera pacífica - Identificar situaciones de inequidad y desarrollar sentimientos de empatía - Cooperar y convivir - Apreciar el valor de la diversidad - Formar parte de un proyecto colectivo - Adquirir confianza en el conocimiento como motor de desarrollo ODS: <ul style="list-style-type: none"> - 3. Salud y bienestar - 4. Educación de calidad 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Competencia específica 2 Resolver con éxito diferentes retos y situaciones motrices a través de propuestas físicas y deportivas específicas aplicando las técnicas, tácticas y estrategias de juego adecuadas. Competencia específica 5 Seleccionar y hacer un uso crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación como facilitadoras de la actividad física y de una vida activa y saludable.				CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2.1. Participar activamente y colaborar en la organización de juegos y actividades físico-deportivas favoreciendo el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo. 2.2. Resolver con éxito diferentes situaciones reales de competición y cooperación a través de la aplicación de habilidades motrices específicas y de estrategias, por medio del fomento de la autogestión de la práctica de la actividad física y deportiva. 2.3. Valorar críticamente los aspectos culturales y sociales que rodean el fenómeno deportivo tomando conciencia de sus valores positivos y de los aspectos que generan desigualdad en diferentes contextos de actuación. 5.1. Escoger en función de su idoneidad los recursos tecnológicos relacionados con la actividad, el deporte y la salud, evaluando las fuentes de información e innovación. 5.2. Diferenciar las fuentes de información y de contenido digital relevantes y fiables relacionadas con los saberes de la materia, actualizando las estrategias de investigación y organización de la información y la manera de interacción, netiqueta. 5.3. Producir contenidos relacionados con la actividad física y la salud en diferentes formatos digitales, integrando la información de manera crítica y participando colaborativamente en los escenarios de comunicación y aprendizaje.			
		BLOQUES DE CONTENIDOS BLOQUE 3: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN SITUACIONES MOTRICES SUBBLOQUE 3.2. JUEGOS Y DEPORTES: colectivos, fundamentos técnicos y tácticos, pensamiento estratégico BLOQUE 4: AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL E INTERACCIÓN SOCIAL EN SITUACIONES MOTRICES SUBBLOQUE 4.1. HABILIDADES SOCIALES: estrategias de resolución de conflictos: autonomía emocional. BLOQUE 5: MANIFESTACIONES DE LA CULTURA MOTRIZ							
SABERES BÁSICOS									

SUBBLOQUE 5.3. CULTURA MOTRIZ TRADICIONAL: juegos populares						
ORGANIZACIÓN	<p>SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES</p> <p>S1. Familiarización</p> <p>S2. Juegos de salto</p> <p>S3. Juegos de salto</p> <p>S4. Juegos de lanzamiento</p> <p>S5. Juegos de lanzamiento</p> <p>S6. Juegos de desplazamiento</p> <p>S7. Juegos de desplazamiento</p> <p>S8,9,10. Exposición juegos y concurso de vídeos. Reflexión final</p>	<p>EVALUACIÓN FASES / INSTRUM.</p> <p>Ev. Inicial: KPSI Inicial</p> <p>Ev. Procesual: Lista de control y Hoja de observación diaria</p> <p>Ev Final: rúbrica (T1 y T2) / Ticket salida: escalera de la metacognición</p>	<p>MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL II</p> <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enfoque: MED, Ap colaborativo - MA: ABR, Autoconstrucción mat - EE: DG, RP <p>Agrupamientos: mixtos</p> <p>Recursos materiales Pelotas, conos, aros, autoconstruido...</p> <p>Recursos organizativos: 3 momentos en sesión</p> <p>Organización de los espacios: pistas polideportivas</p>	<p>MEDIAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL III</p> <p>Fichas / vídeos explicativos de juegos</p> <p>Alumnado en prácticas de universidad como apoyo</p>	<p>MEDIAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL IV</p> <p>Personal de apoyo externo autorizado si fuera necesario por un NEE</p>	
	APRENDIZAJE ACCESIBLE					
		<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Accesibilidad emocional ⇒ Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica ⇒ Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado ⇒ Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado ⇒ Promueve la autorregulación y la autoevaluación, negociando con el alumnado la finalidad de la SA y compartiendo los instrumentos de evaluación desde el inicio ⇒ Facilita feedback a tiempo para que el alumnado experimente el éxito, tratando los errores antes de valorar el progreso 	<p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Accesibilidad: física, sensorial y cognitiva ⇒ Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos ⇒ Favorece la reflexión y el procesamiento de la información en diferentes niveles ⇒ Proporciona múltiples modelos y pautas de técnicas de autoevaluación 	<p>Acción y expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento ⇒ Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback 		

ANEXO 2. TEMPORALIZACIÓN Y SESIONES DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PROPUESTA

S1 - Introducción

Agrupación: Toda la clase junta

Descripción de la sesión:

El profesorado explica al alumnado que van a ser los encargados de enseñar a sus compañeros algunos juegos populares y para ello deben aprenderlos primero, para ello se realizarán 6 sesiones en las cuales se realizará cada día un juego popular/tradicional, completando así 2 sesiones de juegos de salto, 2 de desplazamientos y 2 de lanzamientos. Se hará hincapié en la importancia del trabajo previo, de la comprensión escrita, de la expresión oral, del trabajo de organización y de aquellas destrezas que tienen un valor transversal a las áreas. Para ayudarse en esta tarea tendrán que cumplimentar una ficha que les servirá de guía para organizar el juego.

Tras ello el profesorado explica que en un futuro dedicarán 3 sesiones a la exposición grupal de los juegos que se hayan elegido. En esa sesión, el grupo al que le toque hará de monitores del juego: lo explicará, organizará los equipos, hará las correcciones necesarias, atenderá a las dudas, etc. Además, una de las personas del grupo grabará trozos del juego para luego poder revisar cómo ha funcionado. El grupo al que le toque en cada sesión, se presenta, explica el juego (Aquí deberán hacerlo junto a una infografía, video...), organiza el agrupamiento necesario y comienzan a jugar. En algunos casos, puede ser necesario que haga una demostración. Al final de la sesión, pregunta a sus compañeros sus opiniones sobre el juego, la organización, los fallos que han visto, etc. Anotan todo en el apartado de Observaciones de la Ficha del juego

Una vez finalizada la sesión, los miembros del grupo se reúnen para valorar lo sucedido.

Anotarán en la Ficha del Juego su valoración del juego y lo que consideren que habría que hacer para mejorarlo.

S2 (salto) - xurro bà (Churro, media manga, mangotero)

Otras denominaciones:

Andalucía: Churro, pico, terna

Aragón: Churro va

Cantabria: ¡Garbancito va!

Castilla y León: pico, zorro, zaina.

En catalán: cavall fort.

Galicia: ovo, pico, araña.

Región de Murcia: "churro, media manga, mangotero".

Comunidad Valenciana: Xurro bà.

Mexicano: brinca burro.

Costaricense: burra.

Chileno: caballo de bronce.

Cubano: burrito 21.

En francés: cheval-fondu, 'cheval fondu o papa vinga.

En inglés: buck buck.

Colombiano: Burro

Peruano : lingo

Cádiz (Andalucía): Mangüiti

Canarias: Huevo, araña, puño, caña.

Galaroza (Huelva): "churro, media manga, mangotero, adivina cual es el primero"

País Vasco: Chorro, morro, pico, tallo, qué. En lugar de mano, muñeca y codo, se juega con los cinco dedos de la mano desde el pulgar (chorro) al meñique (qué).

Localidad y comarca: Xátiva, "La costera"

Fecha: cualquier época del año

Medio de transmisión: experiencia propia

Material: un cojín

Lugar donde se realiza el juego: en un patio de instituto junto a una pared.

Agrupación: 2 grupos de personas, no importa cuantos jueguen siempre que los grupos sean del mismo número de personas e impares.

Edad: A partir de 10-11 años

Explicación del juego:

Los participantes se dividen en dos grupos de igual número de concursantes. Como se trata de un número impar de participantes, el que sobra es el que hará de cojín y tras ello se realizará un sorteo para ver quién de los dos grupos empieza. El grupo que paga se coloca de la siguiente forma; cada participante mete la cabeza entre las piernas del siguiente compañero y coje su cintura (se recomienda abrir las rodillas bastante para tener un base mayor). El primero del grupo que paga mete la cabeza apoyada en el cojín que tiene a la altura del estómago el participante que sobra y que a su vez se encuentra de pie apoyado en una pared o superficie plana. Una vez dispuestos de esta manera, el equipo restante deberá saltar de uno en uno encima del grupo que paga.

El grupo que paga deberá hacer fuerza para no caerse puesto que si lo hace perderá el juego. Cuando ya han saltado todos los participantes, el último que ha saltado coje el brazo izquierdo y con la mano derecha señala su brazo y antebrazo a la muñeca, codo y hombro al grito de churro, mediamanga, mangotero ¿Que será?.

Tras la pregunta, el equipo que paga intentará acertar en que posición se ha quedado el brazo derecho del último compañero que ha saltado (si en la muñeca, en el codo o en el hombro). Si el grupo que paga acierta la posición deja de pagar y paga el otro grupo, y si no lo acierta vuelve a pagar y se repite la ronda.

Ilustración:



S3 (salto) - Sambori

Otras denominaciones: En Valencia es la denominación más común pero también se conoce como: "marro", als Ports; "pisso", al Maestrat; "tella", a la Plana Alta; "ronxe", a la Canal de Navarrés; "enxanc", a l'Alcoià, i "tranc", a l'Alacantí. Localmente encontramos otras denominaciones como "rall", "xicolé", "salamí", "testillo", "xinxe", "xula" o "estrebillo". En otras comarcas situadas en Cataluña encontramos "xarranca" o "xanco", "xàngales", "xinga".

Así, los franceses lo conocen como "marelle" o "palet", los alemanes como "hölle und himmel" ("cielo e infierno"), los ingleses como "hopscotch" y los italianos como "il gioco del mondo" o "la campana". En castellano, existen los nombres de "castro", "coscojilla", "reina mora", "infernáculo" o "rayuela" (en Argentina y Uruguay).

Localidad y comarca: Propio de toda Europa y fue extendido posteriormente a otros continentes, principalmente a América. También está presente en otras culturas, como en India, África o el Sudeste asiático.

Fecha: cualquier época del año

Medio de transmisión: experiencia propia

Material: Tiza para marcar en el suelo

Lugar donde se realiza el juego: en la calle

Agrupación: No hay equipos, juega el grupo entero. (En clase se dividirán en grupos para probar diferentes variantes)

Edad: no hay edad

Explicación del juego:

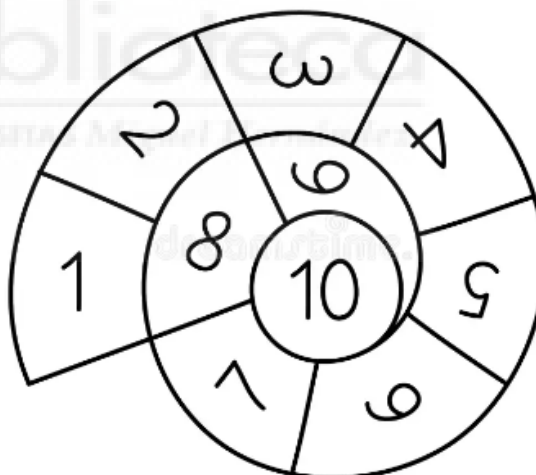
El juego infantil conocido como Sambori implica la ejecución de una serie de acciones sobre figuras geométricas trazadas en el suelo, donde los participantes deben saltar sobre una pierna, desplazando una teja o una pequeña piedra de una casilla numerada a otra siguiendo un orden predefinido, evitando pisar las líneas divisorias y mantener un equilibrio constante sobre una sola extremidad. Tiene sus raíces en la marca de las casillas con un palo en suelos de tierra o con tizas en aceras. Las casillas pueden estar dispuestas en línea o en grupos de dos, siendo común encontrar configuraciones de 6, 8 o 9 casillas, reservándose el número 10 como una casilla especial de reposo o "el cielo".

En este juego, cada participante debe recorrer las casillas en un orden específico, comenzando por la casilla número uno y avanzando sucesivamente hasta completar el circuito. Se lanza la teja desde fuera de la figura hacia la casilla uno, asegurándose de que no toque los bordes. El jugador avanza saltando a una pierna cuando se trata de una casilla individual, y utilizando ambos pies cuando las casillas están emparejadas. Al regresar, la teja puede ser recogida con la mano o impulsada con el pie fuera de la figura. Cada ronda implica lanzar la teja a una casilla diferente, comenzando por la número uno y progresando en orden hasta llegar al cielo o a la casilla de descanso. En este punto, el jugador realiza una vuelta en el aire para cambiar de dirección y comenzar a salir de la figura. Es fundamental evitar que los pies o la teja toquen las líneas divisorias, así como ejecutar las acciones requeridas sin errores ni pérdida de equilibrio. En caso de cometer una falta, el turno pasa al siguiente jugador. El ganador del juego es aquel que complete las diez rondas sin cometer faltas.

Este juego a su vez tiene diferentes variantes dependiendo los números o palabras (variantes de la comunidad valenciana) que quieras incluir dentro de los cuadrados como por ejemplo:

- 9 casillas más el cielo
- 8 números:
- días de la semana
- el caragól (se juega con un solo pie)

Ilustraciones:



S4 (lanzamiento) - Pies quietos

Otras denominaciones: Los países, sangre - sangre

Localidad y comarca: Origen desconocido

Fecha: Cualquier época del año

Medio de transmisión: Oral

Material: Una pelota

Lugar donde se realiza el juego: Pista

Agrupación: Un grupo de más de 4 jugadores

Edad: A partir de 8 años

Explicación del juego:

Los participantes se reúnen en un círculo en el centro de un área designada como terreno de juego. Uno de los jugadores, que será el que haya pagado previamente o designado de alguna manera, se coloca en el centro del círculo con la pelota en mano.

El juego comienza cuando este jugador lanza la pelota verticalmente hacia arriba y simultáneamente menciona el nombre de otro participante. El jugador nombrado debe recoger la pelota lo más rápido posible y exclamar "¡Pies quietos!", lo que indica a los demás jugadores que se congelen en su lugar.

Una vez que el jugador designado recoge la pelota, procede a lanzarla hacia otro jugador intentando tocarlo. El jugador que recibe la pelota puede mover su cuerpo para esquivar, pero no puede levantar los pies del suelo. Si la pelota toca al jugador, este se convierte en el nuevo lanzador y se repite el proceso.

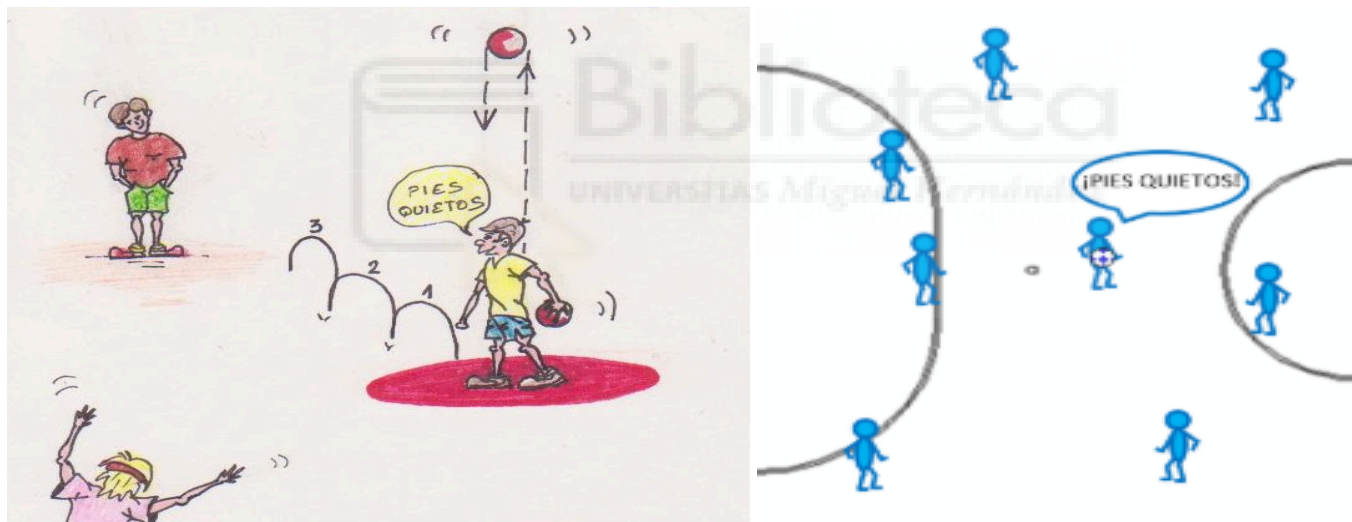
Si el jugador que lanza la pelota no logra tocar a ningún jugador, entonces él mismo la vuelve a lanzar hacia arriba y nombra a otro participante para continuar el juego.

Este juego fomenta la agilidad, la coordinación y la capacidad de reacción de los participantes, además de promover la diversión y el trabajo en equipo.

Como variante, en muchas ciudades los participantes adquieren nombres diferentes a los suyos como por ejemplo ciudades (Madrid, Barcelona, Bilbao..), equipos de fútbol, personajes de series, etc.

En otros lugares, este juego se llama "sangre – sangre", y se dice "sangre, sangre por... y el nombre de alguien, que será el que debe ir a por el balón".

Ilustraciones:



S5 (lanzamiento) - **Balón prisionero**

Otras denominaciones: También conocido como balón tiro, cementerio, mate, mato, brilé, matar, cuarto quemado, quemado, bombardeo, quema, matasapo, campo quemado, campos quemados, ponchado, macho parado, delegado, campo muerto, balucón, dodgeball (a veces también conocido en ciertas partes de España como datchball), matagente el matar o balón muerto. En valencia se conoce como "el mort" y en Francia "Brile"

Localidad y comarca: El dodgeball, un deporte alternativo con raíces en el siglo XX en Estados Unidos, ha emergido como un fenómeno cultural que ha trascendido sus orígenes para ser adoptado en diversas comunidades a nivel mundial. Oficializado en 1960, el dodgeball fue concebido inicialmente como una actividad recreativa para estudiantes de escuelas secundarias, pero ha evolucionado progresivamente hasta alcanzar el estatus de un deporte plenamente institucionalizado.

El desarrollo del dodgeball ha sido marcado por una serie de transformaciones tanto en su práctica como en su conceptualización. Desde su concepción original como una actividad de juego informal en el ámbito escolar, el dodgeball ha experimentado una refinación de reglas y técnicas que han contribuido a su formalización como un deporte con normativas establecidas y competiciones organizadas.

Un aspecto destacado en la historia del dodgeball es su influencia en la creación de variantes regionales y adaptaciones locales. En España, por ejemplo, el surgimiento del "Dachball", originado en la región de Aragón, ilustra cómo el dodgeball ha sido adoptado y reinterpretado en distintos contextos culturales. Bajo el nombre de "balón prisionero", esta adaptación española del dodgeball ha ganado popularidad, consolidándose como una alternativa recreativa y deportiva en el país.

Fecha: Cualquier época del año

Medio de transmisión: Oral

Material: 6 pelotas

Lugar donde se realiza el juego: El campo de juego es rectangular, con medidas de 18×9 metros, dividido por la mitad con una raya trazada en el suelo para separar el terreno de cada equipo. Ningún jugador puede traspasar esa raya divisoria y puede jugarse en cualquier tipo de terreno siempre y cuando esté libre de obstáculos.

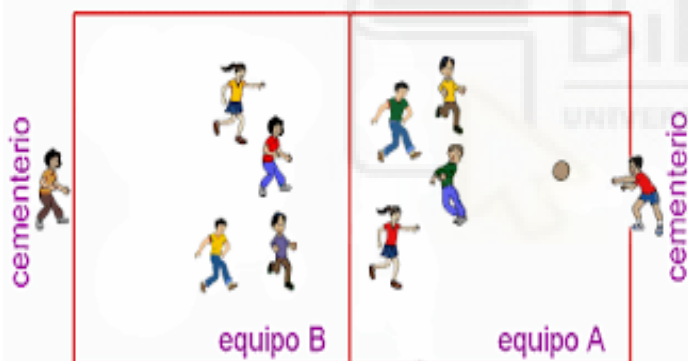
Agrupación: Equipos mixtos de 5 a 8 participantes

Edad: A partir de 10 años.

Explicación del juego:

Se dividen en dos equipos y una cancha que se divide en dos. Se ubican los equipos, uno a cada lado de la cancha. De cada equipo habrá un jugador (delegado) situado en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo. Con 6 pelotas en juego los jugadores de uno y otro equipo tratarán de eliminar a los jugadores contrarios del otro equipo arrojando la pelota para que esta los golpee sin ningún pique previo y caiga al suelo. Los jugadores «quemados» o «muertos» irán al área donde se encuentra el delegado y podrán «quemar»/«matar» a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos y con esa pelota le dan a alguien del equipo contrario.

Ilustraciones:



S6 (desplazamiento) - **Pollito inglés**

Otras denominaciones: "Escondite inglés" (en Madrid, Burgos, Zamora, León, La Rioja, Galicia, Comunidad Valenciana y en Castilla-La Mancha)

"Zapatito inglés" (en Valladolid)

"Chocolate inglés" "un, dos, tres pajarito inglés" (en Navarra, País Vasco, Almería, Granada, Zaragoza, Huesca)

"Pollito inglés" (en Venezuela, Teruel, Sevilla, Córdoba, Málaga y Extremadura)

"Palomita blanca es" (en Asturias)

"Palito inglés" (en Murcia)

"Pollito inglés" o "Gallito inglés" (en Andalucía y la Comunidad Valenciana)

"Caballito inglés" (en las Islas Baleares).

"Mariposita linda es" o "un, dos, tres, Mariposita linda es" (en República Dominicana)

"Caravana es" o "un, dos, tres, caravana es" (en Gran Canaria)

"Juan, Periquito y Andrés" (en Tenerife)

"Caravín, caraván" (en el País Vasco y Cantabria)

"Reloj, reloj" (en Granada)

"Pica paret" o "gandulet" (en Cataluña)

"Patito inglés, que linda es" (en Jerez de los Caballeros)

"Estrellita es" o "escondidas"

<p>"Paloma blanca, paloma negra" (en Galicia) "Cigarrillo 43" (en Argentina) "Chocolate STOP" o bien "Quesito STOP" (en Costa Rica) "Zorro astuto" (en México y Colombia) "Un, dos, tres pan con queso" (en Panamá)</p>
<p>Localidad y comarca: En todo el mundo</p>
<p>Fecha: Cualquier época del año</p>
<p>Medio de transmisión: Oral</p>
<p>Material: No se necesita material</p>
<p>Lugar donde se realiza el juego: Una pista con pared</p>
<p>Agrupación: Un grupo de a partir de 2 jugadores.</p>
<p>Edad: A partir de 5 años</p>
<p>Explicación del juego: Blanco (1995) lo describe de la siguiente manera: Un niño o niña, designados a suerte, se coloca cara a la pared, de espaldas al resto de jugadores, tapándose los ojos con los brazos. Los demás participantes, uno al lado del otro, se sitúan a cierta distancia (3 o 4 metros). El que se la queda dice: "Un, dos, tres, pollito inglés, a la pared" (la oración varía dependiendo la ciudad y el país) En determinados pueblos, a la vez, se dan tres golpes en la pared. Los jugadores aprovechan para avanzar hacia la citada pared, pues, en el momento justo de decir la última palabra, se vuelve rápidamente quien se la queda se vuelve rápidamente intentando pillar a alguno de los participantes en movimiento. Si lo consigue, lo nombra, y ese niño/a tendrá que volver a comenzar de nuevo, desde el lugar de salida. Aquel que primero alcance la pared, avanzando en sus respectivos intervalos, sin ser visto por el que se queda, pasa a ocupar el puesto de este. El ritmo de la formulita puede ser más lento o más rápido, a gusto del que la dice, para así sorprender con mayor facilidad al resto de participantes.</p>
<p>Ilustraciones:</p> 

S7 (desplazamiento) - La Araña

<p>Otras denominaciones:</p>
<p>Localidad y comarca:</p>
<p>Fecha: Cualquier época del año</p>
<p>Medio de transmisión: Oral</p>
<p>Material: No se necesita ningún tipo de material. Si por lo que fuera, las condiciones del terreno no nos permiten jugar a dicho juego, se podrá utilizar una tiza o cuerda y unos conos para delimitar la zona.</p>

Lugar donde se realiza el juego: Puede ser en un lugar interior o exterior pero tiene que ser un lugar amplio. Puede ser tanto en una cancha polideportiva en exterior como en un gimnasio cubierto.

Agrupación: 1 grupo grande de participantes (Por lo menos 10 jugadores)

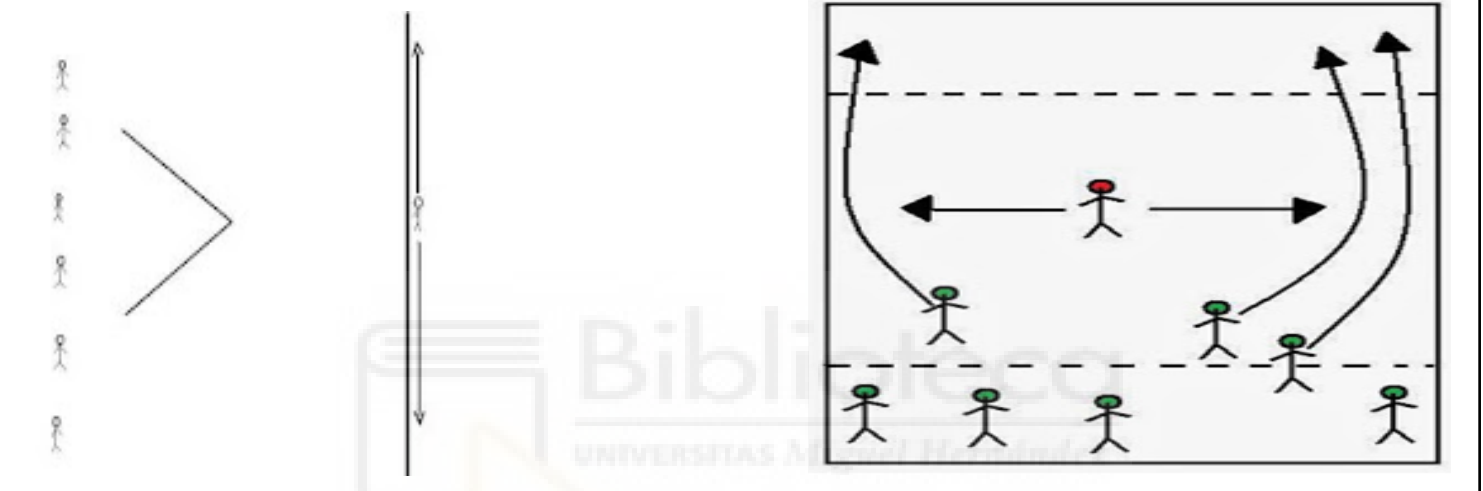
Edad: A partir de 6 años

Explicación del juego:

Se seleccionará a un participante para desempeñar el papel de "araña", quien será posicionado sobre una línea demarcada en el centro del campo de juego. La araña tendrá la limitación de moverse exclusivamente a lo largo de dicha línea. Los demás jugadores se posicionarán en el extremo opuesto del campo, enfrentados hacia la araña.

Al recibir la señal de inicio por parte del monitor, los jugadores deberán cruzar al otro lado del campo sin ser alcanzados por la araña. En el caso de que la araña logre atrapar o tocar a algún jugador, este último se unirá al grupo de arañas. Dependiendo de como se quiera jugar se pueden formar grupos de arañas (parejas o tríos cogidos de la mano) o ser todos parte de un mismo grupo. El juego concluirá cuando todos los jugadores hayan sido capturados y se hayan convertido en arañas.

Ilustraciones:



S8, 9 y 10 - exposición

Agrupación: Divididos por grupos de trabajo

Descripción de la sesión:

Los grupos a exponer deberán comenzar su exposición explicando el juego escogido a través de un **montaje audiovisuales en el que, además de explicar el juego, aparezca alguna persona de su entorno (padres, abuelos, vecinos...) explicando el juego, jugando...** A continuación, procederán a organizar la clase para realizar el juego. Dispondrán de 15 minutos de juego y 5 minutos de exposición. Además, deberán explicar públicamente las conclusiones de su juego y las propuestas de mejora que harían. Para ello, tendrán que tener la Ficha del Juego completamente rellena y pasada a limpio, que entregarán.

Posteriormente el grupo que ha expuesto realizará una **asamblea** con los compañeros para recibir feedback. Que anotarán en el apartado de "Observaciones" de la Ficha del juego.

Una vez finalizada la sesión, los miembros del grupo se reúnen para valorar lo sucedido y realizar su **autoevaluación** que anotarán también en la Ficha.

En la última sesión, se realizará una **votación de los vídeos** vistos durante las exposiciones siguiendo una rúbrica. El grupo con mayor puntuación tendrá 0,25 puntos extra en la calificación final de la SA.

Por último, el docente realizará una **reflexión final** de lo aprendido en la SA siguiendo la **escalera de la metacognición** (*qué he aprendido, cómo lo he aprendido y para qué me puede servir lo aprendido*) con lo que pretendemos comprobar si ha habido integración de los 3 niveles del saber y con ello concienciación sobre la importancia de interaccionar con los demás por medio de juegos populares por ejemplo para retomar las interacciones sociales y con ello mejorar la salud física, social y emocional del alumnado.

