

Unidad didáctica Juegos Populares

2º Ciclo de Primaria
Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria
Ministerio de Educación y Ciencia

1.- INTRODUCCIÓN

1.1 Edades a que va destinada.

Alumnos y alumnas de 3º y 4º curso de Educación Primaria (8 -10 años)

1.2 Duración.

Las seis sesiones que componen esta unidad didáctica se han diseñado con una duración de cuarenta minutos por sesión, aunque corresponde al maestro de Educación Física el ajustar las sesiones a las características de cada grupo de alumnos.

1.3 Propósito general.

La unidad didáctica pretende proponer al profesorado documentación suficiente sobre juegos populares, de manera que puedan ser integrados en el trabajo de aula y, como consecuencia de ello, que el alumnado pueda llegar a incorporarlos a sus rutinas de juego.

Es importante ofrecer al alumnado un modelo de juego diferente al que le ofrece la publicidad. Frente al juego en el que prevalece el juguete y es difícil compartir actividad e interacción (por ejemplo, consolas y otros juguetes carísimos), el juego por el puro placer de disfrutar de la compañía y actividad de los amigos y amigas.

1.4 Proyección social.

Cuando los adultos de hoy fuimos niños, bajábamos solos a la calle y allí podíamos jugar con los amigos a juegos en los que lo importante no era el juguete, lo importante era el juego. Hoy eso es cada vez más difícil, sobre todo en las ciudades, en cuyas calles las personas han ido perdiendo su espacio en beneficio de los coches. (Creo que todos recordamos esos partidos de fútbol en mitad de la calle, que se paraban cuando alguien gritaba "Cooche", y esperábamos a que aquel solitario coche pasara para seguir jugando).

La cultura del juego en la calle nos enseñaba a respetar normas, a organizarnos al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprendíamos a tener amigos y, en definitiva, a vivir.

Hoy, todos esos juegos siguen siendo tan válidos como entonces, pero los niños no pueden aprenderlos. Antes los niños más mayores iban enseñando a los pequeños, y así sucesivamente, pero ahora, al no poder salir solos a la calle, la cadena de aprendizaje se rompe.

Esto, por sí solo, justifica la necesidad de enseñar juegos populares, tanto por su valor educativo, como por su valor cultural.

Además, actualmente nos enfrentamos a un fenómeno de creciente importancia como es el de la inmigración que supone la incorporación de una enorme cantidad de niños y niñas con un bagaje cultural diferente a nuestra sociedad. El juego popular puede ser un buen instrumento de integración y conocimiento mutuo que favorezca la integración de todas las personas que han venido de lejos.

En el entorno de la proyección social del juego popular o de calle sugerimos también al profesor/a que incluya como actividades complementarias otros juegos conocidos por los niños y niñas de origen inmigrante de sus respectivos países.

Otra actividad complementaria podría ser la de preguntar a padres o abuelos por los juegos populares a los que jugaban en su infancia, con el fin de elaborar un pequeño dossier eminentemente práctico.

1.5 Justificación.

Esta unidad didáctica se inserta en el bloque de contenidos *Los juegos*, para el 2º ciclo de Educación Primaria y pretende incidir de manera concreta en el carácter recreativo y socializante del juego, independientemente de la utilización como elemento motivador y dinamizador para el desarrollo de las capacidades motrices y sirviendo de estrategia metodológica para la enseñanza-aprendizaje de otros bloques de contenido.

El juego es una actividad motivadora que facilita la práctica del ejercicio físico, debiéndose ajustar a los intereses de los alumnos, así como al desarrollo motriz, afectivo y social e intelectual.

Los juegos populares que se desarrollan en esta unidad didáctica deben servir para que el alumnado adquiera conciencia de las grandes posibilidades que le puede brindar el juego como medio de relación y disfrute, además de despertar el interés por conocer y realizar estos juegos como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país.

2) CONTEXTO CURRICULAR.

2.1 Prerrequisitos: objetivos y contenidos.

Para el pleno aprovechamiento de la unidad es preciso que el alumno/a, previamente, haya trabajado aspectos motrices tan importantes para su desarrollo como:

- Estructuración del esquema corporal.
- Desarrollo de habilidades básicas.
- Control de los diferentes segmentos corporales.
- Utilización de reglas sencillas en situaciones de juego.
-

2.2 Relaciones de interdisciplinariedad con otras áreas.

La relación de interdisciplinariedad con otras ciencias es un aspecto clave en la Educación Física. En este caso en concreto podemos hablar de los siguientes aspectos:

- **Lengua Castellana y Literatura:** mensajes que utilizan sistemas de comunicación no verbal. Sistemas y elementos de comunicación no verbal.
- **Matemáticas:** descripción de la situación y posición en el espacio con relación a uno mismo y a otros puntos de referencia.
- **Educación artística:** elementos básicos del juego dramático. Observación y análisis de acciones corporales. Interpretación de signos y símbolos convencionales sencillos.

- **Conocimiento del Medio:** actividades de tiempo libre. Recogida e interpretación de informaciones de diversas fuentes. Sensibilidad y respeto a las costumbres, así como a la conservación del medio.

2.3 Objetivos.

2.3.1 Objetivos de área.

- Valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación y como recurso para aprovechar el tiempo libre.
- Utilizar en la resolución de problemas motrices, las capacidades físicas básicas y las destrezas motrices, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- Conocer y valorar los efectos beneficiosos y perjudiciales que la realización de actividades físicas tiene sobre la salud, así como la adquisición de hábitos de higiene, alimentación y ejercicio físico.
- Colaborar en juegos y actividades deportivas, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás, actitudes que favorecen la convivencia y que contribuyen a la resolución de conflictos de forma pacífica.

2.3.2 Objetivos de ciclo.

- Conocer los diferentes tipos de juegos populares, así como las estrategias básicas de los mismos (cooperación y oposición).
- Participar de forma habitual en juegos que requieran normas más amplias y complejas.
- Actuar conjuntamente en el desarrollo de los juegos aplicando estrategias y tácticas colectivas.
- Interesarse por los juegos practicados por otras culturas.
- Adoptar hábitos higiénicos y posturales adecuados en la práctica de los juegos.
- Valorar la actividad física como fuente de salud.
- Participar en diversos tipos de juegos, aceptando las normas y el hecho de ganar o perder con algo propio de la actividad, cooperando con sus compañeros u oponiéndose a ellos, en las ocasiones necesarias, de forma no agresiva.

2.3.3 Objetivos didácticos.

- Participar activamente en situaciones colectivas de juego, con independencia del nivel alcanzado.
- Ser capaz de conocer diferentes tipos de juegos.
- Conocer las estrategias básicas de los juegos.

2.4 Contenidos.

2.4.1 Conceptos.

- Los juegos populares: nomenclatura y tipos.
- Los factores del juego: espacio y movimiento.
- Los juegos populares que se practican en su entorno próximo.

2.4.2 Procedimientos.

- Utilización de las estrategias básicas del juego: cooperación y oposición.
- Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego.
- Práctica de los diferentes juegos populares.
- Recopilación de juegos populares propios de su localidad y que ellos practican.

2.4.3 Actitudes.

- Participación activa y con interés en el desarrollo de los juegos.
- Respeto a las normas y reglas del juego.
- Aceptación de las propias posibilidades y respeto a los demás.

3) Desarrollo de la unidad.

3.1 Orientaciones metodológicas.

Teniendo en cuenta el enfoque globalizador que caracteriza a esta etapa educativa, el juego es una actividad imprescindible para el adecuado desarrollo físico, psíquico y social de los alumnos.

En la aplicación de las sesiones, el alumno no ha de ser un mero realizador de los juegos propuestos, sino que debemos incidir en que el alumno sea el protagonista de su propia acción motriz.

Los métodos de enseñanza-aprendizaje por *descubrimiento guiado*, *resolución de problemas* y *asignación de tareas*, adquieren un gran significado para que el alumno explore y descubra sus posibilidades de movimiento, además de seleccionar y aplicar los movimientos más adecuados a los estímulos perceptivos de los diferentes juegos.

En el desarrollo de los juegos populares que se integran en las cuatro sesiones que componen esta unidad didáctica, las tareas serán abiertas para que cada alumno responda de manera individualizada y adaptada a sus posibilidades, y con un enfoque lúdico.

3.2 Actividades.

Las sesiones se componen de tres partes:

Puesta en acción, con juegos específicos para la toma de contacto y la puesta en funcionamiento del cuerpo que motivará al alumno para el desarrollo de la sesión.

Parte principal, en donde se desarrollan juegos populares de diferentes zonas de nuestro país.

Vuelta a la calma, con juegos que pretenden la relativa normalidad del organismo y la adecuación anímica para una actividad posterior.

3.2.1 Secuencia de sesiones.

Las seis sesiones que componen esta unidad didáctica pueden ser desarrolladas con el orden que el profesor estime necesario, en función de las características de los alumnos y de los juegos populares que se proponen.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos populares
NIVEL: 3º/4º

SESIÓN: 1

Materiales e instalaciones: Pelota; pañuelos; sillas; equipo de música. Pista polideportiva.

PUESTA EN ACCIÓN.

Juego: pies quietos

Organización: gran grupo.

Los alumnos se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que la liga se coloca en el centro del círculo con la pelota. Este jugador lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos!. Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles.

El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle. El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota pero sin despegar los pies del suelo.

Si la pelota lanzada toca al jugador, será éste el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores. Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo.

Variante: Se pueden dar tres pasos antes de lanzar la pelota a uno de los jugadores.

Duración de la actividad: 10 minutos.

PARTE PRINCIPAL.

Juego : los colores

Organización: Gran grupo.

Un niño se la liga, colocándose frente al grupo a una distancia de cómo mínimo dos metros. Un componente del grupo preguntará ¿qué color quieres? Y el que la liga nombrará un color y el grupo ha de correr buscando algún objeto que sea del color nombrado y tocarlo.

El jugador perseguidor intenta tocar a un jugador del grupo antes de que toque el color indicado.

El jugador tocado se la liga y el juego vuelve a comenzar.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego : la silla

Organización: se desarrolla en dos grupos a la vez.

Se colocan en círculo un número de sillas igual a los jugadores menos uno. Todos los jugadores se desplazan en círculo a un ritmo constante y al compás de la música. Cuando cesa la música, los jugadores tienen que ocupar, rápidamente, una de las sillas.

El jugador que no encuentre silla quedará eliminado y se quitará una silla del círculo. Cuando vuelva a sonar la música los jugadores inician otra vez el desplazamiento y así hasta que quede un solo jugador que será el ganador.

No se permite empujar.

Dos jugadores no pueden ocupar la misma silla.

Duración de la actividad: 10 minutos.

VUELTA A LA CALMA.

Juego: la gallinita ciega

Organización: grupos de 8 – 10 alumnos

Los alumnos se colocan formando un círculo con uno de ellos en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo. Los alumnos que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar al alumno que con los ojos tapados intentará tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar. Los compañeros no pueden hablar ni hacer ruidos, cuidando que la gallinita ciega no tropiece y sin mover los pies del suelo no dejarse identificar.

Duración de la actividad: 10 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos populares
NIVEL: 3º/4º

SESIÓN: 2

Materiales e instalaciones: pañuelos. Pista polideportiva.

PUESTA EN ACCIÓN.

Juego: la muralla

Organización: gran grupo.

En un espacio amplio (pista deportiva) dividido por una línea central se sitúan todos los jugadores menos uno que la liga y que estará colocado sobre la línea central, pudiendo moverse por toda la línea.

A la señal, los jugadores intentarán pasar al otro campo sin ser tocados por el jugador que se mueve por la línea central. Cuando un jugador es tocado irá a la línea central para ir formando la muralla agarrados de las manos.

Cuando la muralla sea muy numerosa, se puede dividir en dos.

Los jugadores que forman la muralla intentarán tocar, sin soltarse las manos, a los jugadores que cambian de campo.

El juego finaliza cuando todos los jugadores formen parte de la muralla.

Duración de la actividad: 10 minutos.

PARTE PRINCIPAL.

Juego : el pañuelo

Organización: dos grupos numerados.

Los equipos numerados se sitúan frente a frente a una distancia de una línea central de 15 metros y justo encima de esta línea se coloca el jugador que hace de pañuelero, sujetando el pañuelo con el brazo extendido.

El pañuelero dirá en voz alta un número, y el jugador de cada equipo con ese número corre para coger el pañuelo y llevarlo hasta su campo sin ser tocado por el jugador del equipo contrario.

Los jugadores no pueden traspasar la línea central antes de que el jugador del otro equipo haya cogido el pañuelo.

Ganará el equipo que más jugadores tenga al término del juego.

Duración de la actividad: 20 minutos.

VUELTA A LA CALMA.

Juego: el tren

Organización: Grupos de 8 – 10 jugadores.

Los equipos formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero que tengan delante. Todos con los ojos cerrados o vendados menos el último, que debe guiar el tren mediante presiones en los hombros del compañero que le precede, desde el último al primero para que el movimiento del tren sea lo más rápido posible.

Todos los trenes deberán circular por un circuito prefijado que irá cambiando al igual que la posición de los alumnos en sus respectivos trenes. .

Duración de la actividad: 10 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos populares
NIVEL: 3º/4º

SESIÓN: 3

Material e instalaciones: tiza, piedras pequeñas o chapas. Pista polideportiva.

PUESTA EN ACCIÓN.

Juego: la cadena

Organización: gran grupo.

Los alumnos se sitúan por toda la zona delimitada de juego y frente a ellos un par de jugadores cogidos de la mano.

La pareja de jugadores intentará tocar a los demás jugadores sin soltarse las manos y enganchando a la cadena a los alumnos tocados. Cuando es tocado el último jugador termina la ronda, quedándose a pillar los dos primeros tocados de la ronda anterior.

Duración de la actividad: 10 minutos.

PARTE PRINCIPAL.

Juego : el mate

Organización: dos grupos

Los dos equipos se distribuyen las dos zonas del campo (cada equipo en su zona), separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio).

El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote.

Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario.

Los jugadores pueden recepcionar la pelota antes de que bote y conseguir "una vida"

No está permitido invadir las zonas del otro equipo. Los lanzamientos se realizan con las manos.

Duración de la actividad: 20 minutos.

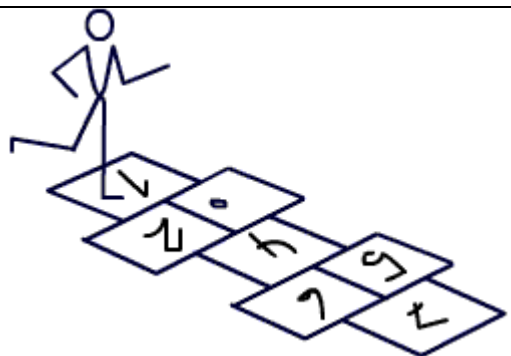
VUELTA A LA CALMA.

Juego : la rayuela

Organización: grupos de cinco jugadores.

Se dibujan en el suelo los cuadrados numerados, tal y como se indica. Los jugadores, por turnos, van lanzando una piedra o chapa a los cuadrados de forma correlativa. Cuando aciertan a colocar la piedra dentro del cuadrado que les corresponde, inician el recorrido saltando a la pata coja, pisando todos los cuadrados menos en donde está situada la piedra y en el recorrido de vuelta recogen la piedra

para, desde fuera y sin pisar en el cuadro 1, lanzar la piedra al cuadrado siguiente. En los cuadrados dobles hay que pisar uno con cada pie. Al pisar una línea, se pierde el turno.



Duración de la actividad: 10 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos populares
NIVEL: 3º/ 4º

SESIÓN: 4

Material e instalaciones: pelotas de tenis o goma-espuma, chapas. Pista polideportiva y terreno liso de tierra.

PUESTA EN ACCIÓN.

Juego: leones y cebras

Organización: gran grupo.

Los jugadores se dividen en dos grupos: leones y cebras.

El juego consiste en la captura de todas las cebras por parte de los leones, sin sobrepasar los límites del campo de juego.

Una vez que todas las cebras han sido cogidas, se cambian los roles de leones y cebras entre los jugadores.

Duración de la actividad: 10 minutos.

PARTE PRINCIPAL.

Juego: lanzo y esquivo.

Organización: por parejas

Las parejas con una pelota de tenis o de goma-espuma, se sitúan uno frente a otro, a una distancia determinada, con una marca que no pueden sobrepasar (dependiendo de la edad y fuerza del alumnado será la distancia).

El que tiene la pelota la lanza al otro procurando alcanzarlo, el otro ha de esquivar la pelota, recogerla y proceder de igual forma.

Cada vez que es alcanzado se anota un punto.

Gana el que más puntos logra

Duración de la actividad: 13 minutos.

Juego : el cortahilos.

Organización: gran grupo.

El alumno que se la queda dice en voz alta el nombre del jugador al que va a perseguir. Una vez que ha contado hasta tres, para dar posibilidad de huir al elegido, sale a perseguir al nombrado y a partir de ese momento, cualquier jugador que se cruce (corta hilo) entre perseguidor y perseguido, cortando el hilo imaginario que los une, será el nuevo perseguido

Duración de la actividad: 7 minutos.

VUELTA A LA CALMA**Juego: tirar a la raya.**

Organización: grupos de cinco jugadores.

Cada grupo marca o pinta una raya en el suelo y los jugadores se colocan detrás de una marca en el suelo a una distancia de 5 o 6 m. de la raya.

Tras elegir un turno, los jugadores van tirando de uno en uno las piezas (monedas, chapas,...) con la intención de que se queden más cerca de la "raya" sin pasarse.

Gana el jugador que más cerca se queda y le quita las piezas a los compañeros. En caso de empate se dejan las piezas en el suelo y repiten el lanzamiento los afectados.

No se puede pisar la marca ni estorbar o distraer al lanzador.

No se pueden mover las fichas del suelo hasta que no quede claro quién es el vencedor.

También pueden anotarse puntos en función de que la pieza quede más cerca de la raya. Dos puntos para el que más cerca se quede y un punto para el segundo. Gana el jugador que más puntos consigue en varias tiradas.

Duración de la actividad: 10 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos populares
NIVEL: 3º / 4º

SESIÓN: 5

Material e instalaciones: canicas (de cristal, barro, china), cuerdas, vaso o copa y recipiente grande. Pista polideportiva y terreno liso de tierra.

PUESTA EN ACCIÓN.

Juego: la tula

Organización: gran grupo.

El jugador que se la queda, intenta pillar a los demás jugadores que se moverán por todo el espacio de juego, sin salirse. Los jugadores pillados se colocan con los brazos en cruz y las piernas abiertas en el lugar en donde han sido tocados, pudiendo salvarse si un jugador pasa por entre sus piernas.

Duración de la actividad: 5 minutos.

PARTE PRINCIPAL.

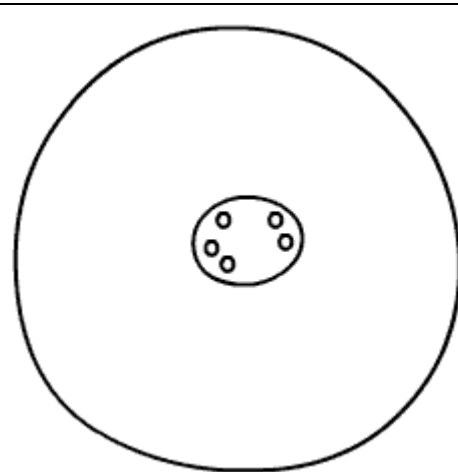
Juego : canicas

Organización: grupos de 6 o 7 jugadores

Se dibuja un círculo en el suelo de 30 cm. de diámetro y en él cada jugador coloca tres canicas. Se dibuja un círculo de 4 m. de diámetro con el mismo centro y, desde fuera de este gran círculo cada jugador en el orden establecido lanzará una canica para golpear las del interior del pequeño círculo.

Si al golpearlas las saca del círculo, se anotará un punto por cada canica y no se devuelve la canica al interior del círculo.

El juego finaliza cuando no quedan canicas dentro del círculo, ganado el juego el jugador o jugadores que más canicas hayan sacado.



Duración de la actividad: 10 minutos.

Juego : la comba

Organización: grupos de 8 – 9 jugadores.

Cada grupo está formado por dos jugadores que dan y el resto salta la comba, con cambios de rol cada vez que finalice un turno de salto.

En función del nivel de coordinación y destreza en los saltos, este juego se realiza con balanceo o con giro completo de la cuerda.

La cuerda sostenida por dos jugadores del grupo, la balancean al compás de la canción, pasándola de un lado a otro rozando el suelo. El jugador que al saltar pise la cuerda sale fuera y pasa el siguiente.

Canciones:

Una dola,
Tela, carola,
Quila, quilete,
Estaba la reina
En su gabinete,
Vino Gil
Apagó el candil.
Candil, candilón;
Cuenta las 20, que las 20 son:
2, 4, 6,20

Un cocherito, leré,
me dijo anoche, leré,
que si quería. Leré,
montar en coche, leré,
y yo le dije, leré,
con gran salero, leré,
no quiero coche, leré,
que me mareo, leré.
El nombre de María,
que cinco letras tiene,
la eme, la a, la erre,
la i, la a: María.

Duración de la actividad: 15 minutos.

VUELTA A LA CALMA**Juego: tirar a la copa**

Organización: grupos de 6 – 8 jugadores.

Los jugadores de cada grupo se sientan en círculo alrededor de un recipiente grande con un vaso o copa llena de agua en el centro. Por turno establecido, cada jugador tiene que intentar encestar la chapa en la copa de agua para seguir jugando. Los jugadores que no consiguen encestar quedan eliminados, ganando el juego el último que quede.

Duración de la actividad: 10 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos populares
NIVEL: 3º/ 4º

SESIÓN: 6

Material e instalaciones: peonzas, chapas, tiza y una zapatilla. Pista polideportiva y terreno liso de tierra.

PUESTA EN ACCIÓN.

Juego: ratón que te pilla el gato

Organización: gran grupo

Todos los jugadores se cogen de las manos formando un círculo. El ratón y el gato están dentro del círculo al principio.

Todos empiezan a cantar la siguiente canción: “ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, ratón que como te pille, las tripas te va a sacar”.

Cuando se inicia la canción, empieza el ratón a correr y el gato tras él, entrando y saliendo del círculo entre los compañeros que tienen los brazos en alto.

Cuando se termina la canción los del círculo se agachan y el ratón y el gato se paran, si el ratón queda fuera del círculo y el gato dentro no lo ha pillado, pero si ambos quedan dentro ó fuera del círculo, el gato pilla al ratón. Después se empieza el juego con otra pareja.

Duración de la actividad: 8 minutos.

PARTE PRINCIPAL.

Juego: La peonza

Organización: grupos de 6 – 7 jugadores

Cada grupo dibuja o marca un círculo en la tierra y eligen el turno de tirada.

Cada jugador lanzará la peonza (rejo, peón o trompo) intentando que golpeando dentro del círculo y girando, la peonza salga fuera del círculo, o recogiénola con la palma de la mano para sacarla fuera del círculo.

Si no consigue sacarla del círculo, la peonza quedará dentro y los demás jugadores, siguiendo el turno de lanzamiento, podrán lanzar sus peonzas para golpearla y sacarla fuera del círculo.

Duración de la actividad: 12 minutos.

Juego : las chapas

Organización: grupos de cinco jugadores.

Cada grupo marca la pista en el terreno elegido, comenzando el juego en el orden establecido previamente.

El juego consiste en llevar la chapa (tapones de botellines) desde el inicio de la pista hasta el final sin salirse y por medio de pequeños golpes con el dedo índice, haciendo palanca con el pulgar.

Se puede golpear a la chapa de otro jugador para sacarla fuera de la pista y que vuelva a empezar.

Cada jugador puede dar tres golpes seguidos a su chapa.

Cada uno de los desplazamientos de la chapa debe ser hacia delante.

Duración de la actividad: 15 minutos.

VUELTA A LA CALMA**Juego: la zapatilla por detrás**

Organización: gran grupo o grupos de 8 jugadores.

Los jugadores se colocan en círculo amplio sentados en el suelo menos el que se la queda que con una zapatilla en la mano se desplaza alrededor del círculo para dejar la zapatilla detrás de alguno de los que están sentados.

El jugador al que le ha dejado la zapatilla, la recoge y tratará de pillar al que se la ha dejado antes de que llegue a su lugar y se sienta en el suelo, iniciando el juego el que lleva la zapatilla.

Duración de la actividad: 5 minutos.

3.3 Actividades complementarias: ampliación y recuperación.**De ampliación:**

- Recopilar información relativa a los juegos populares de la zona.

3.4 Evaluación de alumnos: aspectos e instrumentos.

El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos al final de la unidad didáctica es eminentemente práctico. Por ello, la mejor forma de evaluar al alumnado será la observación directa y la conversación en clase con el grupo de alumnos.

Algunos de los aspectos que el profesorado habrá de tener en cuenta en la evaluación serán:

- ¿Respetar las normas del juego?
- ¿Respetar los turnos del juego?
- ¿Disfrutar el juego?
- ¿Ayudar a compañeros con dificultades a participar en el juego?

Al finalizar la Unidad Didáctica nuestros alumnos/as deben ser capaces de:

- Participar en los juegos respetando las normas. (JP1)
- Utilizar estrategias personales y/o colectivas y aplicarlas a situaciones de juego. (JP2)
- Aplicar determinadas destrezas y habilidades a situaciones de juego. (JP3)

Instrumentos de evaluación:

- **Ficha de recogida de datos:**

Apellidos	Nombre	JP1	JP2	JP3

Como complemento a la Unidad Didáctica y con el objetivo de conocer lo que los alumnos saben sobre el tema y lo que han aprendido, podemos proponer al alumnado la realización de un cuestionario con estas preguntas:

- Explica con tus palabras cómo se juega a uno de los juegos que has aprendido en la clase de Educación Física
- ¿Sabes más juegos populares que se jueguen en tu calle o en tu país si vienes de otro lugar distinto? Explícalos a tus compañeros.
- Pregunta a tus padres y a tus abuelos que te cuenten los juegos a los que jugaban ellos en su infancia. Aprende los juegos y explícalos a tus compañeros.

3.5 Evaluación de la unidad didáctica: aspectos e instrumentos.

Como ya se ha dicho en el apartado anterior, lo que se pretende enseñar en esta unidad didáctica será mejor evaluado a través de la observación directa de la actividad de los alumnos en el recreo y en la clase de Educación Física y a través de la conversación en la asamblea de clase.

Algunos criterios que el profesorado podrá tener en cuenta, serán:

- ¿Juega espontáneamente el grupo o parte de él en el patio?
- ¿Permite el grupo que se integre en los juegos alumnado con dificultades o discapacidades?
- ¿Comprenden las reglas del juego y las respetan?

Para ayudar al profesor a la evaluación de la Unidad Didáctica, sugerimos la elaboración de un registro anecdótico en el que se podrán ir anotando aspectos sobre el nivel de participación e implicación del alumnado, además de la comprensión y aceptación de las reglas.

Aspectos evaluar:

- **Por parte del propio profesor:**
 - Idoneidad de los objetivos
 - Adecuación de los contenidos
 - Secuenciación de las actividades
 - Temporalización
 - Metodología empleada
 - Agrupamientos de los alumnos
 - Materiales empleados
 - Criterios de evaluación empleados.