

# EmásF

*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

## COMPETENCIAS BÁSICAS Y EDUCACIÓN FÍSICA. SELECCIÓN DE APRENDIZAJES

AUTOR: Raúl López Pintor

Maestro Especialista en Educación Física

E-mail: [ralopin@hotmail.com](mailto:ralopin@hotmail.com)

Blog: <http://ralopin-educarfisica.blogspot.com/>

### RESUMEN:

A través de este artículo aportaremos algunas ideas interesantes sobre que son las competencias básicas, como se relacionan con la educación física. Para llevar a cabo todo lo expuesto de manera práctica, proponemos finalmente una unidad didáctica, en la que se integra el trabajo de las competencias básicas. En ésta unidad abordaremos un apartado final en el que desgranamos de manera clara que contenidos de la unidad propuesta están mas relacionados con las distintas competencias básicas.

### PALABRAS CLAVE.

Competencia básica, proyecto DESECO, proyecto PISA, evaluación de competencias, enseñanza, aprendizaje, educación física y competencias básicas, unidad didáctica y competencias básicas.

## CINCO PREGUNTAS SOBRE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

### 1. ¿Qué es una competencia básica?

Antes de responder a esta pregunta hemos aclarar el término **competencia**. La competencia es la forma en que una persona utiliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos, experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto definido. Una competencia representa un tipo de aprendizaje distinto de la conducta, el comportamiento, la habilidad, o la capacidad. Estos aprendizajes son complementarios y mutuamente dependientes, pero se manifiestan y se adquieren de forma diferente.

A partir de los estudios de Lévy Leboyer (2003) sobre la delimitación del término competencia, podemos sacar dos conclusiones:

- El término competencia se refiere al conjunto de acciones o decisiones que una persona o institución puede adoptar.
- El término competencia se refiere al modo en que una persona o institución utiliza sus posibilidades de decisión, esto es, al modo en que las decisiones adoptadas o las acciones realizadas son buenas.

Competencia se refiere a todo aquello que hace posible que una persona o institución haga un buen uso de su poder de decisión y/o de acción.

Aproximándonos mas al competencia básica, el proyecto DeSeCo hace una delimitación definitiva del concepto competencia básica. Este proyecto, vinculado al proyecto INES, para la determinación de indicadores de calidad de la educación y al proyecto PISA de evaluación de los estudiantes, tiene como finalidad establecer un marco teórico y conceptual de que permita a los países de la OCDE definir y seleccionar competencias clave y un sólido fundamento para desarrollar indicadores estadísticos de competencias clave.

El proyecto DeSeCo pone de manifiesto una definición de competencias basada en dos perspectivas, una funcional y otra estructural:

- Funcionalmente las competencias permiten solucionar tareas de manera satisfactoria, es decir a través de realizaciones y producciones.
- Estructuralmente las competencias permiten la configuración de un espacio mental surgido de la combinación ordenada de los distintos componentes, tanto los cognitivos como los no cognitivos.

Fijado el concepto de competencia vamos a añadirle el “apellido” **básica** analizando el concepto competencia en el marco educativo que plantea la LOE.

La LOE añade un nuevo tipo de aprendizaje, las competencias básicas y lo sitúa como referente de toda la enseñanza obligatoria, es decir tanto en Educación primaria como en educación Secundaria Obligatoria.

La forma en la que cualquier persona utiliza sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social. El conjunto de **competencias básicas** constituyen los aprendizajes indispensables para llevar una vida plena. La incorporación de las competencias básicas a la enseñanza obligatoria se utiliza con el soporte para la resolución de un problema recurrente: la selección de los aprendizajes básicos que una persona debe alcanzar para ser considerada una persona educada.

## 2. ¿Cuáles son las competencias básicas?

La selección de las competencias obedece a la conjunción de tres criterios:

- Las competencias seleccionadas esta al alcance de la mayoría y por tanto su selección no tiene ningún sentido selectivo, sino, muy al contrario, de construcción de una cultura común.
- Las competencias seleccionadas son relevantes para una amplia variedad de ámbitos de la vida y las prácticas sociales vinculadas a ellos.
- Las competencias sociales contribuyen al aprendizaje a lo largo de toda la vida, y por tanto en si conjunto pueden ser consideradas como instrumentales respecto a otras competencias mucho mas específicas.

Las competencias seleccionadas por la UE y el MEC son ocho:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y la competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

Las competencias básicas son comunes a toda la enseñanza obligatoria y constituye, de hecho, el hilo conductor que permite considerarla como una unidad. Las competencias básicas ponen de manifiesto los niveles de consecución de las capacidades propias de cada una de las etapas.

## 3. ¿Qué consecuencias pueden tener para los centros?

La incorporación de las competencias a los proyectos educativos de centro podría tener dos tipos de consecuencias: en el currículo y en la organización.

Las consecuencias más importantes para el **currículum** serían dos: una modificación sustancial de las tareas actuales, y una mejor integración entre el currículo formal, informal y no formal.

Para saber que tareas habría que modificar sería necesario que todo profesorado analizara la relación entre las tareas que actualmente ofrece a su alumnado y la contribución de cada una de ellas a la adquisición de las competencias básicas. Para facilitar la integración del currículo formal, informal y no formal, sería necesario un desarrollo del compromiso educativo entre el centro, la familia y el entorno.

Las consecuencias **organizativas** más importantes serían:

- Una mayor flexibilidad de los agrupamientos, facilitando el desarrollo de proyectos e itinerarios personalizados.
- Una mayor apertura del centro a su entorno, y especialmente, a la colaboración con las familias y las organizaciones locales.
- Un aprendizaje eficaz, utilizando todas las posibilidades que nos ofrecen los entornos virtuales.

Todas estas medidas tienen una finalidad común: ampliar las oportunidades educativas aumentando el tiempo efectivo para la resolución de las tareas.

#### 4. ¿Se pueden evaluar?

Se pueden y se deben evaluar. Para evaluar las competencias, como para evaluar cualquier aprendizaje, es necesario disponer de alguna fuente de información (trabajos del alumnado, exámenes, observaciones en el aula, entrevistas, etc) y algunos criterios de evaluación (adecuados al nivel educativo del alumno). En el ámbito escolar las fuentes de información deberán ser variadas, prestando especial atención a las tareas. Los criterios de evaluación serán los establecidos en los diseños curriculares.

Es muy importante que las administraciones educativas reconozcan a todas las personas, una vez concluida su formación obligatoria, el nivel de dominio alcanzado en cada una de las competencias, sobre todo, si esas personas no han logrado la titulación correspondiente.

En la evaluación de las competencias nuestra atención debe estar centrada en la realización de tareas, dado que son ellas las que hacen posibles que el dominio del contenido se transforme en competencia. Las tareas son también el centro de la evaluación, como lo eran en el desarrollo del currículum, de modo que, para obtener información relevante de los trabajos realizados por los alumnos, es necesario identificar claramente las tareas implicadas en la realización de esos trabajos, y asociar el éxito en esas tareas a los criterios de evaluación definidos dentro de cada área curricular.

#### 5. ¿Se pueden enseñar y aprender las competencias básicas?

Antes de responder a la pregunta hemos de hacer una delimitación conceptual sobre dos términos, que se antojan importantes para aclarar la cuestión que se nos plantea. Estos términos son Enseñanza y Aprendizaje.

- **Enseñanza.** Proceso por el que se configuran las condiciones para que los alumnos puedan vivir experiencias educativas, que el centro ha dispuesto, es decir, proceso destinado a crear condiciones para que, a través de las experiencias educativas, los alumnos lleguen a aprender. El eje sobre el que se configuran esas condiciones son la estructura de las tareas y la estructura de la relación.
- **Aprendizaje.** Las capacidades, destrezas, habilidades, competencias que los alumnos llegan a adquirir como consecuencia de las experiencias educativas que el centro les ofrece.

Las competencias, en cuanto a una forma de aprendizaje diferenciado, se pueden aprender como el resto de los aprendizajes (conductas, comportamientos o capacidades) y, al igual que todos ellos, requieren de unas condiciones favorables.

Las competencias básicas requieren de un aprendizaje situado, es decir, de un aprendizaje vinculado a un contexto y tareas determinadas que las personas tendrán que resolver y que le permitirán adquirir las competencias básicas. Esta visión del aprendizaje contextualizado o situado, conecta una amplia tradición de teorías y prácticas educativas que ahora ven reforzado su valor.

En última instancia toda propuesta curricular, ya sea diseño, proyecto educativo, o programación, solo tiene una finalidad: determinar el tipo de experiencia educativa que mejor conviene a unos determinados alumn@s. Toda propuesta de enseñanza persigue ampliar o reducir la posibilidad de ocurrencia de ciertos acontecimientos y /o actividades dentro del aula, como base para propiciar las experiencias mas adecuadas a los alumnos.

Los contenidos seleccionados en la unidad no logran por si mismos la consecución de las competencias, sino que es necesario definir un conjunto de de actividades, que sobre la base de esos contenidos, proporcionen a los alumnos una determinada experiencia de la realidad. La experiencia que un alumno adquiere de la realidad viene dada por la forma en que se relaciona con ella y con el contenido, en el marco de una determinada estructura de tareas. Las capacidades se adquieren a partir de la experiencia, y ésta surge de las múltiples interrelaciones que tienen lugar en las actividades que se configuran en las tareas escolares. En definitiva, las tareas determinan la experiencia educativa de los alumn@s.

La importancia de la relación entre el desarrollo del currículo y la estructura de las tareas, queda claramente puesta de manifiesto en este texto de Gimeno Sacristán: “los efectos educativos no se derivan lineal y directamente de los currículum que desarrollan los profesores y alumnos, como si unos y otros tuviesen un contacto estrecho con el mismo, o aprendiesen directamente de sus contenidos y propuestas. La labor de profesores y alumnos desarrollando un currículum está mediatizada por las formas de trabajar con él, pues esta mediación es la que condiciona la calidad de la experiencia que se obtiene”

## COMPETENCIAS BÁSICAS Y EDUCACIÓN FÍSICA

La contribución de la Educación Física a la consecución de las competencias básicas viene regulada por el REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. En su anexo I se define la triple finalidad que tienen las CC.BB.

*"En primer lugar, integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales o no formales.*

*En segundo lugar, permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos.*

*Por último, orientar la enseñanza, al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje".*

En el citado Real Decreto se dice que las competencias básicas son transversales, y por tanto tienen que desarrollarse desde todas las áreas. Este documento prescriptivo contiene orientaciones generales sobre cómo contribuir a su desarrollo a través las diferentes áreas curriculares. Sobre la educación física, dice textualmente:

*El área de Educación física contribuye esencialmente a desarrollar la competencia en el **CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices. Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niñas y niños adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y, lo que es más importante, a lo largo de la vida.*

*En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física pero, sobre todo, su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.*

*Asimismo, el área contribuye de forma esencial a desarrollar la **COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**. Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.*

La Educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, a través de la práctica de diferentes juegos y danzas.

Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la **COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA**. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.

En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen. La Educación física ayuda a la consecución de la **AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL** en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar auto superación, perseverancia y actitud positiva. También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

El área contribuye, en menor medida, a la **COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER** mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera auto confianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan adquirir recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el **TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y LA COMPETENCIA DIGITAL**.

El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**, al ofrecer gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico del área.

Debemos destacar que el REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria, no hace alusión alguna a la COMPETENCIA MATEMÁTICA; aunque es obvio que desde la educación física también se puede desarrollar.

En este sentido Lleixá (2006) hace referencia al aprendizaje de elementos y razonamientos matemáticos, incidiendo en su utilización para la resolución de problemas en situaciones cotidianas propias de nuestra materia. Podemos desarrollarla, realizando y analizando cálculos; utilizando números; interpretando informaciones, datos y argumentaciones; realizando razonamientos de lógica matemática sobre orden, secuencias, cantidades, u otras nociones matemáticas...).

Como vemos estas orientaciones curriculares, como todo marco normativo, son genéricas y tienen un carácter orientador. Corresponde pues a los profesores o maestros, establecer a partir de los Objetivos Generales de la Educación Física, el diseño y la temporalización de unos contenidos y unas actividades concretas que contribuyan al desarrollo real de las competencias básicas.

## **UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES.**

**Título:** “Los juegos de Maricastaña”

**Nivel:** ciclo 3º Educación Primaria.

**Nº SESIÓN:** 1

**Objetivos:**

- Presentar la webquest que será la base para la investigación de los juegos populares.
- Conocer y practicar diferentes juegos populares, posibilitando la utilización de los mismos para ocupar el tiempo libre.
- Respetar las normas y reglas para gozar del juego.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.

**Material:** Ordenadores, conexión a Internet, tizas y piedras.

**Instalación:** Sala de informática. Patio de recreo.

**Metodología:** Resolución de problemas. Asignación de tareas.

La primera parte de la clase en torno a unos 10 minutos la realizaremos en la sala de informática. En ella plantearemos a los alumnos la webquest los juegos de mis abuelos, y a partir de ella podrá iniciar la búsqueda de otros juegos tradicionales.

**Animación**

“TULA” o “EL TIENTE”. El que la liga (tienta) persigue a todos los demás. En el momento que toca a alguien debe decir: “TULA”, y a partir de ese momento el tocado pasa a ser perseguidor.



## Parte principal

“LA CADENA”. Uno se la queda. A la señal, el que se la queda trata de tocar a los demás. Al tocar a uno, se cogen de la mano y siguen la persecución. Se va formando una cadena con los tocados que nunca pueden soltarse. En caso de que por cualquier razón se rompiera la cadena, los “encadenados” que en ese momento se la quedaban, volverán a formar la cadena y el juego continua

“MARRO” o “LA PAELLA” o “LA OLLA” o “LA CHAMAGA AGARRADA”. Se delimita una zona que será la casa y un jugador que se la queda. Cuando se grite “¡Paella de uno...va!” el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo hace los dos corren hasta su zona, mientras los demás les persiguen para darles golpecitos. A la voz de “¡Paella de dos...va!” , salen cogidos de la mano para tocar a un tercer jugador y así sucesivamente hasta que sólo quede una persona, que será quien empiece el juego siguiente. Si la cadena se rompe, los jugadores que se quedan deben volver a la casa porque pueden ser golpeados. Si un jugador entra en la casa pasa también a quedársela.

## Vuelta a la calma.

“SIETE Y MEDIA”. Dibujamos un cuadrado en el suelo y lo dividimos en cuatro partes. Dichas partes las numeramos del 1 al 4. En el centro del cuadrado, dibujamos un cuadrado pequeño y en su interior ponemos el número 7,5. Tras dibujar el cuadrado, se lanzan desde una distancia de 3 metros aproximadamente 3 piedras por participante, sumándose los puntos marcados en el lugar de la caída de las piedras. Si alguna cae en la línea, vale medio punto, y si cae en el interior del casillero central vale siete y media. Gana el que consiga siete y media o más.

## Nº SESIÓN: 2

### Objetivos:

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

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

**Instalación:** Patio de recreo.

**Metodología:** Resolución de problemas. Asignación de tareas.

## Animación

“TULIPÁN”. Un jugador se queda. Si el perseguidor toca a alguien se cambiará el rol con este. Los perseguidos podrán descansar, sin ser cazados, diciendo “TULIPÁN” y colocándose con los brazos extendidos y las piernas abiertas hasta que un compañero pase por debajo de sus piernas liberándole.

## Parte principal

“CARRERAS DE SACOS”. Los grupos se colocan en filas. El primero de cada grupo se mete dentro del saco. A la señal debe desplazarse saltando hasta un lugar establecido de antemano, donde girarán para volver y darle el saco al siguiente compañero. Gana el equipo que antes termine el recorrido.

“DEFIENDE EL PALO”. Uno del grupo tiene que defender el palo (pica en un ladrillo dentro de un círculo de un metro de radio) del resto que lanzarán un balón para intentar derribarlo. El que lo consiga se cambia con el defensor.

“LA LIEBRE”. Uno la liga, se le hace el reloj y cuenta mientras todos los demás corren a esconderse. Cuando termina sale e intenta localizar a todos los escondidos. Cuando vea a alguien lo llama, este sale y da la mano al que la liga, de forma que se va formando una cadena cada vez más larga. El último (liebre) puede aprovechar cualquier descuido del que la liga para huir.

## Vuelta a la calma

“1, 2, 3 GALLITO INGLÉS”. Uno cara a la pared dice la frase: "un, dos, tres gallito inglés", mientras los demás pueden avanzar desde la línea determinada. Al acabar la frase, el que se queda gira la cabeza y los otros tratan de permanecer inmóviles. El que esté en movimiento tendrá que volver al comienzo. El que llegue a la pared se la queda.

Nº SESIÓN: 3

## Objetivos:

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

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

**Instalación:** Patio de recreo.

**Metodología:** Resolución de problemas. Asignación de tareas.

## Animación

“LAS 4 ESQUINAS” o “ESQUINA A ESQUINA”. Un niño en el centro y el resto en cuatro aros. A la señal es obligatorio cambiar de esquina. Si el del centro llega antes a una esquina, se la queda el que no encuentra esquina libre.

## Parte principal

“PI”. Uno la liga, colocándose con los brazos en cruz y los ojos cerrados; los demás jugadores permanecen en contacto con él hasta que empiece a contar en voz alta, en ese momento todos salen corriendo a buscar un escondite. El que se

queda cuenta de 20 a 0 diciendo: PI 20, PI 19, PI 18... Cuando acaba, sin moverse, intenta ver a los escondidos y decir su nombre (los vistos quedan eliminados). El que se queda puede dar tres pasos en una única dirección para intentar descubrir a más jugadores. Cuando ya no ve a nadie más grita PI, los jugadores que no han sido descubiertos salen de sus escondites y corren a tocarlo puesto que ahora contará desde un número menos. Gana el último en ser visto.

“EL PAÑUELO”. Los equipos colocados frente a frente y numerados. Situamos en el centro del espacio de juego a un alumno o el mismo maestro que hará el papel de “madre” con el pañuelo. La madre dice un número y saldrá el que lo tenga de cada equipo. El que pueda cogerá el pañuelo que tiene el maestro agarrado en el centro y el otro intentará atraparlo antes de que llegue a su grupo. Mientras que el pañuelo este en la mano de la madre, los jugadores no pueden atravesar al campo contrario.

### Vuelta a la calma

“LA PETANCA”. Delimitamos un espacio rectangular y lanzamos un boliche (bola pequeña). El juego consiste en lanzar las bolas metálicas (pelotas grandes intentando aproximarlas más que el equipo contrario al boliche (pelota pequeña), que se encuentra a una distancia aproximada de 6-10 metros.

### Nº SESIÓN: 4

#### Objetivos:

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

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

**Instalación:** Patio de recreo.

**Metodología:** Resolución de problemas. Asignación de tareas.

### Animación

“EL CORTAHILOS”. El que se la queda decide a por quién va y comienza la persecución. Si lo toca, cambio de rol. Si se interpone entre ellos dos algún otro jugador, el perseguidor deberá ir a por el niño que se ha cruzado (cortado el hilo).

### Parte principal

“POLICIAS Y LADRONES” o “EL RESCATE”. Delimitamos un espacio que nos servirá de cárcel y hacemos dos grupos, los policías y los ladrones. Los policías deben perseguir a los ladrones, y llevarlos a su zona (cárcel). Los ladrones deben intentar rescatar a sus compañeros. El juego finaliza cuando todos los ladrones son atrapados

“EL ESPANTAPÁJAROS”. Se juega igual que al pañuelito salvo que con dos pañuelos. El jugador nombrado saldrá, cogerá uno de los dos pañuelos e irá a atárselo en el brazo a un jugador del otro equipo; después volverá a desatar el pañuelo atado a uno de sus compañeros de equipo por el rival e irá a atárselo a un jugador del equipo contrario en la pierna, volverá a desatar el pañuelo atado en la pierna a uno de los compañeros de su equipo por el rival, y por último se lo atará en el brazo al profesor que espera en el medio. El primero en hacerlo consigue un punto para su equipo.

### Vuelta a la calma

“LOS BOLOS”. Se colocan los bolos (botellas) en el centro de la pista, los jugadores se colocarán de 8 a 10 metros de los bolos. Lanzarán un balón rodando hacia los bolos, cada bolo derribado vale un punto. Podemos variar la distancia de lanzamiento el tamaño del balón para disminuir o incrementar la dificultad.

### Nº SESIÓN: 5

#### Objetivo:

- Conocer y practicar diferentes juegos populares.

**Material:** Botella de plástico, tiza y piedras.

**Instalación:** Patio de recreo.

**Metodología:** Resolución de problemas. Asignación de tareas.

### Animación

“LADRÓN Y MINISTRO”. Se sortean los cinco que se quedan (un, dos, tres, cuatro y cinco, viva Carlos V, ladrón y ministro). Los cinco a los que les toque ministro llevarán cada uno un pañuelo a la vista y tratarán de coger al resto de la clase que serán los ladrones. En el momento en que un ministro toca a un ladrón, este pasa a ser ministro y debe colocarse el pañuelo cambiándose los roles.

Variante: Podemos dedicar la fase de animación a que los alumnos vayan exponiendo algunos de los juegos que han ido recopilando a partir del trabajo de investigación planteado en la primera sesión.

### Parte principal

“LA PALMA DEL MORO” o “MOROS Y CRISTIANOS”. Cada equipo se sitúa en un extremo del campo, numerándose los participantes. El profesor dice un número y el alumno de cada equipo con ese número saldrá hacia la línea donde está el otro equipo, tocando suavemente las manos de los rivales. A uno de ellos le dará más fuerte que al resto, saliendo este detrás del jugador que le ha dado en la mano. Se salva si llega a su campo sin que su perseguidor lo coja (y manda al otro al lateral del campo). Si es tocado forma una hilera en un lateral del campo. Antes de llegar a su campo, si hubiera jugadores de su equipo en la línea lateral, puede ir a salvarlos, tocándoles en alguna parte de su cuerpo. Si no son tocados por un contrario se salvan, pero si alguno es dado por el perseguidor vuelve a la línea lateral.

“EL BOTE” o “BOTE, BOTERO”. Uno la liga. Se golpea el bote (que está colocado dentro de un círculo) para alejarlo lo máximo posible; el que se queda debe ir a por el bote y volver de espaldas al círculo, mientras los demás han corrido a esconderse. Cuando el que la liga ve a alguien, corre hasta el bote, lo toca y dice el nombre de este y el lugar donde se encuentra escondido. Si acierta, este debe salir (sino rompe la olla y se la vuelve a quedar volviendo a lanzar la botella). Si un jugador escondido consigue llegar hasta el bote antes que el que la liga, da una patada al bote y libera a todos los compañeros descubiertos anteriormente que correrán a esconderse mientras el que la liga va a por la botella. El juego termina si consigue nombrar a todos los escondidos.

### Vuelta a la calma

“LA RAYA”. El juego consiste en lanzar el tejo (piedra) desde detrás de una raya, intentando dejarlo lo más cerca posible de otra raya situada a 3 metros.

Nº DE SESIÓN: 6.

### Objetivos:

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

**Material:** Conos y pelotas.

**Instalación:** Patio de recreo.

### Animación

“EL PASACALLES” o “¿QUIÉN TEME AL LOBO?” o “ATRAPAR LA CALLE” o “CORTAR LA CALLE”. Todos los alumnos excepto uno (que estará en el centro de la pista) se sitúan en el fondo de la pista formando una línea. El alumno situado en el centro dirá: SE ABRE LA CALLE Los demás correrán hacia el otro fondo. El alumno situado en el centro intentará tocar a sus compañeros desplazándose lateralmente. El niño que sea tocado se quedará también en el centro para capturar a los demás. El juego finaliza cuando todos los alumnos son capturados.

Variante: si queremos hacerlo un poco mas dinámico y elevar la intensidad, propondremos que el que es capturado intercambie el rol con el alumno que estaba en el centro.

### Parte principal

“MATAR”, “BALÓN BRUTO”, EL CEMENTERIO. Se delimita un espacio rectangular dividido en dos partes Los grupos se colocan en cada parte, uno enfrente de otro. A la espalda de cada uno de los equipos, se sitúan los prisioneros del equipo rival. El juego consiste en lanzar la pelota para golpear con ella a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerla (si así fuera su grupo pasaría a lanzar). Los prisioneros pueden combinar y pasarse la pelota con sus compañeros.

“EL ESCONDITE”. Uno la liga, se le hace el reloj y mientras cuenta los demás corren a esconderse. Cuando termina de contar, el que la liga va a por sus compañeros, cuando ve a alguien, corre hasta la casa, la toca y dice el nombre de este y el lugar donde se encuentra escondido. Si acierta, este debe salir (sino rompe la olla). Si un jugador escondido consigue llegar hasta la casa antes que el que la liga, toca la casa y dice: POR MÍ (librándose él) o POR TODOS MIS COMPAÑEROS Y POR MÍ PRIMERO (librando a todos los pillados hasta ese momento). El juego termina si consigue nombrar a todos los escondidos, quedándose el jugador que pilló en primer lugar.

### Vuelta a la calma

“PIES QUIETOS”. Una pelota cada grupo y en lugares separados. Todos en el centro, se lanza la pelota al aire y se dice el nombre de un compañero, el nombrado recogerá la pelota y dirá: "¡pies quietos!". Los que han huido se paran. En ese momento el niño con el balón decidirá a que jugador lanzar la pelota para intentar darle. Podremos dar la posibilidad de que el jugador con balón pueda dar una serie de pasos de aproximación hacia su objetivo. Se lanza la pelota y al que es dado se la penaliza con un punto. Gana quien después de un tiempo determinado tiene menos puntos.

### Nº DE SESIÓN: 7.

La última sesión la dividiremos en dos partes claramente diferenciadas. En una primera parte recogeremos los trabajos de investigación de los alumnos y revisaremos la realización de la webquest como parte de la evaluación de la unidad. La segunda parte de la sesión la desarrollaremos en el patio o pista y serán los alumnos los que expongan algunos de los juegos que han recopilado, bien en las entrevistas con sus abuelos, tíos padres, o a través de Internet y la webquest.

## ANÁLISIS DEL TRABAJO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

En relación a la competencia Conocimiento e interacción con el mundo físico las actividades realizadas en la unidad contribuyen a la adquisición de dicha competencia en el sentido de que a través de los diferentes juegos realizados el niño trabaja y continúa desarrollando sus posibilidades motrices, claves para una buena relación con su entorno.

Por lo que se refiere a la Competencia social y ciudadana la presente unidad didáctica a través de sus juegos y las reglas de los mismos, posibilita que el alumno acepte las normas que rigen dichos juegos así como las normas que regulan el funcionamiento de la clase contribuyendo así su buena integración dentro del grupo.

En cuanto a la Competencia en Autonomía e iniciativa personal, la unidad didáctica “los juegos de Maricastaña” contribuye a que el alumno desarrolle esta competencia ya que en algunos momentos de determinadas sesiones serán ellos los que expongan algunos de los juegos que han encontrado en el trabajo de investigación. Por otro lado puesto que les estamos dando la oportunidad de que

investiguen de forma libre, serán ellos los que seleccionen los juegos que les parezcan más interesantes.

Refiriéndonos a la Competencia Aprender a Aprender, a través de los juegos populares trabajados en la unidad, el alumno continúa afianzando y enriqueciendo su bagaje motriz, percibiendo cuales son sus posibilidades y limitaciones en relación a las conductas motrices trabajadas a partir de los juegos populares propuestos.

Por otro lado los el planteamiento de un trabajo de investigación a través de la webquest “los juegos de los abuelos” estaremos propiciando un desarrollo del tratamiento de la información y la competencia digital. Los alumnos deberán navegar por una serie de páginas web propuestas por el maestro en relación con los juegos populares y tradicionales y seleccionar la información mas adecuada.

Después deberán tratar esa información y elaborar un documento utilizando procesador de textos donde se recojan una serie de juegos y una opinión personal sobre dichos juegos.

En cuanto a la Competencia Cultural y Artística, con el trabajo de esta unidad estamos propiciando que el alumno se interese por el patrimonio lúdico de la región, valorando estos juegos como una manifestación más de la cultura y la manera de ser y de vivir de generaciones pasadas.

Es indudable que a través de esta unidad estamos propiciando que el niño conozca e incorpore a su vocabulario, palabras y expresiones desconocidas y que corren el peligro de desaparecer: marro, rayuela, “a la una anda la mula”, “pico, zorro, zahína”...etc.

En cuanto a la competencia matemática la relación de esta unidad con dicha competencia se basa en el razonamiento. El alumno comprende y razona las reglas, las pautas de un juego y a partir de dichas pautas inventa variantes e incluso un nuevo juego en el que se integran las pautas y variables propuestas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ESPINOSA MANSO C. (2007): Los niños y jóvenes del tercer milenio: guía práctica para padres y educadores. Ed. Sirio. Madrid.

ESCAMILLA GONZÁLEZ A. (2008): Las competencias básicas: claves y propuestas para su desarrollo. Ed. Graó. Barcelona.

LLEIXÀ. T. (2007). Educación física y competencias básicas. Contribución del área a la adquisición de las competencias básicas del currículo. Revista Tándem, N°. 23, pp. 31-37.

BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (2009): Enseñar por competencias en Educación Física. Ed Inde. Barcelona.