

Los juegos populares *tradicionales* en la **REGIÓN** de **MURCIA**. Una experiencia **DE CREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS** **con NEOBOOK y Webquest**

Nuria Ureña Ortín
José Ignacio Alonso Roque
Gregorio Vicente Nicolás
Universidad de Murcia. Facultad de Educación
Francisco Alarcón López
Universidad Católica San Antonio de Murcia. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

PALABRAS CLAVES

Juego – popular – tradicional – Murcia – material didáctico – Neobook - Webquest

RESUMEN

El objetivo de la presente comunicación es presentar las principales actividades de un proyecto de innovación educativa y didáctica para trabajar juegos y deportes populares tradicionales en la escuela, utilizando las nuevas tecnologías como apoyo a la práctica. El incremento del interés por el juego popular y tradicional se constata por el aumento de la presencia de este contenido en los programas docentes, su inclusión en los currículos oficiales y en programas educativos muy diversos. Las nuevas tecnologías aplicadas en el ámbito escolar están creando nuevas formas de trabajar y de programar en Educación física. Desde un punto de vista legal, su inclusión se está haciendo cada vez más patente. A través de esta propuesta se plantean las herramientas de aprendizaje que respetan los contenidos del juego popular y que, a la vez, contemplan la utilización de las nuevas tecnologías. Este trabajo quiere ser una muestra del carácter unificador de tradición y modernidad aplicado a la Educación física escolar.

CHILDREN'S TRADITIONAL GAMES IN MURCIA. AN EXPERIENCE OF CREATING TEACHING MATERIALS WITH NEOBOOK AND WEBQUEST

KEYS WORDS

Game - folk - traditional - Murcia - teaching materials - Neobook - Webquest

ABSTRACT

The purpose of this paper is to highlight the main activities within an innovative educational project that works with traditional children's games within schools. These activities make use of technologies as a way of supporting the practical work. The increased interest in traditional children's games can be verified by the greater use of them within educational programs, their inclusion in the official curricula and in a variety of educational programs. The new technologies available within the school environment are creating new forms of working and planning in Physical Education. From a legal point of view, their inclusion is becoming increasingly noticeable. This proposal highlights the learning tools that make use of new technologies while respecting the traditional contents of traditional children's games. This project sets out to provide a sample of the unifying nature of tradition and modernity applied to Physical Education within schools.

Justificación del proyecto.

El presente proyecto pretende incorporar nuevas prácticas y situaciones que hagan más atractiva, tanto para el alumno como para el profesor, la enseñanza y aprendizaje de los juegos populares y tradicionales en la Región de Murcia para la Educación Primaria (6 -12 años).

Presentamos una propuesta de **juegos populares tradicionales** como elemento globalizador de diferentes áreas y como recurso para el acercamiento del alumnado a la riqueza del juego tradicional. La cultura popular está sumamente ligada a la enseñanza, y es por ello, que dentro del área de educación física se debe considerar su gran valor educativo (Lavega, 2002; Lagardera y Lavega, 2003). Estos juegos son la esencia de nuestra

vida en sociedad, la convivencia, puesto que para practicarlos hay que hacerlo en grupo, hay que decidir y pactar las normas, hay que ponerse de acuerdo en la elección de los jugadores, etc. Preparan para la vida adulta, puesto que desarrollan el lenguaje y la comunicación, la sociabilidad, las conductas motrices, el respeto por unas normas compartidas por todos. Contribuyen al desarrollo afectivo y cognitivo. Desarrollan de forma natural valores y actitudes favorecedoras para la vida adulta y la vida en sociedad a través de la cooperación y solidaridad, resistencia a la frustración, puesto que unas veces se gana y otras se pierde, ayudan a descubrir al otro aceptándolo y respetándolo, etc. Según Parlebas (2001), los juegos tradicionales están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, son el espejo de la sociedad donde están insertos, "ilustran los valores y el simplismo subyacentes de esa cultura" (p.223). Los juegos populares tradicionales son auténticas manifestaciones culturales, "forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico" (Lavega, 2000, p.30).

Desde el punto de vista legislativo el Decreto nº 286/2007 de 7 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la C.A.R.M. retoma este elemento cultural para incorporarlo a su currículo como un recurso lúdico debido a la cantidad de cualidades tanto físicas, motrices y afectivas que llevan consigo, por su interés didáctico, su fácil aplicación y su capacidad para motivar a nuestros alumnos; pero además, debido a la gran cantidad de inmigrantes que se incorporan cada año a nuestro sistema educativo, nos sirve como un vínculo de diferenciación (para conocer las diferentes culturas y tradiciones de los alumnos que forman parte de nuestras aulas), pero también de unión (el juego en sí como elemento común a todos los países), con lo cual podemos acercarnos a la interculturalidad así como la educación en valores.

Ahora bien, esta propuesta tiene que ir en sintonía con la sociedad contemporánea, una sociedad cambiante, dominada por **las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)**. En este sentido, el contexto educativo no puede mantenerse al margen de dichos progresos, absorbiendo todo lo positivo (el acceso a las TIC son garantía de desarrollo democrático para todas las personas en cuanto que permite el derecho a la igualdad de oportunidades) y adoptando un espíritu crítico ante los aspectos negativos que también conlleva una sociedad mediatizada, en la que los medios de comunicación de masas pueden llegar a controlar y dirigir comportamientos de sectores sociales humildes y de nivel cultural bajo.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) irrumpen hoy en día de una forma vertiginosa. Se deben buscar nuevas formas para afrontar estos nuevos retos, es decir, saber y/o enseñar a nuestro alumnado a analizar, sintetizar, transformar, juzgar, etc., toda información que puedan encontrar.

La **informática en Educación física** nos ha aportado únicamente algunos programas puntuales, sin atractivo y de poca utilidad para nuestras clases. Apenas se comercializan programas de soporte informático referidos a nuestra área, o se desconocen. Encontramos páginas *web* de distintos colectivos de profesionales muy interesantes. En los últimos años podemos encontrar *software* de presentaciones y de creación multimedia que nos han permitido personalizar y adaptar a nuestras unidades didácticas diversos materiales complementarios. Uno de los programas más conocidos es el CLIC que permite realizar actividades como crucigramas, sopas de letras, puzzles, asociaciones y actividades de textos.

Nuestro interés por la introducción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el aula va encaminado a conocer programas de este tipo que son los que nos permiten realmente sacar partido al ordenador para poder diseñar aplicaciones a medida. Creemos que esta posibilidad informática, puede ser una gran herramienta en el futuro. Con un nivel mínimo de formación y conocimientos se pueden diseñar y desarrollar aplicaciones personalizadas. Fácilmente nos encontraremos dentro de pocos años, como así ocurrió con el video, con una gran cantidad de materiales editados para las diferentes áreas y niveles, pero que muy pocas veces pueden acertar con nuestras necesidades reales y las de nuestros alumnos. Existen en la actualidad, al alcance de todos, las herramientas y programas necesarios para hacer de la informática un recurso útil para nuestro trabajo que nos de libertad para elaborar materiales (Faure, Gil y Trullenque, 2001).

Nuestra experiencia se basa en trabajar con un programa conocido y de fácil manejo como NEOBOOK, para conseguir elaborar un material didáctico de uso para las clases de Educación física. Concretamente planteamos la creación de la aplicación didáctica con NEOBOOK, como material complementario, para el desarrollo de una Unidad didáctica en el 3º ciclo de Primaria destinada al trabajo de los juegos y deportes populares tradicionales en la Región de Murcia.

Además en nuestra propuesta queremos incorporar

las *WebQuest*, una herramienta pedagógica encaminada a facilitar y guiar cualquier tipo de búsqueda e investigación propuesta. Las *WebQuest* son una estrategia de enseñanza-aprendizaje que se basa en principios constructivistas, en el aprendizaje por proyectos y en la indagación guiada a partir de recursos en su mayoría extraídos de Internet. Son proyectos didácticos, unidades de aprendizaje colaborativo que potencian la construcción del conocimiento (Castro, 2007). Planteamos la creación de una *Webquest*, como material complementario, para el desarrollo de una Unidad didáctica en el 2º ciclo de la Educación Primaria destinada al trabajo de los juegos y deportes populares-tradicionales en la Región de Murcia.

En resumen, el núcleo de trabajo de este proyecto de innovación educativa y didáctica es utilizar los juegos populares tradicionales en la Región de Murcia como contenido transmisor de la cultura, valores, interacción generacional, etc., según el Decreto 286/2007 por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en CARM y la utilización de la aplicación informática Neobook y Webquest como herramienta didáctica complementaria para una enseñanza-aprendizaje de mayor calidad.

Antecedentes y marco teórico.

Una de las actividades preferidas por los niños, especialmente en las primeras etapas de su vida, es el juego, pues este le permite de forma libre y espontánea adquirir nuevos aprendizajes transferibles a su vida cotidiana, a relacionarse consigo mismo, con sus pares y con los objetos que tiene a su alcance. A través del juego, el niño explora, construye y conoce su mundo desde situaciones que le generan curiosidad y placer, pues el mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar, expresar, comunicar libremente con su propio cuerpo, soñar..., en una palabra "actuar", le da la posibilidad de apropiarse del mundo de manera progresiva (Navarro, 2002; Lavega, 2000; Castejón et al., 1999).

Lavega (1996) afirma que los juegos populares-tradicionales se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas que a diferencia de otro tipo de juegos están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge. Los juegos populares tradicionales son portadores de una motricidad plural, polivalente y singular en la geografía donde se protagonizan. Su condición de realidad dinámica y de sistema abierto (Martínez, 1986) posibilita que estas prácticas se estén adaptando continuamente a las influencias asimétricas de las

realidades de su entorno (Juliano, 1986); circunstancia que afirma su naturaleza cultural. En cualquier momento y lugar un determinado juego nace, crece, evoluciona o involuciona en función de la naturaleza del flujo de intercambios y de adaptaciones con su medio. En este proceso dinámico, cuando un juego no puede ofrecer respuestas adaptativas a su entorno sociocultural empieza a evidenciar su desaparición (Lavega, 1997).

En la Región de Murcia se han realizado distintas investigaciones tratando de integrar en el marco social sus juegos tradicionales (Alonso, 2000, 2001, 2001a, 2004); Alonso et al., 2006; Bernabé, 2003; Montes, 2007; Navarro, 2002) analizando distintos aspectos históricos, educativos y recreativos en torno al juego y el deporte tradicional en la Región de Murcia.

En este sentido, al iniciar el año escolar y teniendo en cuenta el valor educativo que trae consigo el juego, se propone el proyecto. Se busca rescatar aquellas situaciones con las cuales muchos de nosotros crecimos, aprendimos y nos divertimos, a la vez que se fortalecen las diferentes dimensiones del desarrollo de los niños. Los juegos tradicionales y populares, poseen gran riqueza pedagógica, estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto y compañerismo, además de generar nuevos espacios de integración y esparcimiento.

Si se analiza el Decreto n.º 286/2007 de 7 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, entre los objetivos de la etapa y desde el análisis de los elementos socioculturales, se pueden destacar los siguientes (Artículo 4):

- Conocer, comprender y respetar los valores de nuestra civilización, las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Conocer y valorar su entorno natural, social, y cultural, situándolo siempre en su contexto nacional, europeo y universal, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo e iniciarse en el conocimiento de la geografía de España y de la geografía universal.
- Conocer, respetar y apreciar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico de España, asumiendo la responsabilidad que supone su conservación y mejora con especial atención a las características de la Región de Murcia.

Ureña Ortín, N. et al. *Los juegos Populares tradicionales en la región de Murcia. Una experiencia.* pp. 14-21

Si se centra el análisis en el **área de Educación física**, se puede encontrar en su introducción una alusión directa a la utilización del juego popular tradicional en la adquisición de los aprendizajes:

"...Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural. Por otro lado, la importancia que, en este tipo de contenidos, adquieren los aspectos de relación interpersonal hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas" (pp. 26408-26409).

Desde el punto de vista de las competencias básicas se puede apreciar como la competencias cultural y artística hace alusión a su utilización 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.

Entre los objetivos generales de la Educación física en la Etapa de Primaria se pueden encontrar los siguientes objetivos que hacen referencia de forma directa a los juegos populares-tradicionales:

- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.
- Conocer y practicar juegos y deportes tradicionales y populares de la Región de Murcia, como elementos para conocer su historia y costumbres.

Por lo que respecta a los contenidos, se encuentra un bloque de contenidos destinado específicamente a los juegos donde se hace referencia de forma concreta a los juegos populares tradicionales en la Región de Murcia. Por ciclos podemos distinguir los siguientes:

En el primer ciclo:

- El juego como actividad común a todas las culturas.

- Conocimiento y disfrute de los juegos tradicionales y populares de la Región de Murcia como elemento para conocer nuestras costumbres e historia.

En el segundo ciclo:

- El juego y el deporte como elementos de la realidad social.
- Participación en juegos y deportes tradicionales y populares de la Región de Murcia.

En el tercer ciclo:

- El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales.
- Tipos de juegos y actividades deportivas. Realización de juegos y de actividades deportivas de diversas modalidades y dificultad creciente, con especial referencia a las tradicionales y populares de la Región de Murcia.

Concerniente a la evaluación en esta etapa, se le concede gran importancia y atención al juego popular tradicional ya que figura expresamente en sus criterios de evaluación y para cada uno de sus ciclos, aspecto este que no se había reflejado en anteriores versiones del decreto curricular (Alonso, 2001):

Primer ciclo:

- Participar y disfrutar en juegos, especialmente los tradicionales y populares de la Región de Murcia, ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros.

Segundo y tercer ciclo:

- Participar del juego y las actividades deportivas, especialmente las tradicionales y populares de la Región de Murcia, con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia los demás.

En resumen podemos apreciar como el juego popular tradicional, en la legislación actual de la Educación Primaria de la Región de Murcia, es un elemento de importancia relevante como contenido específico.

La **utilización de las Nuevas Tecnologías** es en la actualidad una cuestión prioritaria tanto en las agendas políticas de casi todos los países europeos como en la misma UE. El Plan de Acción e-Europa (2000) de la Unión Europea perfila cuáles son los pasos necesarios para avanzar hacia la sociedad de la información y subraya, claramente, el papel central que juega la educación para hacer de dicha Sociedad de la Información una realidad.

El estudio de la OCDE Aprendiendo a cambiar: Las NNTT en las escuelas (2001) muestra claramente cómo las nuevas tecnologías están transformando el ámbito educativo y la experiencia de los alumnos en todo el mundo (Fernández, 2007).



Si realizamos nuevamente un análisis del Decreto desde el punto de vista de la utilización de las TIC, se puede apreciar como hace referencia de forma explícita a su uso nuevamente en los objetivos de la Etapa de Primaria:

- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

Desde el área de Educación física, se puede encontrar el siguiente objetivo de área de Educación física:

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

En lo que respecta a los contenidos se puede apreciar que su utilización se manifiesta en los últimos cursos de la siguiente forma: a) uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para recabar información, b) elaborar documentos y c) fomentar un espíritu crítico con relación al área.

En resumen podemos afirmar que la actual legislación plantea la necesidad de incorporar las TIC al ámbito educativo, en el área de Educación física y en la Educación Primaria.

Tras el análisis anterior, nuestra experiencia se basa en la aplicación de dos herramientas informáticas:

- Las *Webquest*: como material complementario de la Unidad didáctica: **DIVERSIÓN E INVESTIGACIÓN CON JUEGOS POPULARES TRADICIONALES REICLADOS**. Su aplicación será para el 2º ciclo de la Educación Primaria.

- El programa **NEOBOOK**: elaborar un material didáctico para el desarrollo de la Unidad didáctica: **LOS JUEGOS EN MI REGIÓN**. Su aplicación será para el 3º ciclo de Primaria.

La finalidad de incorporar estos dos recursos informáticos es aprovechar la atracción que ejerce el mundo de la informática en el alumnado para apoyar el trabajo académico en el aula.

Objetivos.

Los objetivos que se proponen en esta investigación son los siguientes:

Objetivos Generales:

- **Utilizar los juegos y deportes tradicionales y populares en la Región de Murcia como elementos para conocer su historia y costumbres.**
- **Ofrecer una herramienta informática al profesorado y alumnado que facilite su labor en la enseñanza y aprendizaje y evaluación de los juegos populares-tradicionales de la Región de Murcia.**

Dichos objetivos generales se concretan, entre otros, en los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar en el conocimiento de los diferentes juegos populares tradicionales existentes en la Región de Murcia para desarrollar los diversos contenidos del área de Educación física.
- Conocer y practicar los juegos propios de la tradición y cultura murciana.
- Aproximarse conceptualmente a los juegos tradicionales murcianos cuando no es posible hacerlo de manera dinámica (condiciones climatológicas adversas, necesidades educativas especiales del alumnado, etc.).
- Entender el valor cultural de los juegos y actividades que nuestros mayores y antepasados han realizado a lo largo de los años.
- Facilitar la intervención educativa de todos aquellos profesionales del área de Educación Física.
- Conocer y utilizar nuevas tecnologías que mejoren nuestra labor docente en el campo de la Educación física.
- Utilizar las *Webquest* como herramienta para

Ureña Ortín, N. et al. *Los juegos Populares tradicionales en la región de Murcia. Una experiencia*. pp. 14-21

mejorar la labor docente en el campo de la Educación física.

- Utilizar el programa *Neobook* como herramienta para mejorar la labor docente en el campo de la Educación física.
- Elaborar una herramienta útil para nuestras clases de Educación física relacionada con los juegos tradicionales murcianos.

Contenidos.

- Los juegos tradicionales murcianos.
 - Fichas técnicas.
 - Principios metodológicos.
 - Desarrollo de los juegos.
 - Materiales necesarios.
 - Número y edad de participantes.
 - Reglas.
 - Observaciones y orientaciones didácticas.
 - Descripción gráfica.
- Juegos interactivos de ordenador que permiten poner a prueba el conocimiento adquirido sobre los juegos tradicionales murcianos.
- Utilización de herramientas informáticas para crear aplicaciones didácticas para el uso directo en el aula.

Diseño y metodología.

Este trabajo tiene como principal objetivo elaborar un proyecto conjunto de innovación didáctica y educativa entre el profesorado universitario y profesores de un centro educativo de Primaria del área de Educación física. Los alumnos a los que se aplicará las unidades didácticas pertenecerán al primer curso del segundo y tercer ciclo de la Educación Primaria (es decir a tercer y quinto curso de Educación Primaria).

Metodología de trabajo.

- Previa la puesta en práctica de las unidades didácticas se elaboran las sesiones y aplicaciones informáticas en colaboración con los profesores de Educación física del Centro.
- Para la elaboración de las sesiones se utilizará el contenido del juego popular tradicional realizándose una justificación a partir del Decreto nº 286/2007 de 7 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la CARM.
- Análisis y consulta de la página web de la Región de Murcia digital para conocer los juegos y deportes populares tradicionales de la Región de Murcia.

Página web:

http://www.regmurcia.com/servlet/s.SP?sit=c.371.m.1066&r=ReP-4512-DETALLE_REPORTAJESPADRE



Campo de Bolos Cartagenos

- Elaboración del material didáctico a través del programa *Neobook* Profesional. *Neobook* es un programa de los que podemos clasificar como herramienta de autor. Nos permite crear otros programas que funcionan de manera independiente. Existen otras herramientas de autor en el mercado como *Macromedia Director*, *Flash*, *Authorware*, pero ninguna llega a la simplicidad de manejo de *Neobook*. Se está convirtiendo en una de las herramientas de autor más utilizadas, especialmente en el campo educativo. Con *Neobook* podemos montar cuentos interactivos, presentaciones, controles de clase, juegos sencillos, unidades didácticas, revistas electrónicas y un sinnúmero de aplicaciones de interés. Se seguirán los siguientes pasos:

- Clarificar y unificar los objetivos.
 - Recopilar datos y materiales.
 - Decidir el diseño de la presentación.
 - Elaborar la compilación del libro electrónico.
- Elaboración de la *Webquest* donde se seguirán los siguientes pasos:

A pesar de que también son válidas otras posibilidades, la siguiente propuesta de *Webquest* se estructura a través del lenguaje HTML. Se compone de: inicio, introducción, tarea, proceso, evaluación, conclusión, guía para el profesor y créditos. Estas partes no están dissociadas unas de otras sino que están interconectadas entre sí formando un auténtico sistema (Fernández, 2007).

Fernández Ortín, N. et al. *Los juegos Populares tradicionales en la región de Murcia. Una experiencia.* pp. 14-21

Inicio: En la página de inicio se pondrá el título, nivel, área curricular, autor, dirección electrónica, alguna imagen relacionada que represente el contenido de los juegos y deportes populares tradicionales en la Región de Murcia.

Introducción: tendrá dos objetivos fundamentales: a) Orientar a nuestros alumnos sobre lo que se van a encontrar, b) Incrementar su interés por la actividad. De este modo, el objetivo de este apartado es el de hacer la actividad atractiva para los alumnos, que los motive y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los alumnos haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, en este caso los juegos y deportes populares-tradicionales en la Región de Murcia.

La Tarea: en este apartado se proporcionará al alumno una descripción del producto final que tendrá que elaborar al finalizar el ejercicio. Puede ser un conjunto de páginas Web, una presentación con *Power Point*, documento de *Word* o tal vez una exposición verbal en la que puedan ser capaces de defender su trabajo. La tarea constituye una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la *Webquest*. Una *Webquest* exitosa se puede utilizar varias veces, bien en clases diferentes o en diferentes años escolares. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los alumnos para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores.

La tarea es la parte más importante de una *Webquest* y existen muchas maneras de asignarla. Para ello puede verse la taxonomía de tareas (Dodge, 1999) en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Las mismas son las siguientes: Tareas de repetición, de compilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de autoreconocimiento, de producción creativa, analítica, de juicio, científica.

El Proceso: en este apartado se sugerirán los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, y que pueden incluir estrategias para dividir la tareas en subtareas, descripción de los papeles o perspectivas que los alumnos deben adoptar.... El profesor puede también añadir orientaciones sobre el aprendizaje, o sobre procesos de dinámica de grupos tales como la forma de llevar una sesión de tormenta de ideas (*brainstorming*). La descripción del proceso debería ser breve y clara,

con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las tareas en subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada alumno.

La Evaluación: aparece información sobre los ítems que el profesor medirá. Dependiendo del nivel de nuestros alumnos así como de la actividad desarrollada, realizaremos una descripción de lo que vamos a evaluar y cómo. Los criterios evaluativos deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Esta se puede construir tomando como base el "Boceto para evaluar *Webquest*" de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una *Webquest* determinada y ofrece información, de retorno sobre el resultado específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las *Webquest*: metas claras, valoración acorde con tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

Conclusión: Esta sección proporciona la oportunidad de sintetizar la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo que se ha aprendido. No es una parte crítica de todo el conjunto, pero dota a la actividad de un mecanismo de cierre. Puede ser interesante, en esta sección instar a los alumnos a aprender más sobre el tema o implicarlos en una investigación autónoma, darles nuevas pistas para poder continuar el trabajo de otras maneras: nuevas direcciones, enfoques, propuestas y creaciones. En este caso creemos adecuado y relacionado, la implicación en contenidos transversales y relación con otras áreas.

Guía para el Profesor: constan los objetivos didácticos, los materiales, los programas necesarios para llevar a cabo la *Webquest*, el número de sesiones previstas, etc. Es una sección destinada al docente y es muy recomendable tenerla en cuenta antes de comenzar a trabajar con el grupo/clase.

Créditos y Referencias Documentales: en este apartado se realiza un listado de fuentes de las que hemos hecho uso en esta *Webquest*, ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Expresaremos así mismo los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda. También la lista de referencias bibliográficas de libros u otro tipo de medio analógico, que igualmente utilizamos como fuente de información.

Ureña Ortín, N. et al. *Los juegos Populares tradicionales en la región de Murcia. Una experiencia*. pp. 14-21

Crterios y procedimientos para la evaluación del desarrollo y los resultados del proyecto.

La evaluación del proyecto se realizará en función de tres grandes tipos de criterios.

1. Grado de consecución de los objetivos del proyecto.
2. Proceso de planificación para la elaboración de las aplicaciones informáticas de *Neobook* y *Webquest*
3. Puesta en práctica y desarrollo de las aplicaciones, así como su posible difusión ♦

Referencias bibliográficas

ALBARRACÍN, A., HERRERO, R. y MARTÍNEZ, A. (2007). Juegos y deportes populares y tradicionales como contenido de educación física en el IES Europa de Águila. *II Congreso Internacional y XXIV Nacional de Educación Física*. Palma de Mallorca, España.

ANNICCHIARICO (2004). Los juegos populares tradicionales Gallegos aplicados a las clases de educación física en primaria. *III Congreso de la asociación española de ciencias del deporte*. Valencia, España.

ALONSO, J.I. (2000). El material alternativo o de reciclaje dentro de la educación física: una experiencia aplicada a un juego popular murciano. Trabajo presentado en el *III Seminario sobre la Educación Física escolar: nuevos retos, innovaciones y valores educativos*. Lorca: Murcia. España.

ALONSO, J.I. (2001). Identidad cultural en el currículum de Educación Física: los juegos populares tradicionales murcianos. En *XIX Congreso Nacional de Educación Física*, Vol. 2 (pp. 713). Murcia, Universidad de Murcia.

ALONSO, J.I. (2001a). Aproximación a una tradición jugada: el caliche. En *XIX Congreso Nacional de Educación Física*, Vol. 2. Murcia, Universidad de Murcia.

ALONSO, J.I. (2002). ¡Bienvenidos a Populandia! Experiencia de una sesión de juegos y deportes populares tradicionales. Trabajo presentado en el *I Congreso de Historia, Juegos y Deportes tradicionales, autóctonos y populares*. Salamanca, España.

ALONSO, J.I. y ARGUDO, F. (2004). Análisis de la práctica del caliche en la Región de Murcia. En *Actas II Congreso Internacional de Luchas y Deportes Tradicionales*. Fuerteventura, España.

ALONSO, J.I., ARGUDO, F., MOYA, A., PARDO, E., GARCÍA, I. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Murcia. P. LAVEGA (Ed.) *Juegos Tradicionales y sociedad en Europa*. Ed. Asociación Europea de juegos y deportes tradicionales.

ALONSO, J.I. (2007). Juegos y deportes populares tradicionales: conceptos básicos y aplicaciones prácticas. *Curso de formación*. Lorca 4,5 y 6 de octubre.

CASTEJÓN, F. (superv.) (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física*. Madrid, Ed. Pila Teleña.

CASTRO, N. (2007). Las webquest como recurso didáctico en educación física. *II Congreso Internacional y XXIV Nacional de Educación Física*. Palma de Mallorca, España.

DECRETO nº 286/2007 de 7 de septiembre, por el que se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

FAURE, R., GIL, I y TRULLENQUE, J. (2001). Juegos populares y tradicionales en Aragón. *Jornadas de experiencias docentes. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la educación aragonesa*. Teruel, España.

FERNÁNDEZ, JP (2007). La aplicación de las TICs en el área de Educación Física a través del modelo didáctico de la Webquest. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1681-5653 nº 44/5.

JULIANO, D. (1986). Cultura Popular. *Revista Cuadernos de Antropología*, 6, 1-70.

LAGARDERA, F. y LAVEGA, P. (2003). Introducción a la praxiología motriz. Barcelona, INDE.

LAVEGA, P. (1996). *Del Joc a l'Esport. Estudi de les bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral. Colección de Tesis Doctorales Microfichadas nº 2915. Universidad de Barcelona.

LAVEGA, P (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. *Actas I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España.

LAVEGA, P. (1997). Funciones y sentido de los juegos populares-tradicionales a partir de una metodología transversal. *Tercer Congr s en Ci ncies de l'activitat f sica, l'esport i la recreaci *. INEFC-Lleida, Espa a..

LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona, Inde.

LAVEGA, P. (2002). Juegos tradicionales y educaci n.

Aprender a relacionarse. Relacionarse para aprender. *Encuentro internacional sobre los juegos. Herencia, transmisi n y difusi n de los juegos tradicionales. Historia y prospectiva*. Nantes.

NAVARRO, V. (2002). El af n de jugar. Barcelona, INDE.

MART NEZ, M. (1986). *Inteligencia y educaci n*. Barcelona, PPU.

PARLEBAS, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. L xico de praxiolog a motriz. Barcelona, Ed. Paidotribo.

P ginas web:

<http://www.educarm.es/>

http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,371,m,1066&r=ReP-4512-DETALLE_REPORTAJESPADRE

http://www.educarm.es/admin/aplicacionForm.php?aplicacion=RNCON_NEOBOOK&mode=visualizaAplicacionEducativa

<http://neosoftware.com/>

<http://christian.chauvin.free.fr/FolderHow/how.html>

<http://www.neosoftware.com/nbw2.html>

<http://www.ciberaula.es/quaderns/Cursos/Neobook/neobook.html>



Recibido 09-04-09
Aceptado 29-05-09

Nuria Ure a Ort n
nuriaur@um.es

Facultad de Educaci n
Universitario de Espinardo
- 30100 Murcia

Ure a Ort n, N. et al. *Los juegos Populares tradicionales en la regi n de Murcia. Una experiencia*. pp. 14-21