



OS XOGOS POPULARES GALEGOS

Proposta didáctica para a súa integración na Educación Primaria



Billarda

Chave



Bolos celta



ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
PRESENTACIÓN.....	2
EDUCACIÓN FÍSICA NO CURRÍCULO DA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	3
OS XOGOS TRADICIONAIS NO CURRÍCULO DA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	5
ENTENDER OS XOGOS TRADICIONAIS.....	6
METODOLOXÍA.....	11
ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	12
POSIBILIDADES DE INTERDISCIPLINARIEDADE.....	13
CONCRECIÓN CURRICULAR.....	14
SESIÓNS	15
AVALIACIÓN.....	22



PRESENTACIÓN

Prezado/a mestre/a:

Chega ás túas mans unha innovadora **unidade didáctica** elaborada para aplicar os **xogos tradicionais no sexto curso de Educación Primaria**.

Este documento foi deseñado e supervisado por un equipo de profesionais a partir da proposta do Licenciado en Ciencias da Educación, especialidade de Docencia, Monitor de tempo libre e Animador Físico-Deportivo e Recreativo, **Xan Rodiño García**.

Búscase secuencia e cohesión no traballo da iniciación deportiva nos centros escolares, coa finalidade última da dinamizar a práctica en contextos significativos próximos á realidade que inclúen, tanto os espazos deportivos como a convivencia con compañeiros e compañeiras doutros centros escolares. Nesta unidade didáctica os **contidos curriculares** favorecen o desenvolvemento e a adquisición das **competencias clave**.

Neste traballo plásmase a **experiencia** que a **Secretaría Xeral para o Deporte**, a través do **Servizo de Deportes** de Pontevedra e xunto coas **Agrupacións Deportivas Escolares**, ten realizado nestes últimos anos tratando os contidos relacionados coa **Educación Física** dun xeito experimental, a partir das diferentes suxestións realizadas polos docentes que imparten esta importante materia curricular.

É de salientar a implicación da **Consellería de Educación e Ordenación Universitaria**, quen coadxuvou cos **Centros de Formación do Profesorado de Pontevedra e Vigo** (asesorías do eido artístico-deportivo) na programación de cursos formativos sobre a iniciación aos xogos tradicionais impartidos polo nomeado **Xan Rodiño García** e que resultaron valorados moi positivamente pola súa acción motivadora para o conxunto do profesorado.



EDUCACIÓN FÍSICA NO CURRÍCULO DA EDUCACIÓN PRIMARIA

A finalidade da Educación Primaria é garantir unha formación integral que fomenta o pleno desenvolvemento da personalidade dos alumnos e alumnas. A área de Educación Física contribúe á devandita formación traballando a competencia motriz, entendida esta coma un conxunto de coñecementos, procedementos, actitudes e sentimentos que interveñen nas múltiples interaccións que establece un individuo no seu medio e cos demais; sempre de xeito coherente e en concordancia ao nivel de desenvolvemento psicomotor dos alumnos e alumnas.

As actividades de aprendizaxe propostas nesta axudarán a desenvolver as habilidades motrices fomentando a colaboración, o traballo en equipo, o xogo limpo, a resolución de conflitos, o respecto, o recoñecemento do esforzo como medio para acadar metas e a aceptación das regras dispostas.

Por outra parte, a competencia motriz da área de educación física axuda á adquisición das competencias clave recollidas e definidas como un elemento esencial do currículo na Lei Orgánica 8/2013, do 9 de decembro do seguinte xeito:

Competencia en comunicación lingüística. Desenvólvese na área da educación física a través das múltiples situacións comunicativas, principalmente orais, que precisan os xogos e as distintas actividades que se realizan nas clases. É importante fomentar sempre un emprego positivo e responsable da lingua.

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía. Contribúese ao desenvolvemento da primeira con todas as actividades que implican un razoamento matemático, como a interpretación de planos, a suma de puntuacións, a apreciación de distancias traxectorias, a localización de obxectos, as estimacións de tempo... Traballamos a competencia en ciencia e tecnoloxía coas actividades situadas no medio natural e as relacionadas coa mellora da saúde e da calidade de vida.

Competencia dixital. Abrangue o emprego de aplicacións informáticas para a realización de actividade física, a busca de información por medio da manipulación das Tecnoloxías



da

Información e Comunicación (TIC) e a valoración crítica do proceso.

Competencia para aprender a aprender. Supón a adquisición de habilidades para a iniciación na aprendizaxe dunha actividade física. A primeira toma de contacto ten lugar dun xeito guiado e progresa cara a una práctica autónoma. O alumnado debe ser quen, ademais, de avaliar o seu propio traballo e pedir asesoramento sempre que sexa preciso.

Competencia social e cívica. A través da práctica das actividades físicas póñense en xogo estratexias de cooperación, oposición, integración, respecto, xogo limpo, solidariedade...

Competencia en sentido de iniciativa e espírito emprendedor. Trabállase delegando no grupo pequenas responsabilidades ou a organización de actividades para o conxunto da clase.

Competencia en conciencia e expresións culturais. A educación física achégase a esta competencia ao situar o foco na parte artística de certas execucións motrices, así como entendendo algunhas manifestacións da motricidade humana como feitos culturais presentes en todas as culturas e civilizacións.



OS XOGOS TRADICIONAIS NO CURRÍCULO DA EDUCACIÓN PRIMARIA

Os xogos tradicionais foron afastándose das posicións de privilexio nos sucesivos currículos por motivos coma, entre outros, os que seguen:

- os hábitos e costumes da sociedade cambian en canto á alimentación, forma de relacionarse e, tamén, cambian as formas de lecer,
- as cidades non dispoñen de espazos apropiados para desenvolver os xogos tradicionais,
- están a ser moi utilizados xogos que dispoñen de medios audiovisuais e resultan moi atractivos, pero que se xogan en solitario,
- é necesario alguén que os transmita ás novas xeracións.

Hoxe os xogos tradicionais forman parte do **currículo de Educación Física** na etapa de Educación Primaria, recollidos no **BLOQUE 6. OS XOGOS E ACTIVIDADES DEPORTIVAS**, polo que a súa posta en práctica é un fin en si mesmo. Ademais, debemos ter en conta que:

- contribúen á **socialización**,
- potencian a **creatividade** (en moitas ocasións coa elaboración dos materiais necesarios),
- a maioría precisan de **movementos** que desenvolven o esquema corporal, o equilibrio, a orientación...
- moitos están asociados á literatura de **tradición oral**,
- poden practicarse de forma **espontánea**, case sen necesidade de materiais,
- a través dos xogos populares podemos fomentar a adquisición de valores como
 - **a cooperación**,
 - **o traballo en equipo**,
 - **o xogo limpo**,
 - **a resolución de conflitos**,
 - **o respecto**,
 - **o recoñecemento do esforzo como medio para acadar metas e**
 - **a aceptación das regras establecidas.**



ENTENDER OS XOGOS TRADICIONAIS

Os xogos tradicionais son aqueles xogos nados no seo dunha determinada comunidade para dar satisfacción ás súas necesidades lúdicas, inevitablemente marcadas polo seu modo particular de vida. Polo tanto, a orixe destes xogos tradicionais é remota e pérdese na longa historia do pobo galego, facendo difícil coñecer exactamente cando, como e onde se comezou a xogar.

Encontramos fontes literarias que falan sobre a **billarda** consultando o TILGA (Tesouro Informatizado da Lingua Galega). Deste xeito, a referencia máis antiga rexistrada no TILGA do xogo aparece no primeiro dicionario de lingua portuguesa *Vocabulário portuguez e latino* de Rephael Bluteau que foi publicado en dez volumes entre os anos 1712 e 1728. Tamén, se fala da billarda en *Contos da aldea que parecen historias da vila e historias da vila que parecen contos de aldea* de Juan Manuel Pintos (1858). Así mesmo, no seminario publicado en Lugo, *A Monteira. Seminario de intereses rexionais e literatura* (1889) aparece un artigo de Xesús Rodríguez López cunha descrición moi detallada do xogo.

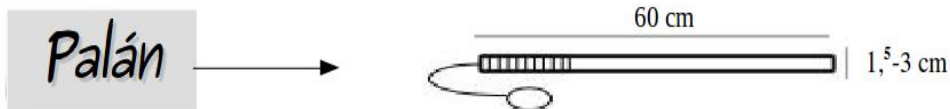
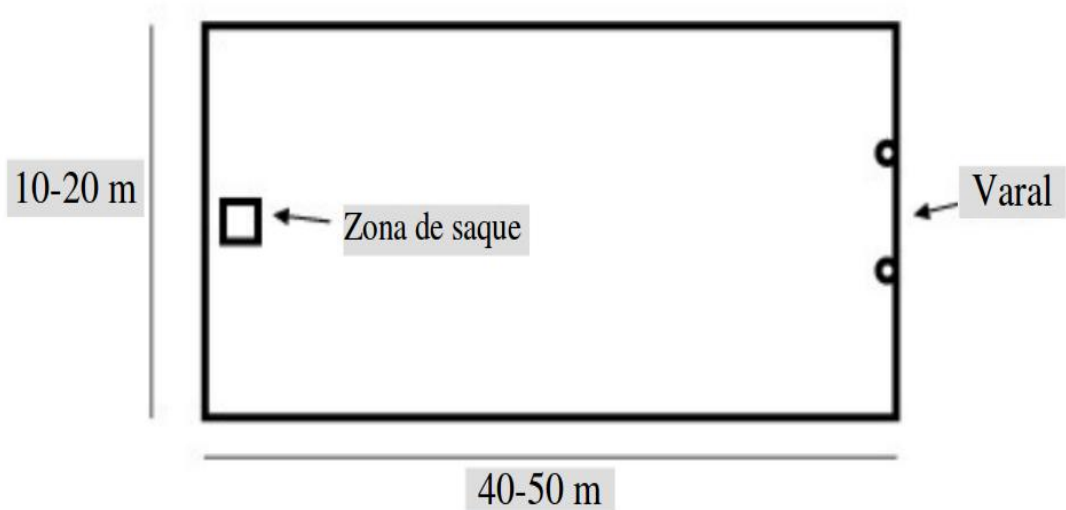
No século XX diversos antropólogos, etnólogos e intelectuais reflexionaron e investigaron sobre a billarda. Así, membros da Xeración Nós como Vicente Risco ou discípulos seus como Xesús Taboada Chivite, personalidades como Fermín Bouza Brey no seu libro *Xogos iniciáticos infantís da Galiza* (1963), Arturo Romaní en *Xogos infantís de Galicia* (1983), María Barrio e Enrique Harguindey en *Lerías e enredos para os máis pequenos* (1983), Camilo Brandín Feijoo en *Os xogos dos nosos rapaces* (1986), Xaquín Lorenzo “Xocas” en *Enredos* (1992), Ana Estévez Lavandeira en *Os xogos* (2000) ou Antón Cortizas en *Chirlosmirlos* (2001) e en *Tastarabás* (2013), contribuíron a que este xogo siga vivo no século XXI. Este xogo recibe diferentes nomes, segundo a zona xeográfica de Galicia onde se practique. Os máis comúns son lipe, estornela, cachiza, billa, lipio, pateiro, billarda e pincha. Esta riqueza lingüística tamén aparece na denominación do material co que se xoga. Deste xeito, chámasele palán, mangueira, rebolo, rebola ou pala ao anaco de **madeira** máis grande que se suxeita coa man. O anaco pequeno que se coloca no chan recibe todos os nomes cos que se designa ao xogo e algún máis como, por exemplo, pinchín.

Outro factor fundamental para que a Billarda estea recuperada e practicándose no noso país, ademais dos estudos e investigacións sobre o xogo, é a creación da Liga Nacional de Billarda (en diante LNB) no ano 2005. A LNB é un colectivo composto por asociacións culturais e deportivas que organizan desde ese ano unha **liga regular de Billarda**, ademais de torneos abertos de billarda, por todo o territorio galego. Na actualidade a LNB está organizada en tres Conferencias que se



corresponden coas provincias de Lugo, A Coruña e Pontevedra. O número de persoas que xogan cada ano na LNB oscila entre catrocentas e cincocentas.

Terreo de xogo e material da billarda



[Para saber máis sobre a billarda.](#)



A orixe do xogo dos **bolos** xera controversias. Algunhas hipóteses afirman que sería unha práctica para adestrar a puntería e o pulso, xunto co desenvolvemento da musculatura dos homes, como preparación para a guerra e a caza. Outras falan dun xogo para pasar o tempo e como medio de diversión. As referencias a este xogo de bolos son frecuentes na cultura exipcia, grega e romana, aínda que é moi difícil establecer unha relación directa cos bolos actuais. Tamén, hai testemuñas deste xogo na cultura da Malaisia e na Americana Precolombina.

O bolo celta, ten a súa **orixe** nos países nórdicos, de onde chegaron ao noso país. Estendeuse por todo o norte peninsular probablemente a través do Camiño de Santiago. Encontramos fontes documentais que acreditan a presenza do xogo dos bolos en países de Europa a partir do século XI. Durante o século XIX e principios do XX, **os bolos** convertéronse na actividade lúdica máis estendida nas comunidades do norte. Actualmente, a súa práctica queda reducida a Galicia, Asturias, Cantabria e Madrid.

Unha das modalidades de bolos que se conserva nalgúns lugares de Galicia é a dos birlos. Un birlo é unha peza troncónica que se coloca de xeito vertical nun lugar determinado para derrubala mediante o lanzamento dunha bola. O número de birlos a derrubar é variable. A bola é lanzada primeiro e despois rodada. A comezos da década dos sesenta o xogo foi perdendo forza e arraigo. Ata que no ano 1990 apróbbase un **regulamento de Bolos Celta**, e a partir de aquí clubs e xogadores inscribíense e rexístranse na Federación Galega de Bolos. Isto permitiu que a día de hoxe existan as ligas territoriais que se disputan nos concellos de Baiona, Gondomar, Nigrán e Tomiño da provincia de Pontevedra; en Viana do Bolo, O bolo, A Veiga, Manzaneda e Parada de Sil, da provincia de Ourense; en Xove, Ribadeo, Barreiros, Trabada, A Pontenova, Meira, Castro de Rei, Riotorto, A Pastoriza e Ferreira de Pantón, na provincia de Lugo; en Boiro da provincia de A Coruña. Nestes lugares hai clubs Federados inscritos na Federación Territorial Galega de Bolos. Xógase tamén, aínda que con menor intensidade, noutras zonas de Galicia como son os lugares das parroquias do interior do macizo da Groba (Burgueira e Loureza, Concello de Oia; Vilachán do monte, concello de Tomiño e en Fornelos, concello do Rosal). Xógase nos Concellos de Soutomaior e Redondela e na parroquia de Ponte Sampaio, concello de Pontevedra. Na provincia de Ourense xógase no Barco de Valdeorras, A Rúa e A Gudiña. Na provincia de Lugo xógase en Quiroga, Monforte, Mondoñedo e algúns concellos da costa lucense. Na provincia de A Coruña xógase en lugares de Dodro e Pobra do Caramiñal.



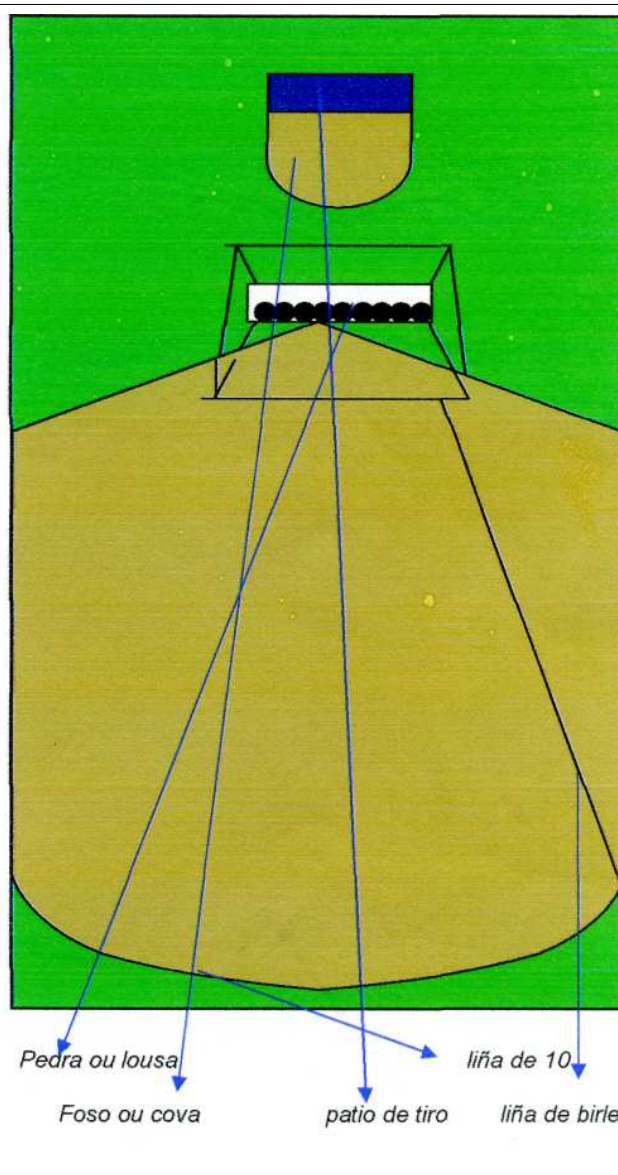
Terreo de xogo e material dos bolos celta

O **campo de xogo** ten forma de cono truncado e consta de:

-unha base, colocada nun dos extremos do campo, cun foso para proporcionar impulso.

-a boleira ou pedra colocada por diante da base, onde se colocan os birlos e

-a liña de 10 metros ou raia de birlo na curvatura do cono



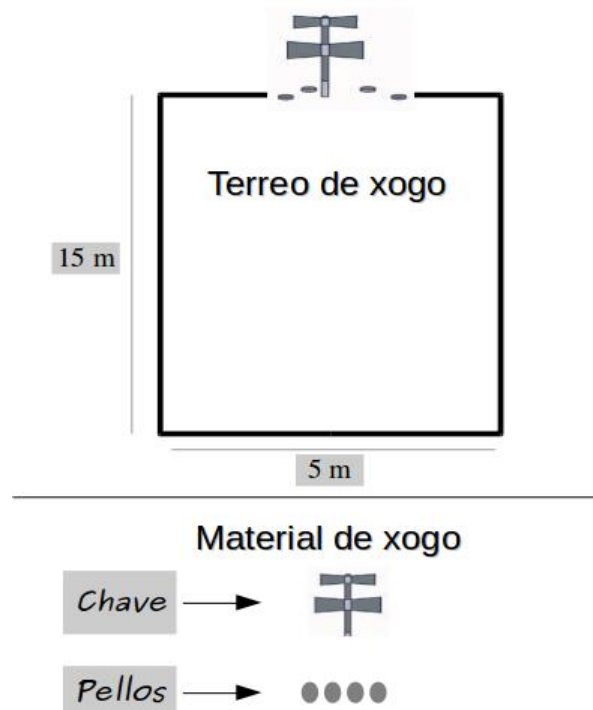
[Para saber máis sobre os bolos celta.](#)



A **chave** é un dos xogos de lanzamento de precisión máis estendido en Galicia. Consiste en lanzar uns discos redondos e planos, denominados pesos, na zona de Santiago, pellos ou peletres, noutras zonas do país, sobre unha peza metálica chamada chave. Esta colócase a unha determinada distancia da zona de tiro, onde se sitúan os xogadores. O obxectivo é petar cos pesos na chave o maior número de veces. En cada zona de Galicia hai peculiaridades que supoñen diferenzas en canto ao tamaño e forma da chave, na distancia de tiro, no tamaño dos pesos, e mesmo, no xeito de puntuar. As diversas formas da chave dan nome a **variantes** do xogo. Deste xeito, estaría a chave de Ferrol en forma de hélice, a chave de Ourense e **Pontevedra** en forma de aspas e a chave de Santiago e Coruña con forma de lingua ou folla.

A chave establécese como deporte tradicional en 1992, coa creación da Delegación Galega de Chave, incluída na Federación de Bolos e Petanca (hoxe federacións separadas). No ano 1996 créase a Federación Galega de Chave como organismo independente.

Terreo de xogo e material da chave



[Para saber máis sobre a chave.](#)



METODOLOXÍA

Como recolle o **Decreto 105/2014**, do 4 de setembro, polo que se establece o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia, a Educación Física nesta etapa terá un **carácter lúdico** ata converter o xogo no contexto ideal para a maioría das aprendizaxes.

Temos polo tanto unha **dobre dimensión do xogo**: como **contido**, recollido no *Bloque 6. Os xogos e as actividades deportivas*, e como **recurso metodolóxico** que axuda a que a aprendizaxe sexa máis amena, máis efectiva e máis duradeira. Cando o xogo motor está compartido cos compañeiros e compañeiras é ademais un elemento socializante que axuda aos alumnos e alumnas a comprender e respectar aos demais, ao mesmo tempo que os introduce na aceptación das normas e das responsabilidades. Amais, o nomeado decreto recolle: *favoreceranse metodoloxías que teñan a súa base no descubrimento guiado, a resolución de problemas, o traballo por retos ou a cooperación.*

O **descubrimento guiado** implica de xeito cognitivo ao alumno, ademais da realización de actividade motriz. Para o seu desenvolvemento o profesor plantexa una serie de preguntas ao alumno sobre as tarefas que se están a realizar para que este as resolva. O profesor debe esperar as respostas e non intervir agás para guiar mediante outras preguntas intermedias ou suxestións.

A **resolución de problemas** é o nivel que segue ao descubrimento guiado. Mentres que neste último os indicios que proporciona o profesor son fundamentais, na resolución de problemas o alumno debe atopar por si mesmo a resposta, sen axuda. Este pequeno cambio provoca un maior número de posibilidades ou xeitos de executar o movemento.

O **traballo por retos**. A forma máis común de expor esta metodoloxía é a través de retos físicos cooperativos. Pode definirse como aquelas actividades físicas cooperativas cun obxectivo cuantificable, onde o grupo, tendo en conta determinadas normas, debe resolver un determinado problema de solución múltiple propondo unha secuencia de pensar-compartir e actuar.

A **aprendizaxe cooperativa** entense como a metodoloxía educativa baseada no traballo en pequenos grupos heteroxéneos nos que os alumnos xuntos procuran a mellora do seu propio aprendizaxe e a dos seus compañeiros e compañeiras.



ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Atender á diversidade na aula supón ofrecer una proposta educativa que permita o acceso ao currículo de todos os alumnos no mesmo entorno ordinario.

Nunha educación física inclusiva todo o alumnado comparte o mesmo espazo, mantendo as máis altas expectativas de aprendizaxe. Polo tanto as actividades segregadas non son consideradas inclusivas. A inclusión supón sempre compartir co grupo o proceso de aprendizaxe e, neste contexto, a diversidade dá cohesión ao grupo e enriquece.

Non se trata dunha tarefa doada. Será preciso adoptar estratexias faciliten a participación efectiva do alumnado. Deberán propoñerse actividades comúns e realizables para todos baixo as seguintes premisas:

- ofrecer actividades con distinto grao de dificultade na execución,
- equilibrar o deseño de actividades de gran grupo e pequeno grupo (sen propoñer actividades individuais para aqueles alumnos que presentan dificultades de aprendizaxe cando o resto do grupo participa colectivamente),
- deseñar actividades de libre elección onde o alumno poida elixir o itinerario das tarefas ao longo da sesión en función das súas capacidades,
- asegurar a práctica da totalidade do grupo clase formando un equipo. Todos sumamos.



POSIBILIDADES DE INTERDISCIPLINARIEDADE

Podemos establecer un traballo por proxectos partindo desta unidade didáctica dos Xogos Tradicionais ou relacionar o seu desenvolvemento con estándares doutras áreas do currículo a través da seguinte proposta de actividades:

Área de lingua e literatura galega

- Elaboración do regulamento.
- Creación dun dicionario de conceptos.
- Exposicións orais relacionadas co encontro lúdico-deportivo.
- Redaccións e comentarios escritos do evento.
- Artigos en formato de noticia.

Área de matemáticas

- Medidas de distancias e tempos.
- Suma das puntuacións.

Área de educación artística

- Debuxo do campo de xogo.
- Creación de carteis, panfletos, trípticos e anuncios.
- Fotografías.

Área de Ciencias Sociais

- Busca de información sobre a forma de vida na Idade Antiga.




CONCRECIÓN CURRICULAR

CRITERIO DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CONTIDOS	COMPETENCIAS
B1.1	EFB1.1.2. Explica aos seus compañeiros e compañeiras as características dun xogo practicado na clase e o seu desenvolvemento	B1.2..Adopción de actitudes de colaboración, tolerancia, respecto e resolución pacífica dos conflitos na práctica de xogos e outras actividades físicas	CCL CSC
B1.3	EFB1.3.1. Participa activamente nas actividades propostas buscando unha mellora da competencia motriz	B1.7. Implicación activa en actividades motrices diversas, recoñecendo e aceptando as diferenzas individuais no nivel de habilidade	CAA CSC
	EFB1.3.4. Participa na recollida e organización de material utilizado nas clases.	B1.8. Uso correcto de materiais e espazos na práctica da Educación física	CSC
	EFB1.3.5. Acepta formar parte do grupo que lle corresponda e o resultado das competicións con deportividade	B2.1. Valoración e aceptación da propia realidade corporal e a das demais persoas	CSC
B6.2	EFB6.2.1. Expón as diferenzas, características e/ou relacións entre xogos populares, deportes colectivos, deportes individuais e actividades, natureza	B6.3. O xogo e o deporte como fenómenos sociais e culturais. Práctica de xogos e actividades deportivas de diferentes modalidades con dificultade crecente. B6.4. Coñecemento, práctica e valoración dos xogos e deportes tradicionais de Galicia. Coñecemento e práctica de xogos doutras culturas	CSC
	EFB6.2.2. Recoñece a riqueza cultural, a historia e a orixe dos xogos e os deportes tradicionais de Galicia		
	EFB6.2.3. Realiza e pon en valor distintos xogos e deportes tradicionais de Galicia respectando os principios e regras específicas destes		
B3.1	EFB3.1.3. Adapta as habilidades motrices básicas de manipulación de obxectos (lanzamento, recepción, golpeo etc.) a diferentes tipos de contornos e de actividades físico-deportivas e artístico-expresivas, aplicando correctamente os xestos e utilizando os segmentos dominantes e non dominante	B3.4. Control e dominio motor e corporal desde unha formulación previa á acción	CSC
	EFB3.1.6. Realiza e propón actividades físicas e xogos no medio natural ou en contornos non habituais, adaptando as habilidades motrices á diversidade e incerteza procedente do contorno e ás súas posibilidades	B3.3. Adaptación das habilidades motrices a contornos de práctica non habituais que favorezan toma de decisións, con seguridade e autonomía: o medio natural	CSC




SESIÓN 1. GOLPEA A BILLARDA

Sesión nº:1	U.D.: Xogos tradicionais	Curso:6º primaria
Contidos: a billarda		Espazos: aire libre ou pavillón
		Materiais: -paláns e billardas, -botellas de auga de varios tamaños, -globos de distintas cores.
<p>Información previa: Durante esta sesión trataremos de familiarizarnos con actividades relacionadas co xogo da billarda, aprendendo como executar o golpeo da billarda de forma adaptada á idade do alumnado.</p>		
<p>QUECEMENTO “Pita con globos”. Catro persoas collen catro globos vermellos e o resto terán globos doutras cores. Todas dan pequenos golpes ao globo. As portadoras das diferentes cores deben fuxir mentres as vermellas tratan de totalas. Cando unha vermella toca a outra cor trocan o globo e a función.</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL Para golpear a billarda, primeiro explicaremos o <i>agarre do palán</i>, que se realizará coa man dominante suxeitándoo pola parte onde está a cinta de seguridade. Esta cinta debe estar amarrada ao pulso antes de realizar o golpeo. Despois, diremos como hai que <i>acomodar e orientar a billarda no chan</i>. Finalmente, indicaremos como hai que <i>adaptar o corpo</i> para acercar o centro de gravidade ao chan, ao tempo que se mantén unha <i>correcta distancia da billarda</i> para poder chegares co palán á súa punta cando estendamos o brazo. É moi importante para todas as sesións ter en conta a seguridade dos participantes. Polo tanto, cando se vaia golpear a billarda desde a liña de saída o alumno ou alumna que non executa o golpe estará por detrás. Unha vez iniciado o xogo só poderá estar dentro do terreo de xogo aquel alumno ou alumna que vaia golpear a billarda. Seguindo estas premisas levaremos a cabo as seguintes actividades. Para a tarefa descrita repartiremos o alumnado en dúas filas e dividiremos o espazo en dous.</p> <p>Actividade “Golpeo”. Cada alumno e alumna terá unha botella grande de auga e unha pequena (baleiras). Librementemente irán golpeando a botella pequena (situada no chan) coa grande para facela saltar. Así, irán identificando a posición máis eficaz para cada un.</p> <p>Actividade “Fai saltar a billarda e golpéaa lonxe”. Divídese o terreo de xogo en dous campos. O alumnado contará con cadanseu palán e billarda. En dúas filas, unha en cada campo, de xeito individual flexionarán os xeonllos e a cadeira, estirarán o brazo que agarra o palán e con este <i>golpearán a billarda na punta</i> para facela saltar. Unha vez efectuado este golpeo para o salto <i>ergueranse e co brazo armado en torsión</i> de tronco golpearana co palán. A orde de golpeo será consecutiva.</p>		
<p>VOLTA Á CALMA Nos mesmos campos de xogo lanzarán a billarda coa man para intentar darlle ao palán situado no chan a unha distancia de 20 metros. O alumnado terá unha billarda na man. Lanzarana primeiro coa súa man dominante en orde consecutiva e despois coa non dominante na procura da súa lateralidade verdadeira.</p>		
<p>REFLEXIÓN O alumnado explicará como se realiza o golpeo para facer brincar a billarda e para desprazala, facendo fincapé na flexión de xeonllos e cadeira, baixada do centro de gravidade ao chan e a torsión do tronco.</p>		
Observacións:		




SESIÓN 2. XOGA Á BILLARDA

Sesión nº:2	U.D.: Xogos tradicionais	Curso:6º primaria
Contidos: a billarda 		Espazos: aire libre ou pavillón Materiais: -paláns e billardas, -pelotas de tenis, -conos, -picas, -botellas de auga baleiras grandes, -catro balóns de praia, -setas.
<p>Información previa: Durante esta sesión coñeceremos como se xoga á billarda na LNB (Liga Nacional de Billarda), así como as medidas que debe ter o material de xogo, as dimensións do terreo de xogo e o sistema de puntuación.</p>		
<p>QUECEMENTO "Hockey botella". Delimítase o terreo de xogo. Catro equipos cun número equilibrado de xogadores. Cada xogador terá unha botella de auga e cada equipo un balón. Unha portería en cada banda e fondo do campo. Trátase de meter o balón en algunha das porterías contrarias, conducíndoo ou golpeándoo coas botellas, mentres se evita que os/as contrarios/as o introduzan na propia.</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL É moi importante para todas as sesións ter en conta a seguridade dos participantes. Polo tanto, cando se vaia golpear a billarda desde a liña de saída o alumno ou alumna que non executa o golpe estará por detrás. Unha vez iniciado o xogo só poderá estar dentro do terreo de xogo aquel alumno ou alumna que vaia golpear a billarda. Seguindo estas premisas levaremos a cabo as seguintes actividades. O palán mide 60 cm de longo. De diámetro terá entre 1,5 cm e 3 cm. As billardas teñen entre 18 cm e 25 cm de longo. De diámetro terán entre 1,5 cm e 3 cm. Ao superar coa billarda a liña do varal conséguense puntos. O campo de billarda terá entre 40 e 50 metros de longo. De ancho terá entre 10 e 20 metros. Actividade "xogando á billarda". Dispoñemos ao alumnado en dous grupos. Dividimos o terreo en dous campos. Cada campo estará delimitado por unhas liñas de banda e de fondo. No centro da liña de fondo situamos o varal, dous conos separados por 3,60 metros e cunhas picas a xeito de postes. Desde a liña de saída e en orde consecutiva irán facendo saltar a billarda e golpeándoa para intentar introducila entre o varal.</p>		
<p>VOLTA Á CALMA Recollemos o material utilizado, por parellas, cuartetos,..., de xeito que cada persoa toque a peza coas dúas mans (unha billarda con catro mans, un palán con oito, unha seta con oito, etc.).</p>		
<p>REFLEXIÓN Pediremos que o alumnado nos explica como se xoga na LNB á billarda e cales son as dimensións do material de xogo e do terreo de xogo.</p>		
Observacións:		



SESIÓN 3. LANZA BOLOS

Sesión nº3	U.D. Xogos tradicionais	Curso:6º primaria
Contidos: bolos celta		Espazos: aire libre ou pavillón Materiais: -bolos celta, -balóns.
<p>Información previa: Durante esta sesión trataremos de familiarizarnos con actividades relacionadas co lanzamento de bolos celtas, aprendendo como executar un lanzamento de tiro de forma adaptada á idade do alumnado.</p>		
<p>QUECEMENTO Catro equipos cun balón cada un. Os seus integrantes están colocados en ringleira uns detrás dos outros. O primeiro de cada fila pasará o balón ao segundo e así, sucesivamente. O balón pasarase de diferentes maneiras segundo diga o/a profesor/a (xirándose, por debaixo das pernas, etc.).</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL Primeiro explicamos a forma de coller a bola, colocación dos pés e tronco. A bola colocárase sobre a palma da man e cerrárase esta sobre a bola. As pernas flexionadas. O tronco erguido e a liña dos ombros perpendicular á boleira. O peso descansará sobre o pé dominante descargándoo no lanzamento. Despois, indicamos como se executa o tiro. O xogador comeza realizando un xiro de tronco e brazos cara atrás no lado dominante, tomando como eixo a columna vertebral. Este movemento realízase ao tempo que se despraza a outra perna no sentido de xiro do tronco. Unha vez que o tronco alcanzou a máxima torsión, que o brazo dominante realizou o máximo xiro posible, e coa perna non dominante levantada, comezará un movemento de vaivén ata alcanzar a posición final de tiro. Agora, a bola sae tratando de conseguir a mellor xogada. Un pé busca o soporte do peso do corpo e o outro o equilibrio. É importante ter en conta a seguridade dos participantes. Polo tanto, indicaremos as zonas adecuadas que debe ocupar o alumnado. Seguindo estas premisas levaremos a cabo as seguintes actividades. Actividade “Lanzamos as bolas”. Marcamos a liña de tiro e a 5 metros dela, marcamos un rectángulo de 1,20 metro de lonxitude (paralelo á liña de tiro) por 70 cm. de ancho que fará de boleira. Formamos un grupo de alumnos. En fila, e en orde consecutiva, cada alumno lanzará unha bola polo aire co obxectivo de que golpee dentro do rectángulo marcado no chan. Deberá efectuar o lanzamento con torsión de tronco e coa liña dos ombros perpendicular ao rectángulo. As pernas flexionadas lixeiramente.</p>		
<p>VOLTA Á CALMA Xogarán ao “Pase Misí”. Elíxense ao chou a dúas persoas que farán de portas, colocándose unha enfronte da outra agarradas das dúas mans e facendo unha especie de ponte. Cada unha escolle unha palabra sen que o resto do alumnado as coñeza. O resto do grupo forma unha ringleira e van pasando por debaixo dos brazos de quen fai de ponte. Todos van cantando “Pase Misí, Pase Misá, polas portas de Alcalá, os de diante corren moito, os de atrás aí quedarán”. Cando a cantiga remata, a persoa que estea debaixo da ponte queda atrapada. As dúas persoas da ponte preguntanlle en voz baixa cal das palabras escolle. Segundo a elección colocárase por detrás de quen escollera previamente ese nome secreto. Así seguirán ata rematar, momento no que estarán formadas dúas ringleiras de nenas e nenos collidos pola cintura e as dúas portas agarradas polas mans. Finalmente, tratarán de arrastrar unha ringleira á outra.</p>		
<p>REFLEXIÓN Pediremos ao alumnado que nos explique como se colle a bola, como se coloca o corpo para o lanzamento. Deberán explicar a flexión das pernas, a orientación e torsión de tronco.</p>		
Observacións:		

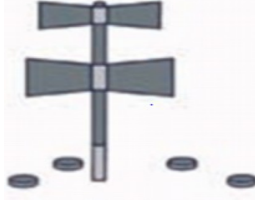


SESIÓN 4. A BIRLAR

Sesión nº: 4	U.D. Xogos tradicionais	Curso 6º primaria
Contidos: bolos celta		<p>Espazos: aire libre ou pavillón</p> <p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -bolos celta, -pelotas de tenis, -balóns, -setas.
<p>Información previa: Nesta sesión trataremos de familiarizarnos con actividades relacionadas co lanzamento de bolos celta, aprendendo como executar o lanzamento para birlar de forma adaptada á idade do alumnado.</p>		
<p>QUECEMENTO "Os dez pases". Divídese a clase en dous equipos. Iníciase o xogo lanzando a pelota ao aire. O equipo que se apodera do balón debe intentar pasarse a pelota coa man sen que lle caia ao chan. Se conseguen dar 10 pases consecutivos alcanzarán 1 punto. O equipo que non ten o balón debe intentar recuperalo ou que toque o chan. Unha vez recuperada a pelota, este equipo inicia a conta de pases.</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL Explicaremos <u>como se birla</u>. O pé dominante do xogador estará colocado no punto do birlo, e o outro lixeiramente adiantado. A bola estará na man dominante, exercendo o brazo unha flexión que alcance un ángulo de 100 a 150 grados. As pernas estarán flexionadas lixeiramente soportando o peso do corpo, mentres o tronco se inclina lixeiramente cara adiante. Comeza o movemento desprazando o brazo dominante cara abaixo e cara atrás, tendo como eixo de rotación a liña dos ombros. Realízase un movemento cara adiante propiciando un desprazamento do pé dominante permitindo ao outro despegarse do chan para iniciar o paso cara adiante en dirección á lousa. Xogan no birlo un papel importante as accións do conxunto man-pulso. Actividade "rodamos as bolas": Marcamos a liña de tiro. A 5 metros da liña de tiro marcamos un rectángulo de 1,20 metro de lonxitude (paralelo á liña de tiro) por 70 cm. de ancho que fará de boleira. Na boleira colocaremos 10 birlos en fila. Formamos un grupo de alumnos. O lugar desde onde se fará rodar a bola será desde a liña de 10, que estará marcada por unha liña semicircular. Estará en fronte do rectángulo e a 10 metros. Na mesma disposición de grupo e en fila, cada alumno e alumna fará rodar unha bola polo chan coa intención de derrubar os birlos.</p>		
<p>VOLTA Á CALMA Dividirase a clase en dous grupos e o espazo en dous campos. Cada alumno e alumna terá unha pelota de tenis e lanzaraa para intentar que atravesese unha liña imaxinaria entre dúas setas colocadas a 15 metros de distancia e separadas entre si 1,20 m. Unha vez lanzadas todas as pelotas recolleranse e comezarse de novo o lanzamento.</p>		
<p>REFLEXIÓN Pediremos ao alumnado que nos explique como se colle a bola e cal debe ser a colocación do corpo para birlar. Deberán explicar a flexión das pernas e a orientación do tronco, a flexión do brazo, así como dar unhas indicacións do xesto do conxunto man-pulso.</p>		
Observacións:		




SESIÓN 5. LANZA PELLÓS

Sesión nº:5	U.D.: Xogos tradicionais	Curso:6º primaria
Contidos: a chave		Espazos: aire libre ou pavillón
		Materiais: -pellos, -pelotas de tenis, -pano.
<p>Información previa: Durante esta sesión trataremos de familiarizarnos con actividades relacionadas co xogo da chave, aprendendo como lanzar os pellos ou pesos de forma adaptada á idade do alumnado.</p>		
<p>QUECEMENTO “O pano”. Formanse dous equipos numerados correlativamente. Cada equipo situarase na súa zona de saída. Estas zonas estarán unha enfronte da outra e sinaladas cunha liña no chan. Xusto a unha distancia media entre estas zonas de saída trazarase unha liña sobre a que se situará unha persoa. Esta persoa terá agarrado o pano pola súa parte superior e estenderá o brazo para que o pano pendure. Actuará de xuíz para ir puntuando aos equipos. Dirá un número e sairá correndo de cada equipo o alumno que tivese asignado ese número, coa intención de coller o pano da man do xuíz e levalo ata a liña que ocupa o seu equipo. Cada vez que suceda isto será punto para o equipo que o consiga. Tamén, pode suceder que nesta carreira sexa tocado polo contrario, neste caso o punto será para este equipo. Outro xeito de puntuar e facer que o opoñente pise a liña de pano ou a supere, mentres o pano continúa na man do xuíz.</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL Para lanzar os pellos. Explicaremos que o <i>agarre do pello</i>, peso ou disco, realízase coa man dominante e suxeitándoo na palma da man co dedo polgar. Situámonos fronte á chave cunha perna adiantada e flexionada. Así mesmo, indicamos o <i>movemento de balanceo</i> que se debe facer co brazo flexionado sobre a articulación do ombro antes de lanzar. No momento do lanzamento hai extensión do brazo. Soltamos o polgar do pello e lanzámolo. Tamén, informamos que non é válido lanzar ao xeito pedrada, ou sexa, de arriba cara abaixo, nin pisar a liña de lanzamento. É importante ter en conta a seguridade dos participantes. Polo tanto, indicaremos cales son as zonas para a recollida dos pellos. Seguindo estas premisas levaremos a cabo a seguinte actividade. Actividade: “lanzamos discos”: Dividiremos o espazo de xogo en dous campos de 5 m. de ancho por 10 m. de longo. Dividimos a clase en dous grupos. Cada grupo xogará nun campo. Cada alumno lanzará tres discos coa intención de deixalos o máis preto posible dunha liña trazada no chan a unha distancia de 10 metros. No primeiro lanzamento deberán situar a perna correspondente á man dominante adiantada. No segundo situarán a perna contraria á man dominante adiantada. Así decidirán o xeito máis cómodo de facer o lanzamento. Nos seguintes lanzamentos deixarase que o alumando escolla a perna que adiantará.</p>		
<p>VOLTA Á CALMA Coa clase dividida en dous grupos xogarán á petanca usando pelotas de tenis. Colocarase unha pelota máis pequena a uns 10 metros de distancia da liña de lanzamento. Esa pelota será o boliche ou obxectivo. Cada alumno e alumna lanzará desde a liña de lanzamento unha pelota de tenis coa intención de deixala parada o máis cerca posible do boliche.</p>		
<p>REFLEXIÓN Pediremos ao alumnado que nos expoña como se agarran os pellos ou discos. Deberán indicar o xeito correcto de lanzar.</p>		
Observacións:		



SESIÓN 6. XOGAMOS Á CHAVE

Sesión nº:6	U.D.: Xogos tradicionais	Curso:6º primaria
Contidos: a chave		Espazos: aire libre ou pavillón
		Material: -chaves, -pellos, -unha pelota.
<p>Información previa: Durante esta sesión trataremos de familiarizarnos coas modalidades de chave que hai: a Chave de Ourense, a Chave de Santiago e a Chave de Ferrol.</p>		
<p>QUECEMENTO “O raposo, a galiña e os pitiños”. Fórmanse varias filas de 6 ou 7 alumnos agarrados pola cintura. O Primeiro da fila será a galiña e o resto serán os pitos. Un compañeiro será o raposo que tratará de tocar ao último pito de calquera das filas. Toda a fila debe intentar que este último non sexa alcanzado polo raposo. Os pitos non poden soltarse un dos outros. Cando o último pitiño é alcanzado polo raposo, o alumno que facía de galiña pasa a ser raposo e o que era raposo pasa ao último lugar da fila.</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL Adiantarán unha perna, e sempre sen pisar a liña de lanzamento, iniciarán o movemento de balanceo do brazo para despois, no momento do lanzamento, facer unha extensión do mesmo e soltar o polgar do pello para lanzalo. Individualmente e en orde consecutiva cada alumno lanzará catro discos coa intención de golpear a chave. É moi importante para todas as sesións ter en conta a seguridade dos participantes. Polo tanto, indicaremos cales son as zonas adecuadas para a recollida dos pellos e o lugar que debe ocupar o alumnado que está esperando para xogar. Seguindo estas premisas levaremos a cabo a seguinte actividade. Actividades “lanzámolle á chave”. Dividiremos o espazo de xogo en dous campos de 5 metros de ancho por 10 metros de longo. A esa mesma distancia de 10 metros colocaremos as chaves. Dividiremos a clase en dous grupos. Cada grupo xogará nun campo. En cada grupo haberá dous equipos, A e B. Individualmente e en orde alternativa lanzará catro discos un/ha xogador/a do equipo A, despois outro/a do B coa intención de golpear a chave, e así sucesivamente ata rematar todos. Unha vez efectuado o lanzamento dos catro pesos por un/ha xogador/a, estes serán recollidos polo alumno ou alumna do outro equipo que lle corresponda lanzar.</p>		
<p>VOLTA Á CALMA Xogarán á “bomba”. O grupo estará en formación de círculo e de pé. O grupo que forma o círculo pasarase unha pelota coas mans. No centro haberá un alumno ou alumna que fará de reloxo. Este contará de 1 a 5 e cada vez que chegue a 5 sacará un brazo, primeiro o dereito de xeito horizontal, logo o esquerdo do mesmo xeito. Posteriormente o dereito de xeito vertical e o esquerdo do mesmo xeito. Despois de contar por quinta vez de 1 a 5 dará unha palmada, e nese momento quen teña o balón terá que tirarse ao chan. Continuará o xogo</p>		
<p>REFLEXIÓN Pediremos ao alumnado que diga as distintas formas de chave que hai. Deberán explicar como hai que situar as pernas e como hai que efectuar o lanzamento co movemento da articulación do ombro e do cóbado.</p>		
Observacións:		



SESIÓN 7. I ENCONTROS DA BBC

Sesión nº:7	U.D.: Xogos tradicionais	Curso:6º primaria
 <p>Contidos: Encontros de xogos tradicionais</p>		<p>Espazos: aire libre</p> <p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -xogo de chave (pesos e chaves), -xogo de bolos celta (bolas e bolos), -xogo de billarda (paláns e billardas), -conos, -picas, -cordas, -setas e -chapas.
<p>Información previa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada profesor/a repartirá o seu alumnado en 6 grupos. • Cada grupo ocupará unha zona de xogo. • Seguirase un sistema de rotación a modo de circuito. • En cada zona estarase xogando darredor de 30 minutos. • Na metade da xornada aproximadamente establecerase un tempo para a merenda. 		
<p>DESENVOLVEMENTO</p> <p><u>ZONA 1:</u> A BILLARDA: 30 minutos.</p> <p><u>ZONA 2:</u> Xogo de transición: 15 minutos. Xogo de transición: 15 minutos.</p> <p><u>ZONA 3:</u> OS BOLOS CELTA: 30 minutos</p> <p><u>ZONA 4:</u> Xogo de transición: 15 minutos. Xogo de transición: 15 minutos.</p> <p><u>ZONA 5:</u> A CHAVE: 30 minutos.</p> <p><u>ZONA 6:</u> Xogo de transición: 15 minutos. Xogo de transición: 15 minutos.</p>		
<p>Observacións:</p>		



AVALIACIÓN

VALORACIÓN DOS ESTÁNDARES

ASPECTOS A AVALIAR	ESTÁNDARES	% nota UDI	Instrumento
VALORES	EFB1.1.2. Explica aos seus compañeiros e compañeiras as características dun xogo practicado na clase e o seu desenvolvemento	30%	Escala de autoavaliación
	EFB1.3.1. Participa activamente nas actividades propostas buscando unha mellora da competencia motriz		Observación diaria
	EFB1.3.4. Participa na recollida e organización de material utilizado nas clases		
	EFB1.3.5. Acepta formar parte do grupo que lle corresponda e o resultado das competicións con deportividade		
EXECUCIÓN MOTRIZ	EFB3.1.3. Adapta as habilidades motrices básicas de manipulación de obxectos (lanzamento, recepción, golpeo etc.) a diferentes tipos de contornos e de actividades físico-deportivas e artístico-expresivas, aplicando correctamente os xestos e utilizando os segmentos dominantes e non dominante	30%	Escala de valoración
	EFB6.2.3. Realiza e pon en valor distintos xogos e deportes tradicionais de Galicia respectando os principios e regras específicas destes		Observación directa
POSTA EN PRÁCTICA DO DEPORTE	EFB3.1.6. Realiza e propón actividades físicas e xogos no medio natural ou en contornos non habituais, adaptando as habilidades motrices á diversidade e incerteza procedente do contorno e ás súas posibilidades	30%	Observación nas xornadas colectivas
COMPRENSIÓN	EFB6.2.1. Expón as diferenzas, características e/ou relacións entre xogos populares, deportes colectivos, deportes individuais e actividades, natureza	10%	Búsqueda de información sobre un xogo tradicional
	EFB6.2.2. Recoñece a riqueza cultural, a historia e a orixe dos xogos e os deportes tradicionais de Galicia		



AVALIACIÓN

Avaliación da execución motriz

	Estándar EFB 3.1.3												Estándar EFB 6.2.3				Estándar EFB 3.1.6			
	Realiza un correcto agarre do palán, e adopta una adecuada posición no golpeo				Realiza un correcto agarre da bola e adopta una adecuada posición final				Realiza un correcto agarre dos pellos e una postura adecuada no lanzamento				Practica os xogos respectando as regras				Realiza os xogos aprendidos na saída programada			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				
Alumno/a																				

- 4 SOBRESALIENTE→Realiza correctamente toda a secuencia.
- 3 NOTABLE-BEN→Execución aceptable, aínda que debe mellorar una parte.
- 2 SUFICIENTE→Realiza correctamente a parte principal da modalidade.
- 1 INSUFICIENTE→Non consegue realizar o obxectivo.



AVALIACIÓN

Autoavaliación do alumno

Nome	Apelidos	Curso			
		4 PUNTOS SEMPRE	3 PUNTOS CASE SEMPRE	2 PUNTOS A VECES	1 PUNTO CASE NUNCA
EFB1.1.2. Explica aos seus compañeiros e compañeiras as características dun xogo practicado na clase e o seu desenvolvemento	Axudo na aprendizaxe aos meus compañeiros/as				
	Escoito e póñome no lugar dos demais				
EFB1.3.1. Participa activamente nas actividades propostas buscando unha mellora da competencia motriz	Implícome nas actividades propostas e manteño o esforzo por facelo ben				
	Cando teño dificultades non abandono, busco axuda				
EFB1.3.4. Participa na recollida e organización de material utilizado nas clases	Axudo na organización da sesión				
	Colaboro na recollida de material				
EFB1.3.5. Acepta formar parte do grupo que lle corresponda e o resultado das competicións con deportividade	Cando non gaño, non me enfado: é mais importante xogar e divertirse que gañar				
	Son capaz de traballar con outros compañeiros/as aínda que xoguen peor ca min				
TOTAL DE PUNTOS					
Insuficiente: debes mellorar a túa participación e implicación		MENOS DE 16 PUNTOS			
Suficiente: non eres constante no teu esforzo		DE 16 A 20 PUNTOS			
BEN: esforzaste na túa aprendizaxe		DE 21 A 24 PUNTOS			
Notable: esforzaste e axudas aos teus compañeiros/as		DE 25 A 28 PUNTOS			
SOBRESALIENTE: Es un exemplo para os demais		DE 29 A 32 PUNTOS			



PARA INVESTIGAR...

O alumnado preguntarlle aos seus pais/nais/avós/avoas ...polos xogos tradicionais da súa infancia

1. A que xogabas de pequeno/a?

--

2. Onde xogabas?

- a. Na rúa
- b. Na casa
- c. No bar da vila
- d. Outros _____

3. Con quen xogabas?

- a. Cos amigos e amigas
- b. Cos vecinos e veciñas
- c. Cos pais/nais/avós/avoas
- d. Outros _____

4. Canto tempo xogabas?

- a. Todo a tarde
- b. Todo o día
- c. O tempo que autorizaran os pais/nais/avós/avoas
- d. Outros _____

5. Quen che ensinou o xogo?

- a. Os meus familiares (pais/nais/avós/avoas/outros)
- b. O mestre
- c. Os amigos ou veciños
- d. Outros _____

6. Había competición? Tiñas adestrador?

- a. Si _____
- b. Non _____
- c. Outros _____

7. Que pasaba se perdías?

--