



## &lt;Article&gt;

## El joc tradicional i popular a l'escola primària: una proposta de l'educació física cap a la cessió d'autonomia

Annabel Becerro-Mina, Xavier Torrebadella-Flix

Data de presentació: 19/09/2012

Data d'acceptació: 27/05/2013

Data de publicació: 01/07/2013

## //Resum

L'article recull el resum d'una unitat didàctica (UD) que una futura mestra especialista en Educació Física va aplicar, durant el seu període de pràctiques, a un grup d'alumnes de tercer de primària. La UD se centra en el marc de les competències bàsiques i parteix de la proposta d'interdisciplinarietat que ofereixen els jocs populars i tradicionals. Els objectius s'han concretat en la prescripció curricular de les habilitats motrius bàsiques i les capacitats condicionals. La metodologia utilitzada s'ha desenvolupat a partir d'una proposta constructivista, que facilita als alumnes l'autogestió dels continguts, la cessió d'autonomia per desenvolupar la sessió i la responsabilitat de compartir l'avaluació. La UD fixa l'atenció docent a explorar les reflexions de construcció personal i d'habilitats socials, que actualment es distancien i perden significat en les relacions interpersonals com l'empatia, el saber compartir o la resiliència. Com a conclusió es presenta l'anàlisi crítica d'aplicació de la UD i l'experiència docent viscuda.

## //Mots clau

Educació primària, educació física, jocs populars i tradicionals, unitat didàctica, competències bàsiques.

## // Referència recomanada

Torrebadella-Flix, X. i Becerro-Mina, A. (2013). El joc tradicional i popular a l'escola primària: una proposta de l'educació física cap a la cessió d'autonomia. [En línia] *REIRE, Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 6 (2), 100-118. Accessible a: <http://www.ub.edu/ice/reire.htm>

## // Dades dels autors

**Annabel Becerro-Mina.** Col·legi FEDAC La immaculada (Castellar del Vallès).

**Xavier Torrebadella-Flix.** Universitat Autònoma de Barcelona. [franciscoxavier.torrebadella@uab.cat](mailto:franciscoxavier.torrebadella@uab.cat)

## 1. Introducció

En una accelerada i constant transformació social, els sistemes educatius han perdut els referents conjunturals del passat que garantien certa estabilitat. Els sistemes educatius també fa temps que han entrat en crisi. Tot i que potser sempre hagin estat en crisi, és avui quan, més que mai, ens adonem que no podem oferir respostes als desequilibris provocats pels canvis culturals tan influenciats pels imperants socioeconòmics i el desenvolupament de les noves tecnologies. Els currículums educatius basats en els continguts i en la transmissió dels sabers han perdut protagonisme, i els nous models pedagògics fonamentats en les teories constructivistes ens fan qüestionar l'orientació que ha de prendre la funció docent.

En els darrers anys s'ha projectat en l'ensenyament una allau accelerada en la incorporació de processos i instrumentacions metodològiques, principalment per la incorporació de les noves tecnologies, que han aixecat un mur en contra dels models pedagògics reflexius. Això ha provocat la fragmentació dels continguts curriculars, el divorci entre la pràctica i l'anàlisi reflexiva, i la pèrdua de significació en un model pedagògic poc autocrític. Avui potser hem de retornar a les propostes de la pedagogia pràctica de Francesc Ferrer, Celestin Freinet o Paulo Freire, que prenen com a valor inqüestionable l'emancipació autocrítica i compartida de la persona, i que s'oposen al domini hegemònic d'una construcció social basada en una jerarquia dominant (Gertrudis, 2010). Com cita Ruiz (2010), la funció educativa necessita la independència intel·lectual del professorat i dels alumnes per garantir una actitud crítica de significats i per poder fer front a les amenaces uniformades imposades per la societat de la "globalització".

Des de l'àrea de l'educació física podem avançar-nos i plantejar propostes didàctiques basades en els nous paradigmes de l'educació per competències. Tot just iniciat aquest camí, ja s'han presentat algunes formulacions teòriques o assajos experimentals (Blázquez i Sebastiani, 2009; Ramírez, 2012). També s'han publicat alguns materials que fan referència al canvi de model, però val a dir que encara estem "tendres" (Zabala, 2011). El canvi també ha de venir acompanyat de propostes pràctiques que ens ajudin a compartir i a discutir el que fem i el que volem aconseguir (Beltrán i Hernández, 2012).

Volem compartir la idea que les pràctiques de les futures generacions de mestres són una oportunitat que hem d'aprofitar perquè els futurs docents s'atreveixin a experimentar i confrontar les seves idees amb els reptes educatius i les demandes de la societat actual (Boluda, 2012).

El Pràcticum és, sens dubte, el punt més decisiu i crític en la formació dels mestres. En el decurs d'aquesta fase els futurs docents tenen l'oportunitat de traslladar a la realitat els coneixements adquirits en la formació inicial. Això vol dir que estan en disposició de poder (re)afirmar l'enllaç de la teoria —part conceptual— amb la pràctica —part procedimental— i transferir els aprenentatges a les noves relacions professionals. Com tracten Novella, Pérez-Escoda i Freixa (2012), és en aquest moment quan s'han d'estimular les competències de la formació i, alhora, atorgar un guiatge tutoritzat cap a una cessió de l'autonomia i deixar "progressar del sentiment d'estudiant-practicant a l'estudiant-professional" (p. 246). És, doncs, conseqüència d'aquesta orientació que incorporem el resultat d'una experiència



docent —unitat didàctica (UD): Com m'agrada jugar!— del Pràcticum en l'especialitat en educació física (EF) a l'escola primària. Aquesta intervenció sorgeix per la motivació compartida entre el professor-tutor —Facultat de Ciències de l'Educació de la Universitat Autònoma de Barcelona— i una alumna en el darrer any de formació de la desapareguda especialitat d'Educació Primària de Mestre en Educació Física (MEF).

Entre totes les competències docents que presenta el Pràcticum creiem que la *investigació en la pràctica* condensa en si mateixa moltes de les altres capacitats o habilitats requerides (Latorre, 2005). Aquesta és una percepció que, per coherència, ens mou a cercar noves estratègies per concretar un model de formació del Pràcticum, que esdevingui més integrador i centrat en un paradigma de canvi metodològic. Com anoten Sebastiani i Delgado (2009), aquest canvi de model de formació per al segle XXI ha d'apuntar cap a estratègies més reflexives, participatives i compartides.

Com respon Latorre (2005), hem d'adreçar-nos a un nou model d'entendre el professional de l'educació. L'hem de comprendre com a investigador o pràctic reflexiu, és a dir, com un professional que integra, en la seva pràctica quotidiana, la funció investigadora com un mitjà per al desenvolupament de la qualitat com a docent.

Així, doncs, l'objectiu d'aquesta aportació és doble. Per un costat presentem el resultat d'una UD del Pràcticum —una experiència que poques vegades és fa pública— i, per un altre, engresquem els alumnes i tutors del Pràcticum —de l'actual Menció en EF de Grau d'Educació Primària— per dissenyar i experimentar intervencions didàctiques de caràcter creatiu i original. Tot això sense caure en la comoditat del professorat, ni tampoc en la dels alumnes acostumats fàcilment a exposar actuacions rutinàries. Per exemple, la simplicitat de treure d'Internet un ventall de jocs tradicionals o populars, pràcticament a l'atzar.

Així mateix, assenyalem que la metodologia per dissenyar aquesta UD es va concretar en l'assaig d'un model d'investigació-acció pactat entre el professor i l'alumna. Aquesta situació va permetre un diàleg reflexiu i crític permanent. La investigació-acció es va definir en quatre fases: 1. Planificació —identificació del problema per part de l'alumna i disseny de la UD—, 2. Acció-pràctica reflexiva —desenvolupament de la UD i registres al diari anecdòtic—, 3. Observació i anàlisi crítica dels resultats, i 4. Confecció de la memòria.

## 2. Justificació de la UD

La fonamentació pedagògica del joc té com a base epistemològica les argumentacions en l'àmbit de l'antropologia i la pedagogia. Huizinga (1957) va destacar que les civilitzacions antigues, a través del joc com a element lúdic i festiu, aconseguen validar els fonaments socials i forjadors de la cultura. En el segle I d. C. Quintilià de Calahorra va irrompre a Roma, com a mestre d'escola pública, amb el discurs didàctic que el joc era un dels millors recursos que el mestre podia utilitzar per formar els seus alumnes. A més a més, el joc no només servia d'estímul per aprendre, sinó que també donava informació al mestre sobre el caràcter dels alumnes (Moro, 2007). En una aproximació històrica més recent, Torredadella



Annabel Becerro, Xavier Torrebaddella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

(2011a) ha tractat la incorporació i la importància dels jocs corporals tradicionals en l'àmbit de l'educació física, i cita a Vicente Naharro (1818) com el primer a presentar, per a l'escola primària, un manual d'educació amb un caràcter interdisciplinari.

Al llarg de la història de l'educació física, els jocs motors tradicionals s'han presentat com una alternativa metodològica dels diferents sistemes gimnàstics (Bantulà, 2006). Torrebaddella (2011b) recupera una bibliografia històrica pròpia de l'educació física, que representa la fonamentació metodològica segons els jocs tradicionals i populars.

Actualment hi ha una reducció dels jocs motrius tradicionals i populars a causa de l'aparició de les noves tecnologies (Álvarez, 2012). Els infants d'avui han perdut l'essència del joc al carrer, un estil de vida en la infància del qual altres generacions van gaudir durant segles. Jocs i esports s'identifiquen i representen un mimetisme influenciat pels mitjans televisius, en especial pel futbol.

El joc motor o corporal, entès com una activitat holística on l'alumne participa com a protagonista en una interacció amb l'entorn, capaç d'integrar aprenentatges significatius, permet l'estructura i el desenvolupament de les bases de la seva motricitat. El joc motor, a part del desenvolupament de les habilitats motrius bàsiques i específiques i del desenvolupament de les capacitats condicionals i expressives, també permet el desenvolupament de les capacitats intel·lectuals i emocionals, i d'habilitats socials que actualment es distancien i perden significat en les relacions interpersonals com l'empatia, el saber compartir o la resiliència.

La valoració simbòlica dels jocs comporta lògiques externes conceptuals en contextos socials i prenen interpretacions en les relacions maniqueïstes, de gènere, de poder, econòmiques, religioses, etc.

Un dels motius que ens va fer decidir la temàtica d'aquesta UD va ser el ric patrimoni cultural que permet treballar. Com diu Lavega (2000), els jocs tradicionals són una oportunitat perquè els infants puguin parlar amb els seus pares, avis, germans... de les maneres de jugar que tenien anys enrere, i es converteixen en una manera de conèixer millor l'herència cultural. Així mateix, vehiculen vincles afectius que afavoreixen la cohesió familiar (Pubill, 2000; Álvarez, 2012). També existeix la possibilitat que ofereixen els jocs tradicionals i populars com a garantia del patrimoni etnogràfic dels pobles (Lavega, Lagardera, Planas, Molina, Costes i Sáez, 2006). Aquest nou escenari i la potenciació del currículum han afavorit que en els darrers anys s'hagin presentat algunes propostes de UD interdisciplinàries a través dels jocs tradicionals, que ja fan esment de les competències bàsiques (CB) (Álvarez, 2012; Dorado, 2009; Martínez, 2009; Montes, 2007; Ortega, Pérez i Guerrero, 2012; Pubill, 2009).

Dorado (2009) esmenta que els jocs populars presenten unes característiques importants en el desenvolupament de l'infant:

- *Universalitat*: són jocs similars que s'utilitzen alhora en llocs molt llunyans.
- *Mecanisme adaptatiu*: jocs que servien anys enrere per adaptar-nos i sobreviure.



Annabel Becerro, Xavier Torrebaddella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

- *Integració global:* com que el joc forma part de la cultura, canviarà si aquesta canvia.
- *Comportament adquirit:* els ciutadans que pertanyen a una societat transmeten conceptes, valors i normes. Els jocs també estan exposats a ser transmesos de generació en generació.



Imatge 1. "Àlbum dels tresors"

### 3. UD: Com m'agrada jugar!

*Com m'agrada jugar!* és una UD interdisciplinària que pretén apropar els alumnes a la descoberta dels jocs motrius tradicionals i populars. Aquesta UD, de 10 sessions, ha format part de l'experiència docent, amb un grup d'alumnes de tercer de primària, d'una futura mestra especialista en Educació Física, durant el seu període de pràctiques. El centre que va acollir les pràctiques va ser l'escola FEDAC Castellar La Immaculada (Barcelona), curs 2010-11.

Després de viure la pràctica d'alguns jocs tradicionals suggerits per la mestra, la proposta didàctica va consistir a cercar un joc tradicional al qual no haguessin jugat mai, mitjançant la consulta als familiars, Internet, etc. Els alumnes havien d'enregistrar els jocs en una fitxa model, dissenyada per ells mateixos, organitzar i dirigir el desenvolupament del joc entre els seus companys i companyes a classe d'Educació Física, fer-ne una autoavaluació i recollir tots els jocs cercats per la classe en l'anomenat *Àlbum dels tresors* (imatge 1). Aquest àlbum es va quedar a la classe de 3r perquè el pogués revisar la resta d'alumnes al llarg dels anys.



## 4. Competències bàsiques (CB)

El nou marc curricular permet que des de l'àrea d'educació física s'explorin contribucions a les CB amb un caràcter interdisciplinari i transversal. Els graus de llibertat del currículum ofereixen la flexibilitat de la programació i plantejar o variar reformulacions a la contribució de les CB (Zamorano, 2011). Partint d'aquesta realitat, hem pres com a referència el següent:

*Competència d'autonomia i iniciativa personal.* L'alumne participa del seu desenvolupament personal i físic. A través de l'activitat física descobreix noves maneres de jugar, on ha de respectar-se a si mateix i als altres. L'alumne s'ha de fer responsable de portar la informació de casa i del funcionament del treball en grup, amb la gestió de la cessió d'autonomia a l'aula.

*Pràctica d'hàbits saludables de forma regular i continuada.* Els alumnes coneixen altres maneres de jugar que poden utilitzar al pati o fora de l'escola, així transmeten l'hàbit del joc i l'activitat física.

*Competència comunicativa lingüística.* Els alumnes desenvolupen la seva competència oral davant del gran grup i han de ser creatius per escriure el seu joc.

*Competència artística i cultural.* Els alumnes han de transmetre i expressar allò que han sentit en les sessions a través d'un dibuix creatiu i propi. Descobreixen maneres de jugar dels seus pares i avis, molt diferents dels seus jocs. D'aquesta manera, poden viure un aprenentatge d'una altra forma de vida, molt propera a ells.

*Tractament de la informació.* Els alumnes han de ser capaços de trobar la informació que se'ls demana, i de saber seleccionar la que és necessària de la que no ho és.

*Competència social i ciutadana.* Els nens i les nenes treballen conjuntament en equip i amb el grup classe amb respecte, i s'adonen de la varietat d'informacions de les diferents generacions i cultures.

*Competència del coneixement i interacció amb el món físic.* Els alumnes descobreixen noves maneres d'aprofitar recursos materials molt comuns. Per una altra banda, variar l'espai on es fan les activitats pot aportar una interacció amb el medi natural amb noves experiències per als alumnes.

*Aprendre a aprendre.* L'alumnat posa en funcionament metodologies d'autoafirmació mitjançant el que suposa la responsabilitat d'acceptar l'elaboració dels continguts —recerca de jocs tradicionals—, necessària per assolir la cessió d'autonomia, i compartir els resultats i l'autoavaluació amb els companys.

Annabel Becerro, Xavier Torrebaddella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

*Imatge 2. Alguns dels jocs tradicionals realitzats*

## 5. Objectius generals i didàctics

La finalitat de la UD és participar en el desenvolupament de tots els objectius de l'àrea d'Educació Física d'aquesta etapa. Malgrat tot, creiem que té una relació directa amb els objectius del currículum següents (Generalitat de Catalunya, 2009):

- Utilitzar el coneixement del propi cos, les capacitats físiques i les habilitats motrius per resoldre i adaptar el moviment a les necessitats o circumstàncies de cada situació.
- Participar en jocs com a element d'aproximació als altres, seleccionant les accions i controlant-ne l'execució, amb la valoració prèvia de les pròpies possibilitats.
- Participar en activitats físiques compartint projectes, establint relacions de cooperació per assolir objectius comuns sense discriminacions, per mitjà de la participació solidària, tolerant, responsable i respectuosa i resolent els conflictes mitjançant el diàleg.

Els objectius didàctics que van desenvolupar durant les sessions van ser els següents:

- Treballar i desenvolupar l'agilitat i la coordinació dels alumnes adaptant les capacitats a la utilització dels espais i els materials utilitzats.



Annabel Becerro, Xavier Torrebaddella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

- Ser capaç de superar l'oposició dels companys utilitzant adequadament les habilitats motrius bàsiques.
- Contribuir al desenvolupament dels òrgans sensorials i les percepcions dels alumnes a través de diversos jocs sensorials.
- Conèixer les característiques dels jocs per tal d'identificar els objectius i la seva contribució a l'educació física.
- Mostrar interès per conèixer maneres de jugar d'altres països i la seva rellevància per a la convivència multicultural de la societat.
- Iniciar als alumnes en els valors del treball cooperatiu, i reflexionar sobre la seva contribució en les relacions de grup.
- Respectar les normes del joc, els companys i companyes i la mestra, i valorar l'extrapolació a la vida quotidiana.
- Assolir una participació activa en tots els jocs independentment de les capacitats de cadascú.
- Desenvolupar i posar en pràctica la capacitat de trobar informació sobre altres jocs tradicionals, utilitzant diferents mitjans per aconseguir-ho.
- Acceptar la responsabilitat de la cessió d'autonomia i l'autocrítica compartint amb els companys criteris d'autoavaluació.

## 6. Continguts curriculars

### Habilitats motrius i qualitats físiques bàsiques

- Execució de formes i possibilitats de moviment, ajustant i consolidant els elements fonamentals a l'execució de les habilitats motrius bàsiques.
- Consecució de la millora de les qualitats físiques bàsiques de forma genèrica i orientada a l'execució motriu en múltiples situacions.
- Pràctica d'activitats físiques elaborades.

### El joc

- Apreciació del joc com a element de la realitat social i cultural.
- Participació en diferents tipus de joc.
- Execució i descobriment de les estratègies bàsiques del joc relacionades amb la cooperació, l'oposició i la cooperació/oposició amb relació a les regles del joc.





Annabel Becerro, Xavier Torredadella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

- Actitud responsable en relació amb l'estratègia del joc.
- Reconeixement i valoració de les persones que participen en el joc.
- Comprensió, acceptació i compliment de les normes del joc.
- Valoració de l'esforç en els jocs. Valoració del joc com a mitjà de relació, de divertiment i d'ús del temps de lleure.

## 7. Connexions amb altres àrees

El currículum del segon cicle de primària concreta que les connexions amb altres àrees que s'estableixen amb els continguts de jocs són les següents:

- Expressió d'emocions per mitjà del cos, el gest i el moviment.
- Representació espai-temps de les activitats físiques.
- Ús dels espais i materials d'acord amb unes normes.
- Interacció oral en el desenvolupament dels jocs i les activitats.
- Comprensió de les normes dels jocs i les activitats.

No obstant això, hem ampliat aquestes connexions, prenent en consideració les relacions implícites amb l'àrea de llengua pel que suposa la tasca d'aprenentatge de la comunicació oral i escrita, i afavorint la fluïdesa de l'expressió i l'ampliació en el vocabulari. L'àrea de matemàtiques també té una presència molt significativa pel que fa a la gestió dels càlculs numèrics i la percepció de tot tipus de variables que intervenen en l'organització de l'espai-temps: orientació, trajectòries, distàncies, intervals; càlcul de mesures, de proporcions... (Díaz, 2010). L'àrea de plàstica i dibuix intervé a partir de la representació gràfica que fem dels jocs i del dibuix creatiu i al·legòric al voltant dels jocs.

## 8. Criteris d'avaluació

Una metodologia basada en l'avaluació formadora implica compartir els criteris d'avaluació (CA), és a dir, traçar el camí amb la participació dels alumnes. Partint d'aquí, s'incorpora els alumnes en els processos d'autoavaluació i de coavaluació, i se'ls deixa participar en la concreció dels CA de la UD.

El currículum per al cicle mitjà marca, pel que fa al contingut de jocs, el criteri d'avaluació: "Participar i gaudir dels jocs i les activitats físiques amb coneixement i respecte de les

normes i mostrant una actitud d'acceptació vers els companys". (Generalitat de Catalunya, 2009: 123). En la UD els CA van quedar concretats de la manera següent:

- Aplicar i respectar les normes a l'hora de jugar.
- Participar activament en la investigació dels jocs tradicionals.
- Mostrar respecte en el treball propi i dels altres.
- Fer una fitxa amb el joc tradicional que hem trobat (imatge 4).
- Portar a la pràctica el joc tradicional que hem trobat.

Altres CA del currículum, també relacionats amb els continguts d'habilitats motrius i qualitats físiques bàsiques, i que hem tingut en compte com a criteri docent, són: "Participar en les activitats físiques ajustant la pròpia actuació a les possibilitats i limitacions corporals i de moviment. Desplaçar-se i saltar mitjançant un moviment corporal coordinat. Saltar i llençar objectes coordinadament". (Generalitat de Catalunya, 2009: 123).

## 9. Metodologia

Presentem el joc motor com a tasca global de caràcter interdisciplinari, on els continguts es diversifiquen i es multipliquen, des de l'atemporalitat, la multiculturalitat i la metacognició. Ens basem en una metodologia inductiva que sorgeix de la indagació i la descoberta, que ens condueix de la teoria cap a l'experimentació de la praxis i després cap a la reflexió individual i compartida i que, finalment, s'autoavalua i continua en la integració d'una experiència, d'un aprenentatge significatiu, a partir de l'interès dels alumnes i de la il·lusió de compartir. Prenem el pols a la vida mateixa, a la metodologia autònoma i pròpia dels infants —distant de la participació dels adults—, que, basada en la recerca de les emocions, troba en els jocs la satisfacció per construir els aprenentatges —aprendre a aprendre— en la base del desenvolupament personal.

Els estils d'ensenyança, centrats entre la parcel·la dels semidirectius i no directius, deixen que els alumnes presentin i desenvolupin els jocs integrats en una metodologia de caràcter interdisciplinari pel que fa als projectes —proposta didàctica—, però concretada en la resolució de problemes pel que fa al propi desenvolupament dels jocs.

La proposta didàctica del projecte respon a la pregunta "Com es jugava abans a casa nostra i en altres indrets?" i té les següents sessions i fases [Taula 1]:

- Sessions 1 i 2: Introducció. Jocs proposats per la mestra.
- Sessió 3: Jocs proposats per la mestra. Disseny de la fitxa [descobriment guiat].
- Sessió 4: Jocs proposats per la mestra. Presentació. Fase de recerca. Com es jugava abans a casa nostra i en altres indrets.

Annabel Becerro, Xavier Torrebaddella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

- Sessions 5 i 6: Jocs proposats per la mestra. Fase de concreció de la fitxa i resolució de problemes.
- Sessions 7, 8 i 9: Fase de cessió d'autonomia. Execució de la presentació, l'acció i la reflexió dels jocs buscats pels alumnes.
- Sessió 10: Fase d'autoavaluació compartida. Joc de comiat [Recull de la memòria: *L'àlbum dels tresors*].

Utilitzem el descobriment guiat, sense descartar l'assignació de tasques o el comandament directe modificat, especialment com a recurs organitzatiu. Per poder utilitzar aquesta metodologia cal una organització molt clara i definida de les sessions, on la nostra funció com a mestres, respecte del grup, és de guia i hem de donar petites explicacions inicials i l'ajuda necessària durant el desenvolupament del joc.

Els agrupaments dels alumnes es fan en funció del joc que es vol practicar: pot ser de manera individual, per parelles, en petits grups o en gran grup. A més, l'execució per part dels alumnes es fa de manera consecutiva, alternativa o simultània, depenent del joc.

Participem de la funció docent amb el rol que suposa esdevenir un mitjà més, i no únic, que facilita una guia per adquirir nous coneixements i aprenentatges, sobretot l'aprendre a aprendre (Álvarez, 2012). Com a docents imbuïts en aquest procés, cedim marges d'autonomia als alumnes i els deixem el protagonisme central de la classe amb la responsabilitat compartida dels objectius didàctics i l'organització del grup. La cessió d'autonomia, a partir de l'apropiació del currículum, exigeix altes cotes de responsabilitat a l'alumne, que s'adhereix al projecte com un repte de responsabilitat i d'autocreixement. Aquesta intervenció pedagògica esperona els alumnes i els atorga tasques significatives i una vivència on la intensitat emotiva és molt especial. Les experiències didàctiques en aquest camp s'han presentat en estudis suggestius que ens conviden a innovar i ens fan qüestionar les fonamentacions apreses com a docents (Barba, López, Aguilar, González, Gala i García, 2007; Moreno, Gómez i Cervelló, 2010; Vera, 2010; Vera i Moreno, 2009).

## 10. Temporalització de les sessions

Taula 1. Com m'agrada jugar!	
Sessions	Continguts
1. Presentació UD  Primer paquet de jocs proposats per la mestra	<i>Part conceptual:</i> jocs populars que estan arrelats en una època i que practica habitualment la població. Els jocs tradicionals formen part del patrimoni etnològic i cultural d'un poble. <i>Jocs practicats:</i> la bruixa mana color, tocar i parar, foc a la muntanya, peus lligats, cursa de sacs, les cadiretes. <i>Retorn a la calma:</i> compartir objectius amb els alumnes.
2. Segon paquet de jocs proposats per la mestra	<i>Part conceptual:</i> els jocs de persecució són molt populars entre els infants. Jocs que presenten el rol del perseguit i el del perseguidor, amb un gran ventall de maneres diferents de jugar.

Annabel Becerro, Xavier Torrebaddella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

	<p><i>Jocs practicats:</i> pamet, gats i gossos, cara o creu, el del mocador de Costa de Marfil, el mocador, el guia.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> compartir i marcar criteris d'avaluació amb els alumnes.</p>
3. Tercer paquet de jocs proposats per la mestra	<p><i>Part conceptual:</i> jocs que permeten desenvolupar les habilitats motrius bàsiques dels alumnes, així com les capacitats cognitives.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> caminem sense tocar-nos, joc de les tortugues, el ball de l'estop, <i>comecocos</i>, la pesta alta, el director d'orquestra.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> com podem fer una fitxa descriptiva d'un joc? Disseny de la fitxa entre tots.</p>
4. Quart paquet de jocs proposats per la mestra	<p><i>Part conceptual:</i> jocs per posar en pràctica la coordinació, l'equilibri... utilitzant diverses estratègies individuals i col·lectives.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> el pescador, la batalla dels continents, <i>balontiro</i>, la bomba, la fotografia.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> fem entre tots la fitxa d'un joc. Com es jugava abans a casa nostra i en altres indrets?</p>
5. Cinquè paquet de jocs proposats per la mestra	<p><i>Part conceptual:</i> jocs que pretenen que els alumnes posin en comú una sèrie d'estratègies per poder assolir un objectiu comú, i hi arribin tots junts.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> les estàtues, quina hora és?, com ho farem?, el macarró, la bandera, la gallineta cega.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> fem entre tots la fitxa d'un joc.</p>
6. Sisè paquet de jocs proposats per la mestra	<p><i>Part conceptual:</i> jocs practicats amb la guia d'unes normes o reglament. Permeten treballar el respecte pel company, l'acceptació de les normes i la cooperació per assolir un repte de superació envers l'equip contrari.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> bitlles catalanes, la xarranca, xapes, xanques, tres en ratlla.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> fem entre tots la fitxa d'un joc.</p>
7. Àlbum dels tresors I	<p>Els alumnes, en grups reduïts de 4-5 alumnes, trien un joc motor tradicional o popular, buscat per ells, per explicar-lo i posar-lo en pràctica amb la resta de la classe. Cessió d'autonomia als alumnes.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> Santiago Santiago, 1, 2, 3, botifarra de pagès, el món, la llauna, el telèfon.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> què podem millorar? Entre tots recollim el material.</p>
8. Àlbum dels tresors II	<p>Continuem amb la sessió passada.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> àngels, pastors i dimonis, el pare carbasser, pilota presonera, dracs xinesos, el foc de la corda.</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> què podem millorar? Entre tots recollim el material.</p>
9. Àlbum dels tresors III	<p>Continuem amb la sessió passada.</p> <p><i>Jocs practicats:</i> les ovelles i el pastor, el moc, tuli, el tresor amagat, qui té l'anell?</p> <p><i>Retorn a la calma:</i> què podem millorar? Entre tots recollim el material.</p>
10. Avaluació final	<p>Els alumnes reflexionen sobre les experiències pràctiques (autoavaluació individual i de grup):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La part de recerca del joc.</li> <li>2. L'organització pràctica del joc.</li> <li>3. Els coneixements adquirits.</li> <li>4. La cessió d'autonomia.</li> </ol> <p><i>Joc de comiat UD:</i> el joc que més ens ha agradat.</p>

## 11. Avaluació

Les CB possibiliten la participació activa de l'alumnat en els processos d'avaluació com una activitat crítica dels propis aprenentatges. La competència *d'aprendre a aprendre* implica forçosament una intervenció metodològica que estimuli la participació dels alumnes i la presa de decisions en el disseny dels instruments o tècniques utilitzats. Som conscients que els canvis metodològics en l'avaluació plantegen noves experiències didàctiques al professorat per poder aconseguir el traspàs i la integració d'una avaluació formativa a una avaluació formadora (López, González i Barba, 2005; Sanmartí, 2010; Sebastiani, 1993).

L'avaluació també pertany a la metodologia i forma part imprescindible del desenvolupament competencial del procés educatiu (Zabala, 2011). Per aconseguir la seva funcionalitat cal vincular-la a un procés actiu i reflexiu. Com diu Blández (2011), no ens ha d'amoïnar incorporar "temps de no-pràctica" per dedicar-lo a la reflexió i a l'anàlisi dels processos i de les situacions. Blández parla "d'aprendre a reflexionar" com un pilar més que afegeix als quatre pilars de l'informe Delors (1996) de la UNESCO, que centren les orientacions en què s'ha de basar l'educació del segle XXI. Com diu Domènech (2009: 14): "Més, abans i més ràpid no són sinònims de millor". Així ho recull Sanmartí (2010: 5): "Identificar els obstacles i els errors i trobar camins per superar-los requereix temps per a l'autoreflexió, però aquest temps és el més útil perquè realment hi hagi aprenentatge".

Així mateix, entenem que l'avaluació té un sentit integrador en què participen diverses CB, un aspecte que dificulta el disseny i concreció d'indicadors susceptibles d'interpretar la verificació dels resultats de l'ensenyament-aprenentatge (Zabala, 2011).

Seguint els CA de la UD es van prendre dades per mitjà del registre anecdòtic i es van tenir en compte els indicadors d'èxit següents:

- Conceptuals:
  - Identifica i coneix diferents jocs tradicionals.
  - Recerca i valora coneixements culturals a través dels jocs presentats.
- Procedimentals:
  - Confirma la tasca d'investigació pertinent.
  - Presenta i desenvolupa un joc de forma organitzada.
- Actitudinals:
  - Aplica i respecta les normes a l'hora de jugar.
- Síntesi:
  - Trasllada l'experiència als jocs de pati.

Annabel Becerro, Xavier Torredadella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*



Imatge 3. Moments d'autonomia en l'organització i explicació dels jocs.

**COM M'AGRADA JUGAR!**

COM ES DIU EL JOC ?	Gats i gossos
QUI T'HA EXPLICAT EL JOC ?	L'he buscat
QUANTES PERSONES PODEN JUGAR ?	Un màxim de 30 alumnes
A ON ES JUGA ?	Es un joc típic de València i podem jugar tots junts al pati
MATERIAL QUE ES NECESSITA	Cons i pitralls (per diferenciar els dos equips)
COM ES JUGA?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividim al grup (la classe) en dos equips. Un equip seran els gossos i l'altre els gats.</li> <li>• Els gossos han de perseguir i pillar a tots els gats. Quan un gos atrapa a un gat el portarà a la gassera.</li> <li>• Quan tots els gats estan pillats i a la gassera canviarem, els gossos passaran a ser gats i els gats passaran a ser gossos.</li> </ul>
OBJECTIU DEL JOC	Els gossos han d'atrapar a tots els gats i portar-los a la gassera el més ràpid possible.
DIBUIX	

**COM M'AGRADA JUGAR!**

ANNA

COM ES DIU EL JOC ?	LA LLAVINA
QUI T'HA EXPLICAT EL JOC ?	EL MEU PARE
QUANTES PERSONES PODEN JUGAR ?	40 PERSONES
A ON ES JUGA ?	A QUAL SEU EL LLOC
MATERIAL QUE ES NECESSITA	Una ampolla
COM ES JUGA?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es dur una ampolla després un jugador té de tirar la pilota.</li> <li>• Tot el que la para sea a l'ampolla per posarla a la rodona.</li> <li>• Quan la pilota té de tocar que ningú la toqui i la toca a totes les parts.</li> </ul>
OBJECTIU DEL JOC	amagarse bé i notar l'últim
DIBUIX	

Imatge 4. Model de fitxa pels alumnes. Descriptors: Com es diu el joc? Qui t'ha explicat el joc? Quantes persones poden jugar? A on es juga? Quin material es necessita? Com es juga? Quin és l'objectiu del joc? Dibuix.



## 12. Conclusions

L'experiència és del tot positiva ja que ha permès dur a la pràctica exposicions teòriques i una metodologia molt poc habitual en l'educació física: recerca i autonomia en la cessió de la classe.

Els alumnes van estar molt satisfets, aspecte que vàrem poder comprovar al final de la UD, doncs van verbalitzar que desitjaven repetir l'experiència. Vàrem comprovar, per mitjà del diari anecdòtic, com en les sessions "dirigides" pels alumnes van disminuir els conflictes habituals, certament van desaparèixer. Els alumnes es van mostrar contents pel repte de dirigir les sessions i van respondre positivament amb moltes ganes de participar. En el decurs de les sessions finals es va poder comprovar com augmentava el grau de col·laboració.

Com anàlisi reflexiu copsem que el fet d'assumir el compromís de la responsabilitat motiva als alumnes i alhora els esperona la capacitat d'experimentar situacions on posar en joc una recerca d'afirmació i construcció de la personalitat. En ocasions oferim als alumnes unes activitats tan estructurades que impedeixen posar en joc la seva autonomia i creativitat. Amb aquesta metodologia hem comprovat i experimentat que podem assignar als alumnes molta més autonomia de la que creiem. Vàrem constatar que la proposta metodològica cap a la cessió d'autonomia va estimular la participació del grup, que va prendre una actitud de responsabilitats compartides. Es va percebre un grup cohesionat, sense problemes entre ells/es, i amb gran motivació per a resoldre els reptes personals i els objectius que nosaltres vam proposar com a docents.

Aquesta experiència reforça la hipòtesi que una cessió en l'autonomia dels alumnes desperta més interès, fomenta la participació i disminueix els conflictes.

També vam adonar-nos, que deixar temps per jugar, si el joc agrada i és participatiu, crea un bon clima de classe i es desenvolupen experiències de satisfacció que, al capdavall, enregistren aprenentatges necessaris per al desenvolupament personal i del grup. És per aquest motiu que proposem una certa flexibilitat en la gestió del temps. Així doncs recomanem deixar que el grup-classe experimenti la re-creació, o més ben dit que creixi en la re (reflexió) com a grup, que creï i construeixi lligams afectius en la creació i el divertiment, tan individualment com col·lectivament. Això ho hem pogut comprovar al llarg de les sessions, on s'han trobat certs jocs, sobretot d'estratègia, que han engrescat molt més al grup. Com a docents hem de saber identificar aquest fet i donar als alumnes la possibilitat de gaudir una mica més del joc, és a dir ser flexibles amb la sessió programada.

Ara per ara, en aquest tipus de propostes, no podem comprovar ni aportar dades en l'adquisició de les competències que pretenia desenvolupar la UD. Aquesta és una fita que en el Pràcticum encara no hi podem arribar. Com citen Blázquez i Sebastiani (2009), les competències com a tal no són directament avaluables. És per això que el procés d'avaluació ha de centrar-se en una funció reguladora, dirigida a poder ajustar millor les condicions i disposicions dels aprenentatges a les necessitats dels alumnes i a l'entorn que els envolta.

Per acabar volem manifestar que el fet de compartir de forma més propera un espai d'investigació-acció entre professorat-tutor i alumne-pràcticum, satisfà una necessitat doble: per una banda re(afirmar) la motivació i les competències professionals dels alumnes i per altra com a professors-tutors universitaris, la possibilitat de re(construir) el nostre interès per renovar la docència i adaptar-nos als canvis que ens envolten.

## <Referències bibliogràfiques>

Álvarez, P. (2012). Cada cual que aprenda su juego. Juegos Populares de la infancia como patrimonio de la educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 39, 99-106.

Barba, J. J., López, V. M., Aguilar, R., González, M., Gala, Á., i García, E. (2007). Aprender a correr con autonomía como aprendizaje relevante en Educación Física. *Experiencias en primaria y secundaria. Lecturas: Educación física y deportes*, 105. Consultat el 8 d'abril de 2012, a <http://www.efdeportes.com/efd105/aprender-a-correr-como-aprendizaje-relevante-en-educacion-fisica.htm>

Bantulà, J. (2006). La introducció dels jocs populars i tradicionals en l'educació escolar dels infants. *Temps d'Educació*, 30, 235-247.

Beltrán, D., Hernández, D. (2012). El desenvolupament de les competències en educació física: utopia o realitat? *Revista Guix*, 382, 27-33.

Blández, P. (2011). Los cinco pilares fundamentales de la Educación Física. *EmásF*, 12, 4-8.

Blázquez, D., Sebastiani, E. (ed.) (2009). *Enseñar por competencias en educación física*. Barcelona: Inde.

Boluda, G. (2012). El desenvolupament curricular de les competències: del marc curricular a les UP. *Revista Guix*, 382, 22-26.

Díaz, J. (2010). El desarrollo de la competencia matemática desde la educación física. *Aula de Innovación Educativa*, 189, 23-29.

Domènech, J. (2009). *Elogi de l'educació lenta*. Barcelona: Graó.

Dorado, G.P. (2009). Unidad didáctica de juegos populares extremeños. *EmasF. Revista Digital de Educación Física*, 8, 1-11.

Generalitat de Catalunya. Departament d'Educació (2009). *Currículum educació primària*. Barcelona: Servei de comunicació, Difusió i Publicacions.

Gertrudis, S. (2010). La pedagogia de Freinet i les competències bàsiques. *Revista Guix*, 364, 73-78.

Huizinga, J. (1957). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Enece Editores.



- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Lavega, P., Lagardera, P., Planas, A., Molina, F., Costes, A., Sáez, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts d'Educació Física i Esports*, 85, 68-81.
- López, V., González, M., Barba, J.J. (2005). La participación del alumnado en la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación compartida. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 17, 21-37.
- Martínez, M.A. (2009). Unidad Didáctica: Juegos populares murcianos. *Lecturas: Educación física y deportes*, 29. Consultat el 8 d'abril de 2012 a, <http://www.efdeportes.com/efd129/unidad-didactica-juegos-populares-murcianos.htm>
- Montes, D. (2007). Juegos tradicionales de España. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, 14, 1-9.
- Moreno, J.A., Gómez, A., Cervelló, E. (2010). Un estudio del efecto de la cesión de autonomía en la motivación sobre las clases de educación física. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 24, 15-27.
- Moro, M. (2007). Quintiliano de Calahorra: Didáctica y estrategias educativas en la antigua Roma. *Foro de Educación*, 9, 125-132.
- Naharro, V. (1818). *Descripción de los juegos de infancia, los más propio a desenvolver sus facultades físicas y morales, y para servir de abecedario gimnástico*. Madrid: Imp. Que fue de Fuentenebro.
- Navarro, V. (1993). Juegos y deportes tradicionales. *Fundamentos de educación física para la enseñanza primaria*, vol. II. (p. 703-731). Barcelona: Inde.
- Novella, A.M., Pérez-Escoda, N., Freixa, M. (2012). Elements del pràcticum que afavoreixen la transferència de competències. *Temps d'Educació*, 42, 233-250.
- Ortega, V., Pérez, L., Guerrero, R. (2012). Los juegos populares y su influencia en el desarrollo de la competencia cultural y artística. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 39, 93-108.
- Pelegrín, A. (1990). *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Madrid: Ed. Cincel.
- Pubill, B. (2000). El jocs dels nostres iaies. *Revista Guix*, 265, 47-52.
- Pubill, B. (2009). Els jocs populars i tradicionals a través de les auques. *Revista Guix*, 354, 56-62.



Annabel Becerro, Xavier Torredadella: *El joc tradicional i popular a l'escola primària...*

- Ramírez, E. (2012). Cinc anys treballant per competències. Dels inicis als assessoraments en educació física. *Revista Guix*, 382, 17-21.
- Rebollo, J.A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 3, 31-36.
- Ruiz C. (2010). La Educación en la sociedad postmoderna: Desafíos y oportunidades. *Revista Complutense de Educación*, 1, 173-188.
- Sanmartí, N. (2010). *Avaluar per aprendre. L'avaluació per millorar els aprenentatges de l'alumnat en el marc del currículum per competències*. Barcelona: Departament d'Educació, Generalitat de Catalunya.
- Sebastián, E. (1993). L'avaluació de l'educació física en la reforma educativa. *Apunts Educació Física i Esports*, 31, 17-26.
- Sebastiani, E.M., Delgado, M.A. (2009). Identificación y formación de las competencias del profesorado de educación física. *Enseñar por competencias en educación física* (p. 191-215). Barcelona: Inde.
- Torredadella, X. (2011a). Vicente Naharro y los juegos corporales en la educación física española de la primera mitad del siglo XIX. *Ágora para la Educación física*, 13, 165-182.
- Torredadella, X. (2011b). *Repertorio bibliográfico inédito de la educación física y el deporte en España (1800-1939)*. Madrid: Fundación Universitaria Española.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Vera, J.A. (2010). Dilemas en la negociación del currículum con el alumnado a partir de la cesión de responsabilidad de la evaluación en el aula de educación física. *Revista de Investigación en Educación*, 7, 72-82.
- Vera, J.A., Moreno, J.A. (2009). ¿Debemos ceder responsabilidad a los alumnos para que participen en la evaluación en educación física? *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 29, 91-96.
- Zabala, A. (coord.) (2011). *Què, quan i com ensenyar les competències bàsiques a primària*. Barcelona: Graó.
- Zamorano, D. (2011). Contribuciones del Àrea de Educación Física al desarrollo de las competencias o interdisciplinariedad. *EmásF*, 8, 59-73.

Copyright © 2013. Aquesta obra està subjecta a una llicència de Creative Commons mitjançant la qual qualsevol explotació de l'obra haurà de reconèixer els autors de la mateixa, citats a la referència recomanada que apareix a l'inici del document.

