

**LA MÚSICA
EN LOS JUEGOS
DE PATIO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**



TRABAJO FIN DE GRADO.

AUTOR: Ángela de Dios Olivares

TUTOR ACADÉMICO: David Carabias Galindo.

|

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS.....	4
JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO: RELEVANCIA DEL MISMO Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.....	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES, ASÍ COMO REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA EN SU CASO.....	10
El juego: en busca de una definición.....	10
El juego en la escuela: el recreo.	13
La música en los juegos.....	14
METODOLOGÍA O DISEÑO.....	16
EXPOSICIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	17
Temporalización.....	38
Evaluación.....	39
CONCLUSIONES.....	43
REFERENCIAS.....	44
APÉNDICES.....	45

INTRODUCCIÓN

Un día soñé...

... con un gran poblado indio, llamado el poblado de los Toncawa..... A la entrada había un voluminoso tótem, al que adoraban todas las mañanas, haciendo gestos con las manos hacia arriba y hacia abajo y realizando ruidos extraños con la boca. Un gran círculo de tipis ocupaba el terreno, todas ellas ordenadas y decoradas de multitud de colores, alegrando el lugar. En un lateral, una gran nave, de donde se desprendía un sabroso olor a comida. Eso constituía el poblado.

Sus habitantes llamaban mucho la atención porque todos eran muy pequeñitos. Estaban divididos en tribus: Cherokee, Papagos, Mobicanos, Arapahoos, Yakima y Machapunga. Cada tribu era controlada por un jefe indio. Cada jefe indio era especial: tenía el don de los juegos, lo cual hacía que ese poblado fuese especial. El jefe de los Cherokee tenía el don de los juegos de corro; el de la tribu Papagos se encargaba de los juegos de comba; el de los Mobicanos, de los juegos de filas; el jefe de los Arapahoos controlaba a la perfección los juegos de percusión corporal; el de los Yakima, los juegos de sortear; y el de los Machapunga, que era un vividor, conocía multitud de juegos del mundo...



Estaba feliz en aquel lugar viendo cómo esos diminutos indios disfrutaban con multitud de juegos, alejados de la play station, los balones y los cromos...Pero desperté...Aquello sólo era un sueño...

Dicen que en los sueños aparecen aquellas cosas que te preocupan y precisamente el observar día a día a los niños del patio de al lado de mi casa, que sólo jugaban al

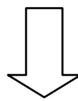
balón... o se peleaban...

Comencé a preguntarme si no conocerían otros juegos, si no habría más soluciones para que se entretuvieran y se divirtieran en sus ratos de ocio. Y decidí realizar el proyecto que a continuación voy a desarrollar.

OBJETIVOS

Una vez dada la introducción a nuestro proyecto, hemos de marcarnos una serie de objetivos, que pretendemos alcanzar con la aplicación del mismo. La manera en la que hemos planteado el proyecto es gradual, de modo que los objetivos se consiguen como nos indica el gráfico; Son los siguientes:

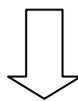
Observar el patio del colegio para ver sus carencias y poder plantearnos posibles mejoras.



Desarrollar un trabajo conjunto por parte de todo el profesorado, de manera coordinada y con objetivos comunes.



Poner en práctica una serie de juegos tradicionales durante la hora del recreo.



Obtener resultados positivos en relación a la convivencia entre los alumnos a través del proyecto planteado.



Favorecer el uso de la música en los juegos de patio, haciéndoles disfrutar y aprender con los mismos.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Por qué la elección de este tema: “La música en los juegos de patio en Educación Primaria”. Probablemente no me había parado a pensar lo que estas palabras significaban hasta el momento de tener que elegir entre varias opciones...donde la más atractiva fue ésta y, por suerte, ha sido la guía de este proyecto.

Si analizamos parte por parte, vemos que es un tema muy rico, del cual podemos aprender y enriquecernos trabajando sobre él.

La música... si buscamos su definición, es el arte de combinar los sonidos con los silencios, a lo largo de un tiempo, produciendo una secuencia sonora que transmite sensaciones agradables al oído, mediante las cuales se pretende expresar o comunicar un estado del espíritu, leyendo estas letras, debía de tratarse de algo bueno, todo aquello que tiene música, tiene un “algo” especial que hace despertar la curiosidad.

Los juegos... actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma (Russel, 1970), están presentes en todas las etapas de nuestra vida, contribuyendo a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento de situaciones vitales, ayudando así a un acercamiento al mundo real que nos engloba. Del mismo modo, con el juego, el niño descubre el valor de los demás, la importancia de las personas que nos rodean, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen al desarrollo afectivo-social y al proceso de socialización.

El patio... espacio y tiempo destinado para que los niños jueguen durante la jornada escolar. Es un momento para conversar, relajarse, comer algo y también para conocer al otro y para compartir.

"En el recreo los niños se relajan, se limpian, en el sentido de marcar un cambio de actividad, se estiran y descargan mucha energía contenida, la liberan, para luego volver a concentrarse en la clase siguiente. Es un momento muy importante, ya que pueden moverse y hablar libremente, y refrescarse el cuerpo y la mente",

Correa, M.I. (2005)

La música en los juegos de patio en Educación Primaria [Año]

Es parte de la jornada escolar fundamental tanto para alumnos como para maestros. Es un momento educativo igual de importante que el resto, por ello hay que darle la importancia que se merece.

Si unimos estos tres ingredientes: música, juego y patio, da como resultado proyectos como éste que nos ayudan a crecer como maestros.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES, ASÍ COMO REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA EN SU CASO



De acuerdo con Trigueros (2000, p.15), debemos pararnos a pensar si en la sociedad en la que vivimos las tradiciones se están perdiendo, y debemos poner nuestro granito de arena para que esto no ocurra. En nuestro caso, **como educadores, podemos dar a conocer juegos populares y tradicionales**, que además de contribuir al mantenimiento de los mismos en la Historia, tienen un alto valor educativo, como trataremos de descubrir en la materia que nos ocupa, con la esperanza de que nuestros alumnos no tengan que decir nunca más...”no sé a qué jugar”.

1. EL JUEGO: EN BUSCA DE UNA DEFINICIÓN.

Antes de continuar, debemos saber qué entendemos por juego, para ello veremos la idea que tienen diferentes autores en lo referente al mismo;

Gutiérrez (1991, p.96) sostiene lo siguiente:

“El juego es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad”. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo, pues no sólo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino también ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus antepasados.



La finalidad de la educación es el desarrollo integral de la persona, de modo que el juego es una de las actividades fundamentales para el desarrollo de la misma, ya que será uno de los factores constitutivos de la personalidad de cada individuo.

Por ello este juego irá acompañando al niño durante su desarrollo;

“El **juego evoluciona** con el niño haciéndole evolucionar a él, al contribuir al paso de una etapa a otra de desarrollo”. (Garaigordobil, 1990, en Trigueros 2000, p.78)

A su vez, según González, Rivera y Torres (1993, p. 14):

Los juegos tradicionales y populares encierran unos **valores** que podemos concretar en: Conocimiento de las formas de vida, formas de relación (violencia, pacifismo...)

- Adaptación social al medio cultural de cada zona o comarca.
- Transmisión de cultura



Si observamos diferentes patios de colegio, vemos como en cada zona hay unos juegos diferentes, unas formas de relacionarse los niños, valores que de generación en generación se han ido trasmitiendo, y que hacen diferentes a unas zonas de otras, constituyendo una cultura.

“El juego, por otra parte, es un elemento esencial para explicar la **construcción de la cultura**, envuelve la vida del niño, estando involucrado en todas las dimensiones y ámbitos de su desarrollo” (Palomero, 2008)

De ahí, su gran importancia y valor educativo, que debemos reconocer como docentes.



Según el diccionario de la Real Academia Española, la palabra juego, que proviene del vocablo latino “iocus” [diversión, broma], “significa acción y efecto de jugar”. Pero juego y jugar, son dos vocablos que tienen muchas acepciones.

La palabra "juego" hace referencia a toda actividad lúdica que comporta un fin en sí misma; se emplea con el significado de entretenimiento o diversión: "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o pierde";

pero también se utiliza para referirse a la disposición particular de algunas cosas: "juego de luces"; al conjunto de elementos que sirven al mismo fin: "juego de café"; a la utilización ingeniosa del lenguaje: "juego de palabras"...

A su vez, "jugar" significa divertirse, pero también se emplea en el sentido figurado de actuar de una determinada forma: "jugársela" (correr un riesgo); "jugar limpio" (actuar con transparencia y sin engaños); "jugar sucio" (hacer trampas); ocupar cierta posición: "jugar un papel destacado"; correr un riesgo: "jugarse la vida"; tratar algo con ligereza: "jugar con fuego"; dedicarse a especulaciones bursátiles: "jugar en bolsa"...

Por ello, aunque son muchas las disciplinas que se han dedicado a estudiar el fenómeno del juego, y desde múltiples perspectivas, encontrar una definición unívoca de las palabras "juego" y "jugar" es una labor imposible de llevar a cabo.

Huizinga (1988) en Palomero (2008) afirma lo siguiente:

En el **juego se encuentran las raíces** de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio..., cuyos elementos lúdicos se ponen en él de manifiesto. El juego está también en el origen de la actividad creadora y del arte. En este sentido, decía: «Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla».

Tras la publicación de "Homo Ludens" (1988), no hay ninguna obra en la que se pretenda un estudio del juego, desde cualquier perspectiva, que no haga referencia a este magistral trabajo de Huizinga.

Son muchas las definiciones que podemos dar al juego. A continuación tenemos de distintos autores:

- "el juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida" (Kergomard),
- "la actividad esencial de la infancia, su auténtica razón de ser" (Lequeux);
- una actividad natural, espontánea y placentera que contribuye poderosamente al crecimiento y desarrollo integral de la personalidad infantil, hasta el punto de que "los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios" (Montaigne).
- quizá por todo ello, y porque la actividad del adulto hunde sus raíces en los juegos infantiles, podamos afirmar que en "el hombre auténtico siempre hay un niño que quiere jugar" (Nietzsche),
- que "el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega" (Schiller),

- y que “el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él” (Pablo Neruda)

En muchas ocasiones se confunde entre juego y deporte, siendo ambas cosas muy diferentes;

Según Parlebas (1997) en Lantigua (2007), "...a los juegos se les concede una mayor posibilidad lúdico motriz que a los deportes y se ha demostrado experimentalmente que debido a los cambios súbitos de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores, las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas". En este sentido, Paredes Ortiz (2003) en Lantigua (2007) agrega que "a partir de la corporeidad aparece la motricidad, surge el movimiento humano que alimenta la creatividad de formas lúdicas para poder expresarse y comunicarse. Podemos afirmar que el juego es la epifanía de la motricidad". Esta posibilidad de alcanzar una relación afectiva más amplia en mucho aparece influenciada por la comunicación que genera el propio juego, donde los signos verbales se acompañan de los gestuales y el individuo accede a la aceptación del otro, muchas veces con un simple intercambio mímico o corporal.

Nuestro trabajo se centra en el juego.

2. EL JUEGO EN LA ESCUELA: EL RECREO.

De acuerdo con Mazón y García (2005), el patio del recreo no es un lugar para cuidar niños, sino un espacio educativo y en tiempo lectivo en el que los niños desarrollan sus capacidades, siguen educándose y por tanto desarrollan su personalidad. Es el lugar ideal para desarrollarse y convivir.

El recreo es un tiempo educativo. Sin lugar a duda el espacio del colegio en el que el juego tiene un espacio propio, un marco específico, es el patio de recreo. La actividad en el recreo es horario lectivo, y debe por ello potenciarse como un elemento integrante de la actividad escolar y nunca debe considerarse como un tiempo libre o “tiempo muerto”.

Jugando el niño se educa y se forma con placer. Es un momento educativo con muchos componentes psicomotrices, sociomotrices, y sobre todo relacionales que inciden en gran medida en el desarrollo de la personalidad del niño. Sin duda, el desarrollo potencial de las capacidades relacionales que se viven en el patio del recreo son evidentes: relaciones entre los alumnos y los objetos, entre los propios niños y entre los niños y adultos.

A su vez, Öfele (2003) destaca el recreo como el lugar donde surgen espontáneamente los juegos tradicionales, manteniendo así la cultura infantil y desarrollando formas de convivencia social a la vez que disfrutan del propio juego, de la imaginación. En el patio, los niños/as son

más autónomos, a diferencia del aula, aquí son ellos los que eligen a qué jugar y con quién hacerlo.

3. LA MÚSICA EN LOS JUEGOS

Una vez definido el juego y el lugar idóneo para su realización, es decir, el patio, nos falta el ingrediente fundamental: la música.

Vega (1999), expone:

El juego, unido a la música, no sólo potenciará aquellos aspectos del lenguaje musical en los que queramos incidir, sino que también nos ayudará a trabajar: la socialización, la adquisición de normas (si se trata de un juego colectivo), la estimulación del lenguaje, el descubrimiento de las posibilidades corporales y del espacio, etc. (p.31)

Son muchos los beneficios que podemos obtener uniendo la música con el juego, de modo que centrémonos en los juegos musicales:

Muñoz (2003) define los juegos musicales como acciones centradas en cualquiera de los aspectos propios de la música. Y, así mismo, detalla la posibilidad de que cualquier actividad lúdico-musical que contemple la existencia de unas normas o reglas para su desarrollo, podría ser considerado como juego y los juegos musicales pueden convertirse en didácticos si se definen los objetivos que se persiguen y su relación con los objetivos dentro de la educación musical.

La clasificación que nos hace el mismo autor (Ibid. 2003, pp. 58-59) es la siguiente:

- Juegos de audiopercepción.
- Juegos de expresión vocal.
- Juegos de expresión instrumental.
- Juegos de expresión del movimiento.
- Juegos de lenguaje musical.
- Juegos de cultura musical.

Finalmente, nosotros nos vamos a centrar en los juegos tradicionales, juegos que han quedado un poco olvidados, arrinconados y que como maestros queremos retomar y que hagan despertar la curiosidad de los más pequeños.

Los juegos tradicionales tienen la misión de estimular la capacidad de jugar de los niños y las niñas. Además de ofrecerles suficientes recursos lúdicos, les acercan de una manera viva a nuestra cultura y ayuda a estimular y desarrollar actitudes de convivencia, tolerancia y solidaridad, aparte de las lúdico-motrices y psicomotrices.

Dentro de ellos, la canción es un elemento de comunicación, de evasión y de relajación lúdico como pocos. Muchos de los *juegos tradicionales* van íntimamente unidos a canciones y retahílas que ejercitan la memoria de los niños, la dicción y también su sentido del ritmo. Podemos decir que son un elemento educativo de primer orden, puesto que con ellos podemos trabajar aspectos como el lenguaje, el ritmo o la psicomotricidad. (Zamora, 2003, p.1)

La música tradicional ha formado parte desde los juegos infantiles de las edades más tiernas hasta los "juegos" o actividades lúdicas de los adultos. Desde las retahílas y las cantinelas hasta las danzas o juegos danzados, pasando por rondas, corros, juegos de comba y pasarelas en sus múltiples formas, sin contar otro tipo de manifestaciones lúdicas, las melodías tradicionales han tenido su lugar privilegiado. Hoy día corren peligro de desaparecer, en parte por olvido y desuso y también porque han sido sustituidos por la tele, la videoconsola, el ordenador... y es la escuela la encargada de recuperar y conservar estas manifestaciones culturales. (Zamora, 2003, p.1)

En este sentido, hay que destacar la **necesidad de recuperar tanto los juegos que tradicionalmente se han utilizado**, como las canciones que se interpretaban en ellos. Y desde nuestro punto de vista, el recreo es un momento educativo perfecto para la enseñanza de los mismos. De ahí, que nuestra propuesta sea la siguiente.

METODOLOGÍA

Una vez asignado el tema para el trabajo, el siguiente paso es plantearse interrogantes: ¿Se podría hacer una recopilación de canciones de patio? y... ¿una investigación basada en los juegos que se dan en los patios? Y por qué no... ¿estudiar un patio y ver lo que reclaman los niños? ¿Qué opinan los profesores respecto a este tema? ¿Por qué no hacemos una propuesta pedagógica para que se pueda llevar a cabo en los patios? Tras muchas ideas el resultado fue el siguiente:

Paso 1: OBJETIVOS

En primer lugar, nos paramos a pensar qué queremos conseguir con nuestro trabajo; para ello elaboramos unos objetivos que se irían consiguiendo de manera gradual. Una vez establecidos pasamos al siguiente paso.

Paso 2: INVESTIGAR

Queremos saber si se juega en los patios a juegos musicales, concretamente nos centramos en el patio de un pequeño pueblo. La mejor manera de saberlo es yendo al recreo. Para ello, pensamos cuáles serían las técnicas más adecuadas para obtener mayor información. Fueron las siguientes: observación, entrevista a una maestra y cuestionarios para los niños. A continuación explicaremos en qué consiste cada uno de ellos y cuáles fueron los resultados:

Según Sierra y Bravo (1984) en Morán, (2007) se define como la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”. Van Dalen y Meyer (1981) en Morán (2007) consideran que “la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos”.

De este modo comenzamos haciendo una observación al patio protagonista de nuestro trabajo;

VER ANEXO 1: Observación patio

Al seguir profundizando, pensamos que es importante tener en cuenta las opiniones de otros maestros, para analizar desde otros puntos de vista la realidad de nuestro patio. Para ello, empleamos la siguiente técnica de investigación, la entrevista: técnica para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: el entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de éste, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación.

Hablamos con una maestra que sin problema colaboró con nosotros.

VER ANEXO 2: Entrevista maestra

Por último, igual de importante, desde nuestro punto de vista, es la opinión de los niños respecto a nuestro tema, por ello escogimos una muestra de 12 niños, dos de cada ciclo, los cuáles gustosamente nos rellenaron los diferentes apartados de una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito, éstos son los cuestionarios.

Los niños pronto nos dieron sus opiniones según las indicaciones.

VER ANEXO 3: Cuestionarios niños

Una vez conocidos todos los puntos de vista (alumnos y maestros), sacamos las siguientes conclusiones referentes a nuestro patio y planteamos unas posibles soluciones, que serán la clave para nuestra propuesta pedagógica.

Para facilitar este análisis, nos basamos en los siguientes interrogantes: QUÉ, CUÁL, QUIÉN, CÓMO, CON QUÉ, CUÁNDO, PARA QUÉ.

QUÉ-----MÚSICA EN LOS RECREOS

Son escasos los juegos con música que encontramos en nuestro patio.

Tenemos que recopilar juegos de nuestros mayores, juegos tradicionales donde la música sea el elemento motivador.

CUÁL----- TIPOS DE JUEGOS CON MÚSICA

Los más pequeños juegan en el arenero, casita, pilla-pilla...y desconocen los juegos tradicionales.

Los medianos juegan a balón prisionero, o hacen sus cosillas hablando y los mayores a juegos como fútbol, la cadena...

En general, si les preguntas por juegos de filas, de comba, de imitación...les suenan de alguna vez que ha sido la “moda” y tuvieron etapas jugando a ellos pero muy de vez en cuando.

Ellos mismos, al preguntarles, desconocen la mayoría de estas clasificaciones.

Tenemos que ayudarles a conocer estos juegos, que los diferencien y que tengan un gran repertorio.

QUIÉN ---RELACIONES INTERPERSONALES. LÍDERES. IMPLICACIÓN DEL MAESTRO. INTERCULTURALIDAD

En este tipo de juegos, se hace una importante diferenciación entre niños y niñas, siendo estas últimas las que llevan a cabo este tipo de juegos. Pocas veces intervienen los chicos. Las niñas quieren jugar con los niños, quieren igualdad.

Tenemos que aprovechar el recreo como un gran momento educativo en el cual se pueden favorecer las relaciones entre niños y niñas.

Hay veces que algún niño se sabe alguna canción, juego y lo propone al resto, si es aceptado, suele ser dicho juego el protagonista durante varios días

Debemos evitar el liderazgo y trabajar la igualdad.

Generalmente los profesores de primaria en dicho patio no enseñan este tipo de juegos. Los que más se involucran son los de Educación Física, coincidiendo con el desarrollo de U.D. relacionadas con los juegos tradicionales, etc._los niños quieren jugar con los maestros

Tenemos que jugar con ellos. Ser partícipes y seguir educando mientras los recreos.

Muchas veces, los más interesados en estos juegos con música son los niños inmigrantes; las canciones acompañadas de movimientos y con lenguaje distinto al suyo les despierta curiosidad

Tenemos que jugar con esa ventaja; los niños inmigrantes disfrutan aprendiendo juegos, lo cual nos sirve para favorecer la integración con el resto.

CÓMO.---PARTICIPACIÓN. COMUNICACIÓN.

A la hora de escoger a qué jugar durante el recreo, se llega pronto al consenso (con algunas excepciones). Saben que el recreo es un momento de “libertad” y con cualquier cosa se entretienen. Hay veces que no saben a qué jugar

Debemos fomentar la participación y motivarles con proyectos innovadores y atractivos.

También encontramos niños indecisos, pasivos, que les da igual a qué jugar. Muchas veces coincide con aquellos que tienen más problemas para relacionarse e integrarse con sus compañeros.

Podemos provocar situaciones en las tengan que mezclarse niños de distintos niveles, distintos sexos...

Los niños se juntan en pequeños grupos, coincidiendo con sus compañeros de clase y asignaturas. Algunas veces se mezclan edades, debido a que sus madres son amigas y por las tardes están juntos, etc.

CON QUÉ.---MATERIAL

En lo referente al material, balones son los más empleados. De los días observados, el primer día había una comba porque la trajo una niña de su casa.

Tenemos que enseñar a utilizar de manera adecuada los materiales.

CUÁNDO.---APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Si juegan a algún juego que les motive lo suficiente, por la tarde, fuera del colegio, juegan a él. Por ello, es posible crear aprendizajes durante el recreo, de modo que no se queda en este momento, sino que se aplique fuera del entorno escolar. Muchos de los niños nos dijeron que les gustaba aprender juegos en el patio para luego jugar fuera del colegio.

Tenemos que crear aprendizajes significativos.

PARA QUÉ.---NORMAS. ACTITUDES.

Los profesores, a pesar de ser un momento libre, están pendientes de que las normas sean cumplidas

Hay demasiada diferencia entre NIÑOS y NIÑAS. Es una asignatura pendiente a trabajar en el recreo.

El hecho de que los niños jueguen a lo que quieran, hace que se puedan observar las actitudes que a cada niño le describen.

Tenemos que favorecer actitudes positivas, y evitar negativas.

A partir de esto, nos surgió la idea de plantear una propuesta pedagógica que cubra las carencias que hemos observado, siendo creativa, innovadora y asequible para poder llevar a cabo.

Paso 3: PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El siguiente paso es el planteamiento de la propuesta pedagógica, que en el siguiente apartado del trabajo desarrollaremos.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Nuestra propuesta se basa en hacer realidad aquel sueño que un día tuve...

Si recordamos la introducción de este trabajo, hablaba de un poblado indio en el que *cada tribu era controlada por un jefe indio. Cada jefe indio era especial: tenía el don de los juegos, lo cual hacía que ese poblado fuese especial. El jefe de los Cherokee tenía el don de los juegos de corro; el de la tribu Papagos se encargaba de los juegos de comba; el de los Mobicanos, de los juegos de filas; el jefe de los Arapaboes controlaba a la perfección los juegos de percusión corporal; el de los Yakima, los juegos de sortear; y el de los Machapunga, que era un vividor, conocía multitud de juegos del mundo...* de modo que esto será lo que haremos. Durante los recreos, los niños serán indios y los profesores jefes de tribus. Seis jefes de las tribus serán los encargados de enseñar cada mes los distintos tipos de juegos. Cada jefe indio encargado de sus juegos será el responsable de enseñar a los niños los juegos que corresponden. El gran jefe indio será el encargado de ver si se han conseguido los objetivos. Se firmará un pacto, tanto los niños como los *profes*, revisando su cumplimiento. Si éstos han sido conseguidos, los indios obtendrán la pieza que formará parte del tótem, ya que el objetivo del proyecto será conseguir formar un gran tótem que nos identifique como poblado indio.



FUENTE: <http://historiasconhistoria.es/imagenes/oeste/Indians1891.jpg>

Nombre de la Tribu: CHEROKEE

Jefe indio encargado de: JUEGOS DE CORRO

Temporalización: MES DE OCTUBRE

Objetivo:

Dar a conocer una variedad de juegos de corro, donde puedan jugar tanto niños como niñas, disfrutando y participando con cada uno de ellos.



Contenidos:

Los juegos de corro son un tipo de juego en el que varias personas se cogen de la mano formando un círculo o un pasillo. En ellos se suele cantar una canción, conocida por todos los participantes, a la vez que se realizan diferentes gestos que se suelen referir a la canción. El origen de los juegos de corro no se conoce, aunque se supone que son muy antiguos debido a que sociedades menos desarrolladas, como los indios, utilizan los corros en sus ritos y ceremonias.

Quizá éste sea el inicio de los juegos de corro, aunque han evolucionado como se verá más adelante.

• Como características más llamativas de los juegos de corro se pueden resaltar las siguientes:

1. Son utilizados por niños/as de 6–10 años.
2. El nombre del juego suele ser tomado de la primera estrofa de la canción o del estribillo de la misma.
3. El número de jugadores es ilimitado aunque lo ideal sería que hubiese 15–20 jugadores.
4. Cuando los niños juegan a juegos de corro, se realizan varios de ellos, debido a la repetición de éstos.

La aplicación de los juegos en corro en la educación musical corresponde a unas pautas didácticas de las pedagogías modernas:

- 1 - Los niños se acercan a la música de manera activa y participativa.
- 2 - El instrumento musical más bello que todos poseen es la voz humana. El canto es una actividad fundamental de la enseñanza musical.
 - a) El niño empieza cantar en movimiento con la musculatura suelta, lo que le facilita la adquisición de una respiración correcta.

- b) Los juegos en corro requieren de la repetición constante de la canción, por lo que el niño la aprende sin aburrimiento.
- c) Algunos juegos contienen pequeños diálogos entre grupo y solista o entre solistas lo cual posibilita la actuación individual del niño.

De esta manera el maestro puede evaluar el rendimiento individual, la capacidad de entonación y el desarrollo del sentido tonal en el niño.

3 - Los juegos en corro siempre se acompañan con algún movimiento. Para el niño el movimiento es la forma más elemental para experimentar el mundo que le rodea. Mediante el movimiento se desarrollan la coordinación psicomotriz y el equilibrio corporal. Gran parte de los juegos consiste en marcar el pulso – con marcha, con palmadas, con diferentes percusiones corporales, con gestos etc. La percepción y reproducción del pulso es la base del desarrollo del sentido rítmico.

- a) El niño aprende a distinguir y utilizar con independencia las partes de su cuerpo.
- b) Formando corro, filas, grupos, parejas o moviéndose individualmente en el espacio y en diferentes direcciones, el niño se acostumbra a orientar y colocarse en el espacio desarrollando su sentido temporal – espacial.

4 - Comunicación.

La organización del juego, el reparto de papeles, desarrolla la comunicación interpersonal y la integración escolar y social del niño.

Por otro lado, el niño aprende a actuar con disciplina.

5 - Autorrealización.

Al protagonizar diferentes papeles, el niño puede llegar a ser todo lo que quiera, libera sus energías latentes y sentirá satisfacción. Los juegos de competición desarrollan su capacidad de autoevaluación. Mediante los juegos en corro se adquieren conocimientos musicales fundamentales de manera lúdica que es la forma más adecuada para niños de corta edad.

Actividades:

Viva la media naranja

Que llueva, que llueva

Zapatero

Los patios de nuestras casas

La rueda de la alcachofa

En el puente de la Aurora

En la mar hay un pescado

Carambita y caramba

Jardinera

La rueda de San Miguel

La punta del pie

Quisiera ser tan alta

La pájara pinta

La viudita del conde Laurel

San Juan del Dedo

Dentro de una choza

El conejo de la suerte

Mi papá me prometió

Terente

La rueda churumbel

La gallinita ciega

En los balcones del cielo hay
barandillas

Miguel, Miguel, Miguel

Cáscara de altramuz

¿Cómo planta usted las flores?

Fuego, carbón, maquinista

La carrasquilla

Caracol caracol

Arroyo claro

Madre, cómprame un kimono

El corro de la patata

El pimpirimpimpín

Zapatito de charol

Mi madre me mandó

San Antonio bendito

Tengo una gorra verde

En la feria de San Andrés

San Serenín

La rosa del azafrán

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/canciones-de-corro/>



FUENTE:

http://2.bp.blogspot.com/_m8uSL_GWD_I/SrkKYWcpFQI/AAAAAAAAAB4/_gWD6Wm6GM8/s320/corro%5B1%5D.jpg

Pacto del poblado indio:

Los niños del colegio, hemos aprendido una serie de juegos de corro, hemos disfrutado y jugaremos más veces a ellos.

Fdo:

Yo, como jefe indio encargado de los juegos de corro, afirmo que los niños han participado, disfrutado y aprendido durante este tiempo. Por ello, han conseguido la siguiente pieza del tótem, que les permitirá llegar a ser una verdadera población india.

Fdo:

Nombre de la Tribu: PAPAGOS

Jefe indio encargado de: JUEGOS DE COMBA

Temporalización: MES DE NOVIEMBRE



Objetivo:

Trabajar la coordinación en los saltos, para no tropezar con la comba; memorización de la letra por si tienen que realizar alguna acción indicada en la letra; coordinación también para los que den la comba, ya que quizá tengan que cambiar de movimiento por las acciones que tengan que hacer las personas que están saltando y trabajar la entonación de las diferentes canciones.

Contenidos:

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua define el salto de comba como: “Juego de niños que consiste en saltar por encima de una cuerda que se hace pasar por debajo de los pies y sobre la cabeza del que salta”. El salto a la comba es considerado un ejercicio físico con numerosos beneficios para la salud, ya que se trata de una actividad aeróbica. Ha sido siempre un juego popular practicado desde hace siglos, pero hoy en día es considerado un deporte del que cada vez existen más modalidades para ser practicadas por los amantes de la cuerda. Las reglas dependen de la modalidad de salto a la comba y se adaptarán a las características particulares de los participantes, el material y el contexto concreto donde se realice.

Modalidades:

Según el número de participantes:

- Juego individual: 1 niño/alumno/deportista con una cuerda
- Juego por parejas: 2 niños/alumnos/deportistas con una cuerda
- Juego en grupo: 3 niños/alumnos mínimo con una cuerda larga por grupo

Según el tipo de juego de la comba:

- Balanceo: se mueve la comba de izquierda a derecha sin llegar a completar el giro. Ejemplo, “Al pasar la barca”.

- Comba elevada: se juega haciendo un giro por encima de la cabeza del que salta, obligando a éste a que se agache para poder así esquivar la cuerda y seguir saltando. Ejemplo, “El cocherito leré”.
- Comba por parejas: se invita a otro a saltar, frente a frente. Ejemplo: “Te invito, ¿a qué?”.
- Seguir comba: interviene un grupo que entra y sale de la comba en perfecto orden, sin perder el ritmo de la canción. Ejemplos: “Que entre el pelotón número 1”, “Una dola”,...
- Dobles: consiste en conseguir en un solo salto que la cuerda pase dos veces por debajo de nuestros pies.

3.2. Desarrollo:

En el juego individual, el jugador agarra la cuerda por los extremos y la da vueltas para saltarla él sólo.

ENLACE: http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000000847/docu1.pdf

Actividades:

Al pasar la barca

Al pasar por Toledo

El cocherito lere

He nacido en Larache

Pan, vino y chorizo

Pepito y Pepita

Soy la reina de los mares

Allí arribita en aquella montaña

Con cuantos añitos me voy a casar

Al pasar por Sevilla

El pelotón

A La Mancha manchega

La dola

La invasión francesa

Pluma, tintero y papel

Sopita con arroz

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

Pan, vino y tocino

<http://es.scribd.com/doc/30910516/Juegos-Populare-Comba-y-Goma>

El abecedario

Fui al campo

Manuel

A la Virgen del Carmen

A la una nació yo

Yo tengo un carro

Oh, Clemente

Deme usted, maestro, la tabla

El lobo feroz

He recibido una carta

Tengo un salero

Un, dos, tres

Al paseíto del loro

Al pie de la hierbabuena

La una, la otra

Una mañanita muy tempranito

Cómo se llama usted

Arroz con leche

Con cuántos años me casaré

Por la carretera sube

En la plaza Maleta

Un patín patinando

Allá en La Habana

Elena, Juana y María

Cierran los conventos

El demonio tan travieso

Los novios

Exploradores

Chibiricú

De la peña sale agua

Cuál de los cuatro

Mi novio Nicolás

Del uno al ocho

Comba, que te quites y que te pongas

Pimiento colorao

Te invito

Chocan los patines

Me llamo Caperucita

A dos, a tres y a una

El niño mimado

La guinda

San Pantaleón

Aquel caracol

Al juego de la oca

Sin perder comba

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/canciones-de-comba/>



FUENTE: http://4.bp.blogspot.com/_aN1e2ctLXxw/Tg4jBacuB9I/AAAAAAAAAWXA/5HNGqZX0GHc/s1600/comba.jpg

Pacto del poblado indio:

Los niños del colegio, hemos aprendido una serie de juegos de comba, hemos disfrutado y jugaremos más veces a ellos.

Fdo:

Yo, como jefe indio encargado de los juegos de comba, afirmo que los niños han participado, disfrutado y aprendido durante este tiempo. Por ello, han conseguido la siguiente pieza del tótem, que les permitirá llegar a ser una verdadera población india.

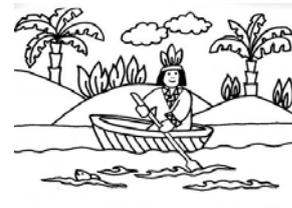
Fdo:

Nombre de la Tribu: MOHICANOS

Jefe indio encargado de: JUEGOS DE FILAS

Temporalización: MES DE ENERO

Objetivo:



Dar a conocer una variedad de juegos de filas, donde puedan jugar tanto niños como niñas, disfrutando y llevando el ritmo de las canciones.

Contenidos:

La historia de los juegos de fila es escasa, puesto que son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. Los juegos de fila, también llamados juegos de pasacalle o pasillo, son bailes que se realizan en dos líneas paralelas mientras se entona una canción. A veces pueden ir acompañadas de palmas. Blanco (1995) nos explica que:

“Son juegos llenos de alegría y desenvoltura que, en ocasiones, los mayores también practican en sus esparcimientos, añorando la pasada edad infantil. Las niñas, sueltas o unidas, forman filas paralelas del mismo o similar número de componentes, enfrentadas manteniendo idéntica distancia en el transcurso del juego, o acercándose y alejándose, dependiendo del ritual.

Son filas que no cambian de lugar y por cuyo pasillo central, a veces, pasan una o varias niñas, saltando, bailando o gesticulando. La canción o el diálogo es acompañado de bailes y palmadas al compás de las voces. Hay casos donde la niña que va y viene elige a la compañera que pasa a desempeñar su papel. Este intercambio es el nexo con la ronda siguiente.

Existen algunos en los que las niñas se unen por parejas, entrecruzando sus brazos para corretear y saltar en su ir y venir al compás de la entonación”.

Es más, podemos sacar las características propias de este tipo de juegos, según Blanco (1995):

- Juegos colectivos, generalmente de niñas.
- Se realizan al aire libre.
- El número de participantes es ilimitado, y requiere gran número para poder formar las dos filas.
- Se juegan a partir de los ocho años.

- No es necesario ningún material.

Otro punto de vista, en contraposición de Blanco, este tipo de juegos eran destinados para niños y niñas entre 6 y 8 años, puesto que es una edad en la que ambos sexos empiezan a interesarse por el sexo opuesto. Con lo cual, este tipo de juegos permite la búsqueda de parejas y el contacto entre ellos.

Actividades:

Han puesto una librería

A la cadena del tren

La niña que está en el medio

Al jardín de la alegría

Soy capitán

El puente de Londres

Esta calle tan oscura

La farola

¿De quién es ese ruido?

Un patín patinando

Jugando a la pelota

Estaba el señor don Gato

De la reina Berenguela a la gata Catalina

La chichimona

Mi padre es capitán

La flor del romero

El matarile

En esta plazoleta

A la hoja verde

A la mar fui a por naranjas

Moros vienen

Los cordones

Pase misí

Palomita blanca

De Francia venimos

La tía Melitona

La parejita

A tender los pañuelos

Al pasar por el cuartel

Teresa la marquesa

A tapar la calle

Campiñerita o cantinerita

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/filas-y-paseillos/>



FUENTE: http://farm3.staticflickr.com/2060/2161127618_24886d7f8a_z.jpg?zz=1

Pacto del poblado indio:

Los niños del colegio, hemos aprendido una serie de juegos de filas, hemos disfrutado y jugaremos más veces a ellos.

Fdo:

Yo, como jefe indio encargado de los juegos de filas, afirmo que los niños han participado, disfrutado y aprendido durante este tiempo. Por ello, han conseguido la siguiente pieza del tótem, que les permitirá llegar a ser una verdadera población india.

Fdo:

Nombre de la Tribu: ARAPAHOTES

Jefe indio encargado de: JUEGOS DE PERCUSIÓN CORPORAL

Temporalización: MES DE FEBRERO

Objetivo:



Hacer ver la variedad de juegos que podemos aprender, donde nuestro cuerpo es el principal protagonista para realizar los percusión con el mismo, siguiendo un ritmo común.

Contenidos:

Los juegos de manos poseen una riqueza única en la didáctica de la percusión corporal. Culturalmente han estado unidos al género; el sexo femenino es más proclive a la realización de estos juegos, debido a su rol centrado en actividades manuales. Todo ello va ligado a que mucho de los movimientos y textos en estos juegos van relacionados a los del rol femenino como: cocinar, comer, coser, mecer a un bebé, casarse, etc... En cambio en el género masculino se valoraba más las actividades de: fuerza, potencia y resistencia.

A pesar de no existir orígenes exactos, su historia se remonta al inicio del desarrollo del lenguaje humano, cuando el hombre primitivo empezó a imitar los sonidos de la naturaleza, a experimentar con el sonido que producía su voz y su cuerpo.

Posteriormente la percusión corporal se ha ido desarrollando de manera diferente en todas las civilizaciones, según los rituales de los diversos pueblos. En muchas ceremonias tribales la danza se acompañaba de palmas, pisadas, golpes rítmicos y sonoros en el cuerpo. La percusión corporal siempre ha acompañado al hombre como herramienta comunicativa y de cohesión grupal.

Con el tiempo y la depuración técnica algunas vertientes de este fenómeno creativo han dado pie a desarrollar, en algunos casos, lenguajes sumamente complejos y de gran arraigo en la cultura popular, como es el caso del baile flamenco o el claqué.

En la actualidad y en las últimas dos décadas, ha habido un nuevo acercamiento a estas raíces por parte de artistas cercanos al baile y la música, que han retomado y perfeccionado estas técnicas primitivas, desarrollándolas y creando una técnica de percusión corporal aplicada a los ritmos de la música moderna. Grupos como *Barbatuques* en Brasil o *Stomp* y *Mayumana* son pioneros en el desarrollo actual de este lenguaje, aplicándolo a géneros que

van del rock a la salsa, pasando por *Hip-Hop*, ritmos africanos o música oriental, etc. es un sistema con un sin fin de posibilidades

Actividades:

Recotín, recotán

Doña Fortuna

En la calle de la moda

El tío de la pipa y otros asesinos

En el hospital de Cádiz

En un reloj

Popeye el marinerito

Santa Catalina

Refrescos de cola

La avispa

Ortan chíviri

Dan dan dero

En la calle Veinticuatro

Me cago en Napoleón

Pinocho fue a pescar

Cinco ratones grises

Don Federico

May ser for yuti

Andu del pradu

Doctor Gannon

Estando la muerte

A e i o u

Don macarrón chinflero

Melocotón

Soy el chino capuchino mandarin

Vampiro soy

Me llamo Ana

Fresita

Somos las chicas

María cocoleta

La ratita presumida

Averiguáncuzrí

La lechera

Quién es el tonto

Indio apache

Choca esos cinco

Miliquituli

Pistolero

Chocolate

Soy la niña siglo XX

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:
<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/juegos-con-manos/>



FUENTE: <http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/MVC-520F.jpg>

Pacto del poblado indio:

Los niños del colegio, hemos aprendido una serie de juegos de percusión corporal, hemos disfrutado y jugaremos más veces a ellos.

Fdo:

Yo, como jefe indio encargado de los juegos de percusión corporal, afirmo que los niños han participado, disfrutado y aprendido durante este tiempo. Por ello, han conseguido la siguiente pieza del tótem, que les permitirá llegar a ser una verdadera población india.

Fdo:

Nombre de la Tribu: YAKIMA

Jefe indio encargado de: JUEGOS DE SORTEAR

Temporalización: MES DE ABRIL

Objetivo:

Dar a conocer una variedad de juegos de filas, donde puedan jugar tanto niños como niñas, disfrutando y llevando el ritmo de las canciones.



Contenidos:

Son conocidos por la utilización de retahílas. Generalmente los niños se colocan formando un corro y todos los niños, o sólo uno entona una cantinela mientras va señalando por orden a todos los niños participantes. El último niño señalado es, según lo convenido previamente, el que se libra o el que se la queda.

Actividades:

En el arca de Noé

A la vuleta de mi casa

En un plato de ensalada

En la casa de andrés

En la casa de renato

En la casa de francisco

En un café

Periquito

Tengo un gallo en la cocina

Pinto pinto golgorito

Una mosca puñetera

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

<http://www.elhuevodechocolate.com/retahila/retah-1.htm>

Uni, doli

Tengo un gato

Un don din

San Juan de Villanaranja

Pinto, pinto

María cucú

Las moscas de la suerte

Los gatos de la suerte

Anda, marrana

Un payaso fue a Madrid

Un lechero pequeñito

Tintilicubín

Mortadelo y Filemón

Tengo un pajarito

Pin, pin, zarramacatín

En un plato de gambas

En un plato de fideos

Tita tita taritón

Sardinita, boquerón

Aceitunita, pan caliente

Por debajo del puente

Plon y pinete

Cuántos años tienes tú

Pom pota pota

Plon, plon, plon

Detrás de un coche

Una bolita de algodón

Don Chinflón

Tengo un vaso

Los pollitos de mi compadre

Una pulga saltando

El aeroplano

Champú

¿Quién ha sido?

Madre e hija

En la casa de Pinocho

Balón, balón

Pareja con pareja

Chibiricú chibiricá

Pipiripí

Erriete

Tengo una cinta blanca

China china capuchina

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/plones-sorteos/>



Pacto del poblado indio:

Los niños del colegio, hemos aprendido una serie de juegos de sortear, hemos disfrutado y jugaremos más veces a ellos.

Fdo:

Yo, como jefe indio encargado de los juegos de sortear, afirmo que los niños han participado, disfrutado y aprendido durante este tiempo. Por ello, han conseguido la siguiente pieza del tótem, que les permitirá llegar a ser una verdadera población india.

Fdo:

La música en los juegos de patio en Educación Primaria

[Año]

Nombre de la Tribu: MACHAPUNGA

Jefe indio encargado de: JUEGOS DE GOMA

Temporalización: MES DE MAYO

Objetivo:

Aprender canciones que ayuden a jugar con un material tan simple como es la goma.



Contenidos:

Este juego era uno de los tradicionales juegos de las niñas, y que se veían en cualquier parque, plaza o patio de colegio.

Para jugar se necesita una goma elástica de unos tres-cuatro metros de largo, aproximadamente. Depende de la flexibilidad que tenga y del espacio disponible.

Entre todos los niños presentes se elige (por el medio que más os guste) a dos que son los que "sujetan" la goma. El juego de la goma podemos decir que es un juego de niveles. Se empieza sujetando la goma a ras de suelo, por los tobillos y poco a poco se va subiendo, hasta llegar a las caderas o el pecho, depende lo que se acuerde antes de empezar a jugar.

Aunque hay cientos de variantes para jugar, el más conocido es saltar hacia dentro y hacia afuera, pisando ambos lados de la goma con los pies y a la vez. Si se fallaba, el que fallaba se cambiaba con uno de los que sujetaban la cuerda, que pasaba a jugar en su lugar.

Actividades:

Veo gente a mi alrededor

Sangre cuajada

Juana, pepsicola, colacao

Don Melitón

Chicles

Anclas potanclas

Arena blanca, arena azul

Tengo un tío pastelero

Patiné

La galleta Hache

Escalera

Trinaranjus

Pata de palo

El rombo

La vuelta al mundo

Mariposita

A lo loco

En la calle Antonio López

Monaguillo

Las letras de las canciones pueden ser consultadas en:

<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/juegos-con-elastico/>



FUENTE: https://10a0f248-a-46f184a2-s-sites.googlegroups.com/a/lamerceonline.com/parapa/canciones-para-saltar-a-la-goma/juegoma00.jpg?attachauth=ANoY7cqz_cUOaNw7EoCJv86jfpKWJLxDKbvrj3bmi29IueI-qblUhu_BiiVf2wVxWgNowEi9hHzvzD6yLGWu0wjpZDPwlfVdtzEMYQwwzcY-HIF0IL0yYmJt8U8hVf63wF3ndXimcXmU102XyhOAssoB0JZh6KBL8iykDBwYL9Q6WfnMSWL1khy1bGQB9r97mCp4A7hwi5Bh2ylk5MLQ79H3Zc6mzH_aFsYPdzN3RrZlPVbpxpZaacObFiZzkIXOoSzb2f871s&attredirects=0

Pacto del poblado indio:

Los niños del colegio, hemos aprendido una serie de juegos de goma, hemos disfrutado y jugaremos más veces a ellos.

Fdo:

Yo, como jefe indio encargado de los juegos de goma, afirmo que los niños han participado, disfrutado y aprendido durante este tiempo. Por ello, han conseguido la siguiente pieza del tótem, que les permitirá llegar a ser una verdadera población india.

Fdo:

* En el siguiente anexo se presenta bibliografía complementaria.

ANEXO 4: Bibliografía sobre juegos y canciones de patio.

TEMPORALIZACIÓN

La propuesta se llevará a cabo durante todo el curso escolar. En los dos primeros meses de cada trimestre, el jefe indio encargado enseñará a los niños los juegos correspondientes durante los recreos que sea posible (no es necesario todos los días, tiene que ser algo espontáneo, recordamos que es el recreo del colegio y el juego libre es fundamental igualmente). Al final del mes, a modo de evaluación, tanto niños como el jefe indio firmarán el pacto para conseguir la pieza del tótem. Para finalizar, el tercer mes del trimestre, los jefes indios dejarán a sus indios que jueguen a lo que más les guste. (En este tercer mes veremos los juegos que más les han motivado, si ha sido beneficiosa la actividad... etc.)

1º TRIMESTRE

- OCTUBRE: juegos de corro
- NOVIEMBRE: juegos de comba
- DICIEMBRE

2º TRIMESTRE

- ENERO: juegos de filas
- FEBRERO: juegos de percusión corporal
- MARZO

2º TRIMESTRE

- ABRIL: juegos de sortear
- MAYO: juegos de goma
- JUNIO

EVALUACIÓN

La evaluación es una parte fundamental en el proceso, y una herramienta muy valiosa para el buen funcionamiento del proyecto, para lo cual lo más adecuado es una evaluación continua y formativa.

Desde nuestro punto de vista, creemos adecuado establecer tres momentos de evaluación que explicaremos a continuación:

Evaluación Inicial: es previa al comienzo del proyecto. Nos aseguraremos de evaluar los conocimientos previos, escucharemos las propuestas e ideas, permitiéndonos así adecuar el proyecto lo más posible a los intereses de los y las participantes.

Los encargados de esta primera evaluación serán los profesores.

Evaluación de Proceso: lo llevaremos a cabo durante el desarrollo de la actividad.

Iremos viendo la consecución de los objetivos que cada jefe indio les irá marcando. Para ello vamos a tener unas hojas de observación que irá completando los días que decida el observador. Este papel será desempeñado por alumnos escogidos, un representante por curso, cuya función es recoger información. El observador deberá cumplir estas tres condiciones para ser un buen observador:

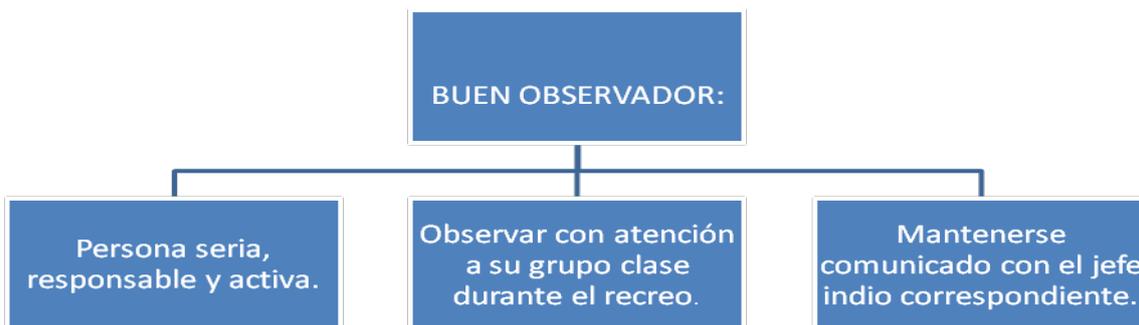


FIGURA 1: características del buen observador.

VER ANEXO 5: Hoja de observación.

Totem



Si al final del mes el jefe indio, en consenso con el observador encargado, decide que se han cumplido los objetivos marcados, habrán conseguido la siguiente pieza del tótem que les identifique como poblado indio.

Los encargados de la evaluación intermedia serán tanto profesores como alumnos.

Evaluación final: al final del proyecto evaluaremos por un lado el proyecto y, por otro lado, realizaremos autoevaluaciones. De este modo veremos si se han cumplido los objetivos planteados y haremos propuestas de mejora.

VER ANEXO 6: Ficha de evaluación para profesores

VER ANEXO 7: Ficha de autoevaluación del alumno

En esta evaluación final estarán implicados profesores y alumnos.

CONCLUSIONES:

Para finalizar nuestro trabajo vamos a hacer una revisión del mismo a modo de conclusión.

Comenzamos **revisando los objetivos planteados**, para ver su consecución:

El primer objetivo ha sido la clave. Uno de los aprendizajes a destacar durante el curso de adaptación al grado ha sido la importancia de investigar en Educación. Pocas veces antes me había parado a pensar en su importancia, y ahora me parece algo fundamental. Observando, analizando, parándonos a ver la realidad, es la manera adecuada de progresar, de mejorar nuestra práctica docente de modo que este ha sido la fundamentación del proyecto. El resto de objetivos tiene la peculiaridad de que se plantearon para que se consigan a la hora de llevarse a cabo la propuesta pedagógica. No obstante, durante todo el trabajo, se han tenido en cuenta y han sido la guía durante todo el desarrollo con la intención de que se cumplan.

Para continuar, me gustaría resaltar la **importancia que tiene la música en los juegos de patio**.

Al comenzar con el proyecto mis conocimientos respecto al tema eran los recuerdos; recuerdos de niña... la épocas de comba, aquellos pelotones, el cocherito leré... o la goma... el chicle ban ban... ¡la chata merenguela!, mi maestra... cantándola con nosotros... en el patio... y podría continuar con muchos recuerdos; pero al ponerme a pensar en el mismo patio después de veinte años me faltaba esa magia, la magia de la música. Así que, gracias a este proyecto, espero que sea posible recuperarla.

Al comenzar a indagar sobre el tema, vi que son muchísimos los recursos de los que disponemos; hay multitud de canciones que acompañan a los juegos con un valor especial, ya que se han pasado de generación en generación, de abuelos a nietos... así que aprovechémoslos. Como maestros, tenemos en don de enseñar, y ¿por qué no enseñar canciones? ¿por qué no hacer del recreo un momento educativo con todas sus letras?

Como hemos ido viendo es un momento de la jornada escolar muy valioso del que podemos crecer y hacer crecer a nuestros alumnos.

Y por último, ya que “los indios” han sido los grandes protagonistas de nuestro trabajo, recordar lo que un viejo indio dijo un día:

“Antiguamente nuestro pueblo no aprendía de libros ni profesores, toda su sabiduría y sus conocimientos le llegaban a través de los sueños”...

Y hoy, la autora de este trabajo, concluye diciendo:

“Gracias a los sueños que hoy en día tenemos y la ayuda de la sabiduría de personas como este gran indio, los maestros crecemos e intentamos transmitir conocimientos para que nuestro pueblo aprenda”.

REFERENCIAS

- Correa, M.I. (2005)
<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=100806>
(Consulta: 26 de julio de 2012)
- Gutiérrez, M. (1991). *La Educación psicomotriz y el Juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Lantigua, J. (2007). El deterioro de los juegos tradicionales. *Efdeportes.com* 106
- Mazón, V. y García, M. (2005). Los recreos más divertidos. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, nº 8, pp. 32- 42.
- **Morán, J.L.**(2007) "*La Observación*" <http://www.eumed.net/ce/2007b/jlm.htm>

(Consulta: 4 de agosto de 2012)

- Muñoz, J.R. (2003) El juego en la educación musical. Eufonía. *Eufonía. Didáctica de la música*. 29, 51-63
- Öfele, M. R. (2003). Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*. 10
- Palomero, J.E. (2008). *El valor del juego en el desarrollo infantil*.
<http://magisteriocreacionprimaria.wikispaces.com/file/view/Art%C3%ADculo+sobre+el+juego+en+infantil+de+Palomero/324495332/Art%C3%ADculo%20sobre%20el%20juego%20en%20infantil%20de%20Palomero> (Consulta: 20 de julio de 2012)
- Torres, J., Rivera, E. y varios. (1993). *Las actividades físicas organizadas en Educación Primaria*. Granada: Rosillo´s.
- Trigueros, C. (2000). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física*. Granada: Proyecto sur.

-
- Vega, S. (1999). Juegos que suenan... en la escuela infantil". *Aula. Música y juegos*, 79, 31.
 - Zamora, A. (2003): *Melodías tradicionales para jugar y bailar.eufonía*29. 1.

APÉNDICES

ANEXO 1: observación

Centro escolar:
Fecha:
Observación:

ANEXO 2: entrevista a una maestra.

1. QUÉ

- ¿Encontramos juegos con música en el patio?----MÚSICA EN LOS RECREOS

2 CUÁL

- ¿qué tipos de juegos? -----TIPOS DE JUEGOS
- ¿DE FILAS?
- ¿DE COMBA?
- ¿DE MANOS?
- ¿DEL MUNDO?
- ¿DE ÓRDENES?
- ¿DE IMITACIÓN?
- ¿DE CORRO?

3 QUIÉN

¿Quiénes juegan? ¿los niños? ¿las niñas? --- RELACIONES INTERPERSONALES

¿Quién organiza y dirige los grupos de juegos?----- LIDERES

¿Hay profesores con ellos?----IMPLICACIÓN DE LOS MAESTROS

¿Encontramos niños de otras culturas jugando?---INTERCULTURALIDAD

4 CÓMO

- ¿Se ponen de acuerdo fácilmente a la hora de escoger el juego?
PARTICIPACIÓN, MOTIVACIÓN
- ¿Tiende el alumnado a adoptar actitudes pasivas de meros observadores respecto de lo que ocurre en el patio de juegos? COMUNICACIÓN
- ¿los juegos son de gran grupo o pequeño grupo? TRABAJO EN EQUIPO

5 CON QUÉ

- En el caso de que el centro escolar disponga de materiales de juego, ¿se utilizan?¿de qué manera?-----UTILIZACIÓN DE MATERIAL

6 CUÁNDO

- ¿Es el recreo el único momento en que practican este tipo de juegos?----
CREAR APRENDIZAJES

7 PARA QUÉ

Qué reglas, normas o costumbres rigen en la organización del grupo y en la elección del juego. -----RESPETO DE LAS NORMAS

- ¿Se puede detectar una tendencia a formar grupos de niños y grupos de niñas estables y que juegan por separado?----- COEDUCACIÓN
- ¿Con qué actitudes (de colaboración, de participación o de hostigamiento, pasividad, inhibición, timidez, agresividad, participación activa, esfuerzos por desempeñar un papel central)----- ACTITUDES

Me gustaría que en los recreos ...

No me gusta que en los recreos...

ANEXO 3: cuestionarios niños

NOMBRE:

CURSO:

¿Practicas algún juego en el patio que lleve música? ¿Te gustan?
Si conoces estos tipos de juegos, escribe un ejemplo de cada:
<ul style="list-style-type: none">- Juego de filas:- Juego de comba:- Juego de manos:- Juego del mundo:- Juego de imitación:- Juego de corro:
¿Juegan los profesores con vosotros en el patio? ¿Quién os enseña las canciones?
¿Juegas fuera del colegio a los juegos del recreo?
¿Utilizas algún material para estos juegos?

No me gusta que en los recreos.....



Me gustaría que en los recreos.....

ANEXO 4: Bibliografía sobre juegos y canciones de patio.

- Badia Solé, M. y Díaz, J. (2006). *Aserrín! Repertorio de mimos, juegos y canciones para los más pequeños*. Valladolid: Arola.
- Blanco, T. (1995). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca: Diputación de Salamanca.
- Bravo Villasante, C. (1976). *Una, dola, tela, catola..* Valladolid: Miñón.
- Bravo Villasante, C. (1984). *Arre moto piti poto arre moto piti pa*. Valladolid: Miñón.
- Garrido Palacios, M. (2003). *Cancionero popular infantil*. Palma de Mallorca: Calima ediciones.
- Gil, B. (1981). *Cancionero Infantil*. Madrid: Taurus.
- Giráldez Hayes, A. y Pelegrín Sandoval, G. (1996). *Otros pueblos, otras culturas, música y juegos del mundo: primaria*. Madrid: MEC
- Grupo “LENGUAJE RECREATIVO” (1997). *Canciones para jugar y cantar*. Madrid: Ccs
- Izquierdo, C. (1991). *Lo que yo cantaba*. Belmonte (Cuenca): C.E.P.
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde
- Pelegrín, A. (1984). *Cada cual atiende su juego*. Madrid: Cincel
- Pelegrín, A. (1996). *La flor de la maravilla: juegos, recreos, retabílas*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Pescetti, L.M. (1992). *Taller de animación y juegos musicales*. Guadalupe: Buenos Aires
- Puerto, J.L. (1993). *Cancionero para niños*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Rosa, J.J. y Del Río, E. (1997). *Juegos tradicionales infantiles en León*. León: Universidad de León.
- San Andrés, C. (2005). *Jugar, cantar y contar*. Madrid: Teleno.

-
- Santos, C. (1986). *Folclore segoviano*. Segovia: Obra Cultural de la Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Segovia.
 - Sanz, J. (1987). *Juegos populares de Castilla y León*. Valladolid: Ed. Castilla.
 - Sanuy, M. (1984). *Canciones populares infantiles española*. Madrid: MEC.
 - Sustaeta, I. (1993). *Juego, canto. Didáctica de la Expresión musical. Educación Primaria. Primer ciclo*. Madrid: Alpuerto.
 - Tejero Cobos, I. (1985). *Cancionero popular de Segovia*. Segovia: Ceyde.
 - Trigueros, C. (2000). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de Educación Física*. Granada: Proyecto Sur
 - VV.AA. (1998). *Canciones y juegos infantiles en Miranda*. Miranda de Ebro (Burgos). C.E.P.

ANEXO 5: hoja de observación

MES:

DÍA:

NOMBRE DEL OBSERVADOR:

1. El jefe indio JUEGA / NO JUEGA con los niños durante este recreo.
2. Los niños de mi clase JUEGAN A:

DIBUJO:

ANEXO 6: Ficha de evaluación para profesores:

A) Eficiencia de la actividad		
• Se ha entendido el funcionamiento de las distintas actividades.	SI	NO
• El tiempo señalado para su desarrollo ha sido el adecuado.	SI	NO
• Los recursos utilizados (en tiempo y materiales) han sido adecuadamente empleados.	SI	NO
• La metodología empleada ha sido la adecuada.	SI	NO
B) Adecuación del proyecto al objetivo marcado		
• El proyecto encaja en el programa del área o materia para la que está diseñado.	SI	NO
• El taller, para la etapa señalada, es adecuado.	SI	NO
• Ha captado la atención del alumnado.	SI	NO
• Ha habido una participación suficiente de los recreos.	SI	NO
C) Impacto conseguido		
• La clase ha captado el objetivo de las actividades.	SI	NO
• Ha habido una participación activa en su desarrollo.	SI	NO
• Se ha creado una reflexión sobre los objetivos propuestos.	SI	NO
• Se han respetado las discrepancias.	SI	NO

ANEXO 7: ficha de autoevaluación del alumno.

Aspectos a evaluar	1	2	3	4	Observaciones
Mi valoración de las actividades es:					
Mi participación ha sido activa:					
He mostrado interés :					
Mi actitud durante los recreos ha sido positiva:					
He trabajado de manera cooperativa con mis compañeros:					
He aprendido juegos musicales de patio :					

Propuestas de mejora:

--

1= MUY POCA

2= POCA

3=BUENA

4= MUY BUENA