



LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN PRIMARIA



AUTOR: Juan Arcos Troya

TUTOR ACADÉMICO: Alberto Gonzalo Arranz

TRABAJO FIN DE GRADO: Trabajo de Adaptación de Grado en Educación Primaria

RESUMEN

Los juegos populares y tradicionales son un elemento pedagógico muy importante tanto como contenido dentro del área de Educación Física, como recurso didáctico. Es una herramienta motivadora y atractiva que posibilita trabajar el desarrollo físico del niño: las habilidades motrices, las capacidades físicas, el conocimiento de su propio cuerpo, etc. Además de esto, los juegos tradicionales son un fantástico medio de adaptación a la sociedad y contexto donde se mueve el niño ya que, transmite los aspectos más relevantes y distintivos de la cultura popular de la zona donde vive el niño y transmite un serie de valores que le ayudarán a su desarrollo completo como miembro de la sociedad como pueden ser la igualdad, solidaridad, respeto tanto a personas como al medio, no discriminación, etc.

ABSTRACT

Popular and traditional games are a very important element as well as educational content within the area of Physical Education as a teaching resource. It is a motivating and attractive working tool that enables the physical development: motor skills, physical abilities, knowledge of their own bodies, etc. Besides this traditional games are a fantastic way of adapt to society and context in which the child move as it transmits the most important and distinctive folk culture of the area where the children lives aspects and transmits a set of values that will help their development as a full member of society such as equality, solidarity, respect both people and the environment, non-discrimination, etc.

PALABRAS CLAVE

Juegos populares y tradicionales, Educación Física, valores, sociedad, cultura.

KEYWORD

Popular and traditional games, Physical Educación, values, society, cultur.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	Pág.5
2. OBJETIVO GENERAL.....	Pág.6
3. JUSTIFICACIÓN.....	Pág.6
4. MARCO TEÓRICO.....	Pág.8
4.1 EL JUEGO.....	Pág.8
4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	Pág.10
4.2.1 EL ESPACIO DONDE SE REALIZA.....	Pág.10
4.2.2 EL NUMERO DE PARTICIPANTES.....	Pág.11
4.2.3 LA ACTIVIDAD QUE REALIZA EL NIÑO.....	Pág.11
4.2.4 COMO INFLUYE EN EL GRUPO.....	Pág.12
4.3 LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES: CONCEPTOS E HISTORIA.....	Pág.12
4.4 PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN LA ACTUALIDAD.....	Pág.14
4.5 CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA EDUCACIÓN DE LOS ALUMONOS.....	Pág.15
5. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.....	Pág.18
5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.....	Pág.18
5.2 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.....	Pág.18
5.3 APARICIÓ DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL CURRÍCULUM DE PRIMARIA.....	Pág.20
5.4 CONTENIDOS.....	Pág.22
5.5 METODOLOGÍA.....	Pág.23
5.6 COMPETÉNCIAS.....	Pág.24
5.7 SESIONES DE LA PROPUESTA.....	Pág.26
Sesión 1.....	Pág.27
Sesión 2.....	Pág.29
Sesión 3.....	Pág.31
Sesión 4.....	Pág.33

Sesión 5.....	Pág.36
Sesión 6.....	Pág.37
6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	Pág.38
7. RECURSOS MATERIALES.....	Pág.42
8. EVALUACIÓN.....	Pág.43
9. CONCLUSIONES.....	Pág.45
10. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	Pág.46
11. BIBLIOGRAFÍA.....	Pág.48
12. ANEXOS.....	Pág.50

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Esquema de las sesiones del plan de intervención.....	Pág.26
Tabla 2: Recursos materiales de las sesiones.....	Pág.42

1. INTRODUCCIÓN

En esta propuesta didáctica se trabajará el tema de los juegos tradicionales como forma de ocupar el tiempo libre de los alumnos, que además de esto, conozcan cómo y con qué juegos se divertían sus abuelos y padres, y por último, transformen la idea que pueden llegar a tener sobre los juegos tradicionales como algo aburrido y disfruten practicándolos de forma activa.

Los conocimientos previos que los alumnos tienen sobre este tema no son muy amplios, por lo que va a ser necesario explicarles qué son los juegos tradicionales, ya que desde mucho tiempo atrás, ha sido un medio placentero, de disfrute, entretenimiento y motivador de desarrollo integral del niño. Además, los niños se relacionan y conocen un poco más a fondo el carácter tradicional de sus lugares.

Una vez que tengan claro qué son los juegos tradicionales y qué características tienen, se llevarán a cabo las diferentes sesiones.

Respecto a las sesiones hay que explicar que las actividades que las conforman no están elegidas aleatoriamente, tienen un orden marcado ya que se trabajaran algunas de las habilidades motrices básicas en las mismas. Las actividades de la primera sesión están más centradas con la habilidad de la carrera, por este motivo, los juegos tradicionales elegidos para esta sesión tendrán esa característica fundamental. En la segunda sesión, se centra en la habilidad del salto y en la tercera, las habilidades de lanzamiento y en este caso también trabajaremos la fuerza de forma secundaria ya que bastantes juegos tradicionales trabajan con esta capacidad física básica.

En la siguiente sesión, la disposición de las actividades se centrará en la habilidad del lanzamiento pero la quinta sesión, se organizará en función del gusto de los alumnos ya que se habrán trabajado todas tanto de forma explícita como de forma implícita.

2. OBJETIVO GENERAL

Este trabajo parte de un principal objetivo que es elaborar una propuesta de intervención que integre de los juegos tradicionales y populares en la educación primaria. Aprovechando la integración de los juegos tradicionales y populares en la educación primaria, se trasladará a los alumnos una serie de valores que ayuden a su socialización y adaptación al medio así como una actitud crítica y responsable a favor de nuestro patrimonio cultural y a la conservación del mismo.

Supeditados a este, existen unos que se van a desarrollar de forma más concreta en las diferentes sesiones. Los objetivos que se desarrollaran de forma más específica son:

1. Conocer los juegos que practicaban nuestros mayores.
2. Participar y practicar los diferentes juegos tradicionales y populares señalados en la unidad respetando las normas de los juegos y valorando el trabajo en grupo y relaciones con los compañeros.
3. Utilizar las habilidades motrices básicas y capacidades físicas básicas para resolver diferentes situaciones de carácter motriz.
4. Crear un sentimiento positivo y de motivación hacia la participación en juegos tradicionales y populares.
5. Utilizar los juegos tradicionales y populares como otro medio para realizar actividad física en el tiempo libre de los alumnos.

3. JUSTIFICACIÓN

Desde tiempos inmemoriales, el juego ha estado presente en las sociedades como uno de los factores socializadores y de desarrollo principalmente de niños pero también de mayores. Antes de que existiese la televisión, videoconsolas y ordenadores, tanto niños como mayores, jugaban en las calles y plazas de los pueblos a una serie de juegos que denominamos juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales y populares constituyen una parte importante del patrimonio cultural de cada zona y además, puede llegar a ser un reflejo del tipo de sociedad: nivel socioeconómico, cultural, etc. Además de esto, son importante medio de transmisión de valores de unas generaciones a otras como pueden ser el respeto, la tolerancia, la igualdad y la no violencia. Pero en la actualidad esto ha cambiado de forma radical. Con la llegada a las casas de las videoconsolas, ordenadores y televisores, el tiempo de ocio de los niños se ha marcado principalmente por la inactividad con las repercusiones tanto físicas, sociales y de salud que lleva consigo.

Por otra parte, los juegos tradicionales, son un medio muy importante de transmisión de valores y estos juegos desaparecen, sería muy difícil inculcar esos valores a los niños tan necesarios en la sociedad actual. Los juegos tradicionales son un importante patrimonio cultural que estamos obligados a cuidar.

Por este motivo he elegido el tema de juegos tradicionales en la en educación primaria ya que, pienso que la escuela puede ser el medio adecuado para proteger estos juegos tradicionales del olvido y la desaparición con todo lo que lleva consigo. Para ello he realizado una unidad didáctica para alumnos de 1º ciclo de educación primaria, concretamente de 2º curso, en la que se trabaja los juegos tradicionales como recurso didáctico y objeto de estudio. También se pretende que los alumnos adquieran un mayor bagaje de juegos para ocupar su tiempo de ocio y así fomentar la realización de actividad física en ese tiempo. En relación a lo trabajado en la unidad didáctica, también se trabajan las diferentes habilidades motrices básicas, siendo este el criterio de elección de los juegos y actividades a realizar en cada sesión.

En relación a lo comentado, podemos encontrar como Paredes Ortiz (2002) nos cuenta que la práctica deportiva siempre ha estado unida a los pueblos, historia, a las costumbres, etc. También que es un medio de comunicación entre niños y mayores de diferentes generación, transmisión de valores como la paz y medio de entendimiento entre las personas que nace de la bondad. Esta reflexión es la raíz de los juegos tradicionales y lo que a la vez les fundamenta como aspecto imprescindible en nuestra sociedad.

4. MARCO TEÓRICO

La propuesta didáctica que se llevará a cabo en este proyecto se pondría en práctica en las horas en las que los alumnos tienen Educación Física. Con ello se intenta que los alumnos aprendan nuevas formas de aprovechar tu tiempo de ocio con otra oferta de juegos. Además se trabajara la relación entre los propios alumnos y los valores de compañerismo y trabajo en equipo que esta forma de trabajar lleva consigo.

4.1 EL JUEGO

Etimológicamente hablando, la palabra juego viene de dos palabras del latín: “Jocus” y “ludus-ludere”. Ambas palabras significan acto de jugar, pasatiempo, diversión, frivolidad, etc.

La Real Academia de la Lengua Española define juego como ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Además de esta definición, vienen asociadas palabras como ocio, recreación, lúdico, diversión, etc. Para que se produzca tanto el ocio como la diversión, la recreación, etc., tiene que imperar el buen clima de juego, respeto, compañerismo, trabajo en equipo, cooperación... Por lo que no podemos obviar estos términos a la hora de querer realizar un juego y de velar para que se cumplan porque sino perderemos la esencia del mismo y por lo tanto, no sería un juego.

El juego es una actividad que el hombre practica durante toda su vida y siempre ha tenido un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas. Acentuado en la etapa infantil, el juego ha sido y es un medio de canalización de energías, de socialización con los demás niños, de interacción con el medio y las personas, de conocimiento de nuestro cuerpo, de desarrollo corporal y psicológico etc. El juego es algo natural, que hacemos desde que somos pequeños y que nadie nos ha tenido que enseñar para hacerlo. Según Arce (1982) y en relación a lo anteriormente comentado, podemos decir que el juego tiene dos características fundamentales: es voluntario y es libre. Además de otras muchas características como pueden ser: agradable, divertido, satisfactorio, espontáneo, instintivo, gratuito, comprometido creativo, fantasioso, simbólico, necesario, etc....

Romero (2008) también gira entorno a esa concepción diciendo que el juego es algo necesario para el ser humano, ya que enseña diferentes conductas y a la vez desarrolla capacidades motoras, intelectuales y afectivas. Esta autora también hace una clasificación de las características de los juegos. Hay que decir que hay muchas características diferentes, pero este engloba las características más generales:

- Debe ser libre, espontáneo, placentero y voluntario.
- Tiene un fin en sí mismo.
- Implica actividad.
- Se puede desarrollar en una realidad ficticia.
- Tiene limitación espacial y temporal.
- Es innato.
- Es una actividad propia de la infancia.
- Suele reflejar en que etapa evolutiva está el niño/a.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple función compensadora de desiguales, integradora, y rehabilitadora.

Otro aspecto que debemos hacer referencia acerca del juego, es que muestra el ambiente sociocultural en el que se mueve el niño. Parlebas (1998, p. 114) nos dice “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin darse cuenta, la cultura a la que pertenece”. El juego es un importantísimo trasmisor de cultura y enmarca al niño en el contexto cultural en el que se mueve. Esto es muy importante por que dependiendo del contexto cultural, las formas de actuar, de pensar, etc., son diferentes. Por lo que podemos denominar al juego como un medio de adaptación al medio en el que el niño se mueve.

En mi opinión, el jugar debe de tener un papel importante en el sistema educativo actual, ya que en la escuela, los niños van adquiriendo diferentes hábitos en función de las experiencias de las acciones prácticas. Paralelamente a estos hábitos, el niño va adquiriendo valores como la cooperación, el respeto, el trabajo, asimilación de derrotas y victorias, etc. Todas ellas ligadas a la práctica de jugar. Por esto y todo lo argumentado anteriormente, podemos decir que el juego puede ser la actividad más importante para el niño por todo lo que desarrolla.

Esto no quiere decir que hay que dejar al niño jugar en la escuela y ya está. El juego tiene que ser un medio de enseñanza para el niño, por lo que el profesor debe de plantear juegos, y diferentes situaciones dentro de los mismos, que puedan tener unos aprendizajes enriquecedores y útiles para el desarrollo del alumno. Aquí se puede producir alguna discrepancia por parte de los alumnos ya que no jugarían a lo que ellos quisieran. Para que esto no se produzca de forma continua y no se cree un malestar en el alumno, el profesor debe conocer tanto a sus propios alumnos, como los juegos que realiza para poder alcanzar un punto medio entre el juego impuesto y el juego espontáneo.

4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Los juegos se pueden clasificar en multitud de categorías y diferenciaciones. En este caso, en relación a lo comentado por Sánchez Aguilar (2009), se ha realizado una clasificación general sobre la tipología de los juegos. Se pueden clasificar en:

- En el espacio donde se realiza.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- Cómo influye el juego en el grupo que lo realiza.

4.2.1. EL ESPACIO DONDE SE REALIZA.

Dentro de este apartado se pueden realizar dos subdivisiones:

En primer lugar, los juegos relacionados con la práctica de correr, esconderse, montar sobre algún objeto, dirigir objetos en movimiento, subirse a cualquier tipo de estructura, columpiarse, perseguirse, etc. Todas estas actividades necesitan de un lugar suficientemente amplio como para realizarlas de forma adecuada, por este motivo, a todas se engloban en actividades al aire libre o de espacio exterior. No quiere decir que no se puedan realizar en un lugar cerrado, pero es difícil encontrar lugares cerrados con las características suficientes para este tipo de juegos y disponer a la vez de esos espacios simplemente para jugar.

En segundo lugar, los juegos de imitación, manipulativos, juegos verbales, juegos simbólicos, etc., no requieren de mucho espacio para realizarlos, por lo que se los podría englobar como juegos de interior o espacios interiores.

4.2.2 EL NÚMERO DE PARTICIPANTES.

Podemos denominar como juego individual al juego que el niño sin interactuar con otro niño o grupo de niños. Estos juegos pueden ser de cualquier tipología, como por ejemplo juegos motores, juegos de exploración, juegos en los que intervengan otro tipo de objetos como juguetes o materiales que encuentre a su alrededor, etc.

Los juegos paralelos son los juegos en el que el niño está en compañía de otro niño, compartiendo espacio, juguetes, interactuando entre ellos, pero sin embargo, no comparten el juego, cada uno de los juegos es diferente al otro.

Los juegos en pareja son los juegos en los que el niño juega en con un mayor o con otro niño. Los ejemplos más representativos de estos juegos son juegos de palmas, de seguir una canción o cantinela en coordinación con el otro participante, de imitación, etc.

Los juegos en grupo son los juegos que realizan con dos o más personas y que pueden ser de carácter competitivo, cooperativo y asociativo.

4.2.3 LA ACTIVIDAD QUE REALIZA EL NIÑO

En este apartado podemos realizar diferentes clasificaciones:

- *Juegos sensoriales*: Son los juegos en el que los niños ejercitan los sentidos. Son juegos que se suelen realizar en los primeros años del niño, desde los 0 a 2 años, por lo que son específicos del periodo sensorio-motor.
- *Juegos motores*: Son los juegos que ejercitan las diferentes habilidades motrices básicas lanzar, correr, saltar, empujar, etc., y suelen ser los más atractivos para los niños.
- *Juego manipulativo*: Son los juegos que se utiliza la presión de las manos para realizarse. Agarrar, atar, coger, abrochar, sujetar, son aspectos que se utilizan en estos tipos de juegos y se realizan desde edades muy tempranas del niño.
- *Juegos de imitación*: Son los juegos en los que los niños realizan acciones, sonidos, gestos que han aprendido con anterioridad. También se realizan en edades muy tempranas, incluso desde que son bebés.

- *Juego simbólico*: Son los juegos en los que los niños otorgan significados nuevos a los instrumentos que utilizan en el juego o que se encuentran a su alrededor. Los niños los suelen realizar desde los dos años aproximadamente.
- *Juegos de razonamiento*: Son los juegos que trabajan el conocimiento lógico-matemático.
- *Juegos verbales*: Son los juegos que enriquecen el aprendizaje y mejora de la lengua como por ejemplo los trabalenguas. Se inician cuando el niño tiene incluso pocos meses.
- *Juegos de memoria*: Son los juegos que trabajan las capacidades de recordar conocimientos, sensaciones, y sentimientos que anteriormente haya tenido el niño.
- *Juegos de fantasía*: Son los juegos que desarrollan la capacidad imaginativa, la originalidad y creatividad del niño. Estos juegos evaden al niño de la realidad y lo sumergen en un mundo de fantasía donde todo es posible en función de los gustos y deseos propios o del grupo.

4.2.4 COMO INFLUYE EL JUEGO EN EL GRUPO

Un juego puede tener un papel muy diferente en un grupo de niños como de adultos en función del matiz y las características del mismo. Existen juegos que pueden servir para animar un grupo, mejorar el conocimiento, la confianza la comunicación con los miembros del mismo. Incluso se pueden utilizar juegos para la resolución de conflictos en un grupo o mejorar las relaciones entre uno o varios miembros. En función de la situación o de lo que se busque se puede utilizar varios tipos de juegos, prácticamente para casi todo tipo de situaciones: para presentaciones, despedidas, de comunicación, de cooperación, de confianza, resolución de conflictos, de invasión, etc.

4.3 LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES: CONCEPTOS E HISTORIA.

En nuestro caso vamos a centrarnos en los juegos tradicionales y populares. No podemos fijar una fecha exacta de cuando aparecieron o su origen. En España, muchos de los juegos tradicionales incorporados a nuestra cultura entraron por las

peregrinaciones, en especial a Santiago, por lo que el camino de Santiago fue un medio muy importante para que los peregrinos incorporaran juegos de muchos lugares de Europa.

También se sabe que los juegos en la antigüedad, estuvieron relacionados con las diferentes profesiones y por eso los materiales eran algo específico de la profesión o de la zona. Se basaban en fundamentalmente en demostrar habilidades artesanas o laborales más frecuentes de la zona.

Para saber realmente que son los juegos tradicionales nos apoyándonos en lo escrito por Domínguez Paniagua y Morán Portero (2010) los podemos definir como los juegos que se conocen desde nuestra infancia y que se han practicado muchas generaciones anteriores. Otra definición existente sobre los juegos tradicionales puede ser la que apoyándonos en Jiménez-Fernández (2009) que comenta que son una serie de juegos que anteriormente se jugaban y que con el paso del tiempo, y de generación en generación se van transmitiendo. Algunas teorías concuerdan con esta definición totalmente aceptable y válida. Otra definición válida sobre esta tipología de juegos puede ser la que dice que son aquellos juegos que han existido y perduran desde hace muchos años atrás, que se realizan sin ayuda de ningún juguete ni instrumento tecnológico, sino que se practican con el propio cuerpo o con materiales de la naturaleza o caseros.

Aunque muy similares, los juegos populares los podemos definir también como los juegos que practicaban la plebe en la antigüedad (afirmación que en la actualidad no tiene mucho sentido). No se deben confundir con otra topología como el juego autóctono. Es prácticamente igual que el juego tradicional y popular pero en este caso, se han practicado desde mucho tiempo atrás pero que son típicos o que están muy arraigados a una zona determinada.

4.4 PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA ACTUALIDAD

En la actualidad, la cultura y tradiciones populares están en una situación delicada. Como bien explica Trigueros Cervantes (2009) la cultura popular por un lado se intenta mantener y por otro lado, se enfrenta a fenómenos de globalización que están propiciando la pérdida cultural de los pueblos y homogeneizando la cultura y estilo de vida actual. Afirma que la situación que están viviendo los juegos tradicionales y populares en la actualidad viene dada principalmente por los siguientes factores: pérdida de espacios, tiempos de libre relación, aparición de las nuevas tecnologías y desaparición de las vías tradicionales de transmisión de los mismos juegos.

Estoy totalmente de acuerdo con lo comentado anteriormente ya que, para empezar, ya no está permitido jugar en plazas, parques, las afueras, etc. donde antes eran puntos de encuentro donde los niños jugaban, se relacionaban y practicaban este tipo de juegos. En la actualidad, las familias controlan el tiempo libre de los niños y los ocupan principalmente con clases de refuerzo e iniciación deportiva a otro tipo de actividades, impidiendo que los niños tengan tiempo para jugar libremente y sin preocupaciones. Otro aspecto que me parece fundamental son las modas y la aparición de las nuevas tecnologías. Primero el ordenador, luego la videoconsola y ahora los smartphones están haciendo que los niños no desarrollen la imaginación, impiden que se relacionen entre ellos, que realicen actividad física y por consiguiente que jueguen a los mencionados juegos tradicionales. Esto también repercute en que los padres ya abuelos transmitan los conocimientos, valores y juegos a las nuevas generaciones por lo que acaban por desaparecer esas vías de transmisión.

Otro aspecto que pienso que afecta negativamente a la práctica de estos juegos tradicionales y populares es la despoblación que han sufrido y están sufriendo los pueblos, sobre todo del interior. Son los pueblos donde se conservan y siguen presentes muchas tradiciones y en definitiva, la cultura popular que había en una zona. La mayoría de la gente joven vive ahora en las ciudades donde el estilo de vida está muy globalizado y donde las influencias y culturas de otros países marcan las pautas de la forma de actuar. Además de esto, estamos en una sociedad donde prima la competición,

donde haya ganadores y perdedores y donde el deporte impera como recurso para realizar actividad física sobre todo entre los jóvenes.

Por todos estos motivos, se tiene que hacer un esfuerzo para conservar esa cultura popular que durante tantos años ha estado presente, por lo que vuelvo a reivindicar el papel de la escuela como medio de transmisión de esos valores de compañerismo, respeto, cooperación, igualdad, libertad, que tan presentes estaban en los juegos que se realizaban y que ya escasean.

Teniendo en cuenta esto, los juegos tradicionales pueden ser también un buen recurso metodológico para trabajar las habilidades y capacidades de una forma lúdica y aprender aspectos relacionados con la Educación Física y los juegos tradicionales.

4.5 CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN DE LOS ALUMNOS.

Apoyándonos en lo escrito por Jiménez Fernández (2009) los juegos tradicionales y populares tienen una serie de características fundamentales que les han permitido ser atractivos para niños de muchas generaciones diferentes y que por ello han logrado perpetuarse en el tiempo:

- Se juega para divertirse.
- Producen un divertimento y sensaciones de felicidad, libertad, diversión, disfrute y comodidad al ser practicados.
- Sus reglas son fáciles y motivadoras.
- Tienen una fuerte interrelación entre los participantes ya que son juegos pactados por los mismos niños.

Entre otras finalidades además de las comentadas en las características del juego, lo que se propone al realizar esta topología de juego tan concreta es aprender a convivir a través del mismo juego. Esto conlleva a una socialización, un acercamiento, una comunicación e integración con el medio que te rodea y aprovechamiento de dicho medio. Cuando juegas, sin darte cuenta, estas compartiendo, comunicando y dejando

ver muchos aspectos de ti y tu personalidad que en otras situaciones no podrías mostrar. El juego es un medio muy eficaz para conocerte y conocer a los demás, te muestras tu como eres en realidad y rompes con muchos estereotipos, prejuicios e ideas previas que podían tener sobre una persona o que los demás podrías tener sobre ti.

Son todas estas razones las que hacen a los juegos tradicionales y populares importantes en el desarrollo del niño. Conviene apuntar que los juegos tradicionales y populares, son un espejo de la cultura y tradiciones que puedan existir en una zona determinada, por lo que los podemos considerar cómo unos transmisores de cultura. Cada juego nace en un lugar diferente, con habitantes y costumbres diferentes, por lo que el juego mostrará la forma de vida de dicho lugar, costumbres de los habitantes, nivel de vida de los mismos, etc. Por consiguiente los juegos son transmitidos de un lugar a otro, pero al ser adquiridos por los habitantes de una zona concreta, sufren modificaciones en cuanto al nombre, reglas, materiales que se utilizan, etc., es decir, hacen suyo el juego.

Por todo ello, y teniendo de referencia a lo comentado por Jiménez Fernández (2009), Domínguez Paniagua y Morán Portero (2010) y De Fe Rubio, Ibáñez Domenech, Lerena Martín, Montiel Sastre, Moreno Soldevilla (2010), en conclusión podemos plantear los beneficios de esta topología de juegos sobre los niños:

- Son un gran elemento de integración social no solo con niños, sino con personas de cualquier edad.
- Desarrollan la socialización de los integrantes.
- Favorecen la comunicación.
- Son elementos de transmisión cultural, valores, tradiciones, etc.
- Toma contacto con el azar, la injusticia (trampas) y la justicia.
- Experimenta la solidaridad entre compañeros de juego.
- Toma conciencia de que ganar o perder no tiene relevancia en sí, si no que divertirse jugando.
- El niño crea y plantea estrategias para realizar el juego.
- Desarrolla su imaginación.
- Estimula la creatividad.
- Desarrolla criterios, pensamientos, valores, actitudes que van mas allá del propio juego.

Además de todos estos beneficios ya explicados, también podemos considerar los siguientes:

- Mayor motivación e integración en la clase.
- Mantenimiento de una serie de tradiciones que se han transmitido de padres a hijos desde muchas generaciones atrás y que están en peligro de desaparecer
- Mejorar las relaciones en el aula e incluso con las familias y su entorno sociocultural.
- Mayor implicación y colaboración de los alumnos en la clase.
- Enriquecer la práctica de actividades poco comunes fuera del ámbito escolar.

Los juegos tradicionales dan una gran posibilidad para que los maestros de Educación Física puedan sacar provecho de los juegos tradicionales y populares y su utilización dentro del aula. La gran mayoría de los docentes de esta asignatura no salen de la rutina que han establecido en clase, se conforman con los contenidos dados años atrás por simple acomodación, porque les han dado buenos resultados.

En mi opinión, los docentes deben de incorporar en sus programaciones una variabilidad de situaciones que llamen la atención de los alumnos y le motiven a practicar dichos juegos anteriormente mencionados.

Los juegos tradicionales pueden dar la posibilidad de ofrecer esa variabilidad de situaciones tan atractivas para los alumnos tan relacionada con la Educación Física en aspectos como el trabajo de habilidades motrices básicas, capacidades físicas básicas, transmisión de valores, desarrollo integral del alumno, socialización con sus compañeros, trabajo en equipo, etc. Es por este sentido, debemos fomentar los juegos tradicionales y populares en los colegios desde una metodología muy participativa y muy activa dejando que los niños expresen opiniones y creencias e intentando que todos los alumnos participen en los diferentes juegos, ya que si se consigue que los alumnos interioricen esta topología de juegos, los practicarán en su tiempo de ocio y con ello los valores que llevan implícitos en ellos mismos y que coinciden muchos de ellos con los de la asignatura de Educación física.

5. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta didáctica constará de 6 sesiones, divididas en seis días diferentes. Esta propuesta está diseñada para primer ciclo de educación primaria, concretamente en una clase de 2º A de primaria en la que consta de 24 alumnos. En esta clase hay un número equilibrado de niños y niñas, solo destacar a una niña con retraso madurativo pero al estar en una edad temprana, con una atención individualizada y unas adaptaciones no significativas puede seguir el ritmo de la clase con normalidad. Se desplaza de forma normal y puede saltar, girar, lanzar y correr pero en este último caso hay que prestar más atención porque le cuesta un poco más que las demás habilidades. Otra medida a tener en cuenta, es explicar las actividades muy claras, gestualizando mucho y poniéndose uno mismo de ejemplo para que lo entiendan todos y en especial esta alumna. El tiempo real del que disponemos es de 40 minutos por sesión. Esto se debe a que los alumnos tiene que guardar los materiales de las asignaturas anteriores, ponerse en fila, bajar al gimnasio, y además dejar 5 minutos antes de que acabe la clase para que vayan al baño y subirles a clase. Todos estos factores se tendrán en cuenta a la hora de diseñar las diferentes sesiones, los juegos y actividades a realizar y las medidas de atención a la diversidad que habría que llevar a cabo si fuese necesario.

5.2 OBJETIVOS DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

Después de comentar y reflexionar sobre la importancia y el potencial que tiene los juegos tradicionales y populares en el ámbito de la educación física, es necesario plantearse una serie de objetivos generales que marquen la puesta en práctica de esta propuesta didáctica. Los objetivos son el marco donde se va a situar esta propuesta y los fines que queremos conseguir con ella. Utilizando como referencia algunos de los objetivos de Educación Primaria que marca la LOMCE y algunos de los objetivos que establece la ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León, se han establecido los objetivos de la propuesta.

Los objetivos que se han tenido en cuenta dentro de la LOMCE han sido:

“d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.”

“k) Utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.”

“b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad [...] así como actitudes de confianza en si mismo, iniciativa personal, interés y creatividad.

Los objetivos que se han utilizado como guía del BOCYL son los siguientes:

“2. Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y hacia las demás personas y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación, y de los hábitos posturales sobre la salud.”

“3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y el funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.”

“4. Asimilar, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artísticas expresivas.”

“8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.”

“10. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y en los entornos en que se desarrollan, especialmente en las modalidades autóctonas de la Comunidad, participando en su recuperación, mantenimiento y conservación.”

“11. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.”

En relación a esta serie de objetivos y teniendo en relación a los objetivos principales del plan, se han creado unos objetivos más específicos a este plan de intervención:

1. Desarrollar una cultura lúdica en la rutina del niño.
2. Recuperar parte de la cultura de la zona a través de los juegos tradicionales o populares.
3. Trabajar las habilidades motrices teniendo como marco los juegos populares y tradicionales.
4. Ampliar el bagaje de juegos de los alumnos.
5. Respetar reglas y normas básicas dentro de los juegos.
6. Trabajar y jugar en grupo para fortalecer la socialización e integración de todos los alumnos.

5.3 APARICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL CURRÍCULUM DE PRIMARIA

Según la ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León, se puede observar lo siguiente:

“Los juegos y bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento [...] consideración del juego como contenido por su valor antropológico y cultural.”

Referente a la Educación Física:

En el apartado referente a la contribución del área de Educación Física a las competencias básicas: “se contribuye a conocer la riqueza cultural del acervo cultural de Castilla y León, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas tradicionales...”

“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en los que se desarrollan”.

En el bloque 5 de contenidos: Juegos y actividades deportivas, aparecen menciones en los diferentes ciclos:

Primer ciclo: “Conocimiento, aprendizaje y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales. Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural y tradicional de Castilla y León”.

Segundo ciclo: “El juego y el deporte como elementos de realidad social: juego y deporte popular, tradicional y entre los más representativos del acervo cultural de Castilla y León.”

Tercer ciclo: “El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales: conocimiento del significado y alcance de los deportes tradicionales y representativos del contexto sociocultural de Castilla y León. “Reconocimiento del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural, popular y tradicional de Castilla y León”.

En los criterios de evaluación también haciendo una diferenciación por ciclos:

Primer ciclo: “Participar y disfrutar de juegos ajustando su actuación, tanto a lo que refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros. Conocer y practicar diferentes juegos populares y tradicionales de su comunidad. Respetar las normas de los juegos, aceptando ganar o perder y reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los juegos”.

“Reproducir corporalmente una estructura rítmica. Conocer y practicar diferentes bailes infantiles populares y tradicionales de Castilla y León”.

Segundo ciclo: “Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas. Participar y diferenciar juegos tradicionales, populares y autóctonos.”

“Conocer el papel que desempeñan el contexto sociocultural y el entorno natural en el origen y transmisión de los juegos populares y tradicionales de Castilla y León”.

Tercer Ciclo: “Conocer y practicar deportes populares y tradicionales representativos de Castilla y León, y establecer las relaciones pertinentes con su valor

sociocultural actual. Identificar, como valores fundamentales de los juegos y de la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos”.

Viendo lo reflejado en la EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León se debe incorporar los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, además de por el respaldo de los documentos oficiales como este caso, por todo lo que les aporta a los alumnos en el tema cultural y de relaciones con sus iguales. Parece sorprendente que con todos estos argumentos se trabaje tan poco los juegos populares y tradicionales en la escuela, pero también hay que decir que conlleva una preparación de los juegos, qué quieres conseguir con ellos, cómo los vas a llevar a cabo, con cuánto material se dispones, etc. Por eso, hay que hacer un esfuerzo como docente e incorporarlos a las diferentes programaciones.

5.4 CONTENIDOS

A través de la Orden EDU/159/2014, del 17 de junio, establece los contenidos de la asignatura de Educación Física en seis bloques, aunque en este caso nos centraremos en 2 bloques: el bloque 3 de habilidades motrices y el bloque 4 juegos y actividades deportivas. De esos dos bloques destacamos los siguientes:

- “Desarrollo de las cualidades físicas de forma genérica y orientada a la mejora de la ejecución motriz”.
- “Adaptación de la ejecución de habilidades motrices a situaciones de complejidad creciente, con eficacia y creatividad”.
- “Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales, valorando aquellos que conforman el patrimonio cultural de Castilla y León”.
- “Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión, aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio”.

Supeditados a estos, se han establecido los siguientes contenidos:

- Concepto de juegos tradicionales y populares
- Reglas de los diferentes juegos
- Recopilación de juegos tradicionales y populares de Castilla y León.
- Practicar diferentes juegos populares y tradicionales.
- Trabajar las habilidades motrices
- Uso adecuado del material
- Respeto hacia las reglas y normas de los diferentes juegos.
- Valoración y respeto hacia los diferentes juegos tradicionales y populares de la zona como medio de disfrute.
- Valores como la integración, el respeto por el medio en el que nos encontramos, solidaridad, etc.

5.5 METODOLOGÍA

A la hora de llevar a cabo la puesta en práctica de cualquier programación, unidad didáctica, propuesta didáctica, sesión y lección, hay que tener en cuenta una serie de normas o criterios metodológicos que la ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, relaciona con la Educación Física. En relación a esos criterios, podemos destacar que:

- Hay que tener presente el momento madurativo de los alumnos a la hora de plantear cualquier tipo de actividad.
- Tener presente elementos que afectan a todos los bloques como son las capacidades físicas, valores sociales y educación para la salud.
- Las actividades programadas por parte del profesorado deben reflejar las manifestaciones culturales actuales relacionadas con el ocio y el turismo activo, y las tradicionales relacionadas al los juegos, deportes y manifestaciones artísticas.
- Fomentar y crear un hábito de realización de actividad física desde la asignatura de Educación Física para que los alumnos no caigan en el sedentarismo y la inactividad física y todos los problemas que llevan consigo.

- Trabajar las diferentes habilidades motrices básicas aumentando el nivel de dicho trabajo en función de la edad.
- Transmitir una serie de valores como el respeto, trabajo en equipo, igualdad, resolución de conflictos mediante el dialogo, etc.
- Utilización del juego como herramienta indispensable por su carácter motivador.
- Se debe tener muy en cuenta el apartado de reflexión y análisis de lo acontecido durante el transcurso de la sesión para que los alumnos intercambien impresiones y de esta forma mejoren su aprendizaje.

En nuestra propuesta didáctica de juegos tradicionales optamos por una metodología de **enseñanza comprensiva** que consiste en la comprensión de las acciones tácticas y técnicas empleadas en los juegos tradicionales y populares, mediante la indagación y práctica por parte de los alumnos, sobre dichos juegos. Es un aprendizaje activo que se aprende jugando, equivocándose, visualizando el problema, rectificando y acertando. También hay que decir que si existe algún tipo de falta de entendimiento, de ver que no se hace lo acordado o no se consigue lo que se busca, se realizarán paradas de reflexión-acción para que los alumnos nos digan que está pasando y cómo se puede solucionar.

5.6 COMPETENCIAS

Según el curriculum de educación primaria según el Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León , las diferentes competencias que podemos encontrar son las siguientes:

Competencia digital.

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia matemática.

Competencia en el conocimiento e interacción del mundo físico.

Competencia social y ciudadana.

Competencia cultural y artística.

Competencia para aprender a aprender.

Competencia en autonomía e iniciativa personal.

En relación a estas competencias y a este Decreto, el cuál nos dice que debemos trabajar todas y cada una de ellas en las diferentes asignaturas y materias, se mostrará a continuación de que manera influye la propuesta didáctica de juegos tradicionales y populares en estas competencias.

Competencia lingüística: Esta competencia influye en esta unidad didáctica a la hora de expresar sus ideas, dudas, sentimientos, perspectivas de las diferentes sesiones. Al final de cada sesión habrá un tiempo dedicado a la reflexión de los alumnos y es aquí donde los alumnos tendrán la oportunidad de expresarse de forma oral con el resto de sus compañeros. Además, durante la realización de las actividades hay momentos de comunicación propia inevitables como por ejemplo: al animarse, proponer el orden de realización de los ejercicios e incluso cantar en algunos casos como por ejemplo con las combas.

Competencia matemática: Esta competencia también tiene una cierta relevancia en esta unidad didáctica. Tendrán que recordar y memorizar números, realizar operaciones básicas como sumar o restar e incluso formar figuras geométricas como el triángulo. Un ejemplo donde se puede realizar esto es en la actividad de “los bolos” o también en la “tanga” (aunque en este caso, en la unidad didáctica se realizará el juego de los bolos) donde tendrán que recordar los puntos, ir sumando o ir restando puntos en función de los “bolos” que derriben hasta alcanzar una puntuación final.

Competencia en el conocimiento e interacción en el mundo físico: Esta competencia en esta unidad didáctica se trabaja de dos formas diferentes: por un lado, la de realizar actividades aprovechando y reutilizando materiales no muy difíciles de conseguir y que sepan sacarlos el mayor uso posible. Por otro lado, dándoles una forma de aprovechamiento de ocupar su tiempo libre o de ocio con actividades para realizar en la calle y como medio de combate con el sedentarismo para mejora de su salud creando un hábito activo que continúe a lo largo de su vida.

Competencia social y ciudadana: Esta competencia también se trabaja con esta unidad didáctica ya que se transmiten valores como el trabajo en equipo, el respeto hacia el compañero, el respeto, la igualdad, la no exclusión, la libertad de expresión, etc.

Competencia cultural y artística: Esta competencia indudable mente se trabaja debido a que los juegos populares y tradicionales son un medio de trasmisión de cultura de las diferentes zonas y lugares de nuestro país y nos muestra como se aprovechaban los recursos tiempo atrás, para que de ese modo sepamos valorar nuestro nivel de vida actual.

Competencia para aprender a aprender: Respecto a esta competencia también se trabaja el aprendizaje de las actividades y juegos y realizarlos libremente en su tiempo libre. El aprendizaje lo hace suyo y más tarde lo expresa y lo muestra practicándolo en función del contexto y del medio en el que el niño se mueva.

Competencia en autonomía e iniciativa personal: Esta competencia esta relacionada con la anterior ya que aprende e interioriza unos conocimientos en relación a la realización a la actividad física que empleará de forma autónoma en tu tiempo libre o de ocio mediante una adaptación al contexto y al medio del niño. Con las actividades de la unidad didáctica también trabajamos la selección de materiales para realizar el juego o la actividad, el aprendizaje de medidas de seguridad personal y colectiva, prevención de posibles riesgos, etc.

5.7 SESIONES DE LA PROPUESTA

Hay que recordar que el tiempo del que disponemos para realizar la sesión una vez estando ya en el gimnasio es de 40 minutos aunque las clases duran 50, ya que se requiere 5 minutos para bajar al gimnasio y 5 minutos para regresar a clase e ir al baño.

Tabla 1: Esquema de las sesiones del plan de intervención.

SESIÓN 1	Habilidad de desplazamientos, la carrera (y el equilibrio en alguna actividad): “Pilla-pilla”, “El Pañuelo”, “Las Sillas”
SESIÓN 2	Habilidad del salto: “Relojito”, “Rayuela”, “Carrera de sacos”

SESIÓN 3	Habilidad del lanzamiento y fuerza: “Balón sentado”, “Bolos”, “Tirar de la soga”.
SESIÓN 4	Habilidad de lanzamiento: “Petanca”, “Chito”, “Rana”, “Billar romano”.
SESIÓN 5	Juegos auxiliares auxiliares: “Araña”, “Diligencias”, “La comba”
SESIÓN 6	Juegos populares y tradicionales que más han gustado y que los alumnos han elegido.

SESIÓN 1: CARRERA

Eje: Realizar juegos tradicionales y populares que tengan como común denominador la carrera (y en algún caso el equilibrio) con la utilización de materiales deportivos en un espacio cerrado como es el gimnasio del centro.

MOMENTO DE ENCUENTRO

En la parte inicial de la sesión, y ya en el gimnasio sentados en círculo, comprobaremos qué ideas previas tienen los alumnos sobre lo que son los juegos tradicionales y populares. Lo realizaremos mediante una serie de preguntas de forma individual. Después, les daremos el concepto, características y resolveremos las posibles dudas que pueda haber.

Pilla-Pilla

Comenzaremos realizando el primer juego de puesta en acción que es “el pilla-pilla”. Este juego popular consiste en que un alumno se la queda y tiene que intentar coger al resto de los compañeros por todo el espacio disponible (gimnasio) hasta que no quede ningún alumno. Como norma principal se establecerá que el que tenga que pillar deberá llevar la mano levantada, debido a que no hay petos en el almacén y todos levantan el mismo chándal.



El pañuelo

Se realizará el juego tradicional del pañuelo. Se harán dos equipos de 12 participantes y se les otorgará un número cada uno para que vayan a por el pañuelo. El profesor se coloca en la mitad de la distancia que separa un equipo y otro, y al decir un número, los dos alumnos que tengan ese número intentarán coger el pañuelo antes que el contrincante y volver a la zona donde está su equipo. Gana el jugador que coja el pañuelo y vuelva a su zona sin ser tocado por el rival. También podrá perder el jugador que quiera coger al contrincante el cual no tiene pañuelo, y pase la línea que marca el profesor.

Las Sillas

A continuación se realizará el juego de “las sillas”. Este juego consiste en que se hace un círculo con sillas y los alumnos van corriendo alrededor del círculo y cuando se pare una música o el maestro diga por ejemplo: ¡YA! Todos los niños deben sentarse en las sillas. Según van trascurriendo las repeticiones de este acto, se irá quitando una silla y el alumno que no pueda sentarse, quedará eliminado. En nuestro caso, no contamos con ese número de sillas y para hacer el juego más movido (para trabajar la carrera), se realizará colocando el número de aros repartidos por todo el gimnasio, aprovechando así todo el espacio del que disponemos.

MOMENTO DE DESPEDIDA

A continuación, se realizará una breve reflexión en la cual los alumnos deberán decir qué actividades les ha gustado más, qué tenían en común todas las actividades, si habían jugado a estos juegos antes, qué creen que han trabajado, etc.

SESIÓN 2: SALTO

Eje: Realizar juegos tradicionales y populares que tengan como común denominador el salto con la utilización de aros, ladrillos, sacos y cuerdas en un espacio cerrado como es el gimnasio del centro.

MOMENTO DE ENCUENTRO

Se sentaran todos en círculo y recordaremos los juegos tradicionales que se practicaron la sesión pasada. Se realizarán también preguntas de conceptos ya explicados como qué es el juego tradicional y popular, características, etc.

MOMENTO DE ACCIÓN MOTRIZ

El relojito

Para comenzar con la segunda sesión, empezaremos con un juego tradicional de puesta en acción con los alumnos que se llama “el relojito”. Para ello se realizan dos grupos de forma aleatoria de 12 alumnos cada grupo. Una vez hechos los grupos, cada uno de los grupos realizarán un círculo y un alumno de cada grupo se pondrá en el medio con una cuerda en la mano. Entonces el juego comenzará cuando el alumno que está en medio del círculo comience a dar vueltas sobre sí mismo con el brazo con el que sujeta la cuerda extendido haciendo que la cuerda haga de agujas del reloj y obligando a los compañeros que están alrededor a saltar dejando pasar la cuerda por debajo de ellos. La cuerda se irá incrementando la velocidad y la altura poco a poco hasta que toque a alguno de los componentes del círculo, entonces ese alumno quedará eliminado y el juego terminará cuando solo quede un alumno en el círculo y la cuerda le golpee.



La Rayuela

Siguiendo con los mismos grupos que tenemos hechos del juego anterior, se realizará el juego de “la rayuela”. En este caso, se realizarán algunas modificaciones: en primer lugar, para no manchar el suelo (debido a que la sesión se realizará en el gimnasio del colegio) se utilizarán aros colocados imitando la forma de la rayuela.

En segundo lugar, utilizaremos los dos grupos para hacer una carrera de relevos para saltar a la rayuela y que sea más motivador todavía ya que el factor competitivo siempre atrae a los niños. Se colocará en primer lugar un aro de partida, deberán salir a la pata coja con una pierna hasta encontrarse con un ladrillo en el recorrido. Este marca el cambio de pierna hasta que lleguen al conjunto de aros que forman la rayuela. La realizarán saltando utilizando de forma alterna un pie y los dos (el juego de la rayuela derecha hasta la fila y dar el relevo al siguiente compañero).

Carrera de sacos

Tras esta actividad, se realizará el juego tradicional y popular de la “carrera de sacos”. Aprovechando los grupos y la dinámica de carrera de relevos ya hecha en el juego anterior, se colocarán de nuevo los dos grupos en dos filas y los dos primeros de cada fila son los que tendrán los sacos. Cuando yo, el maestro, cuente hasta 3, se los deberán de poner (con ayuda del resto de su equipo) y salir saltando hasta él, que estará unos metros más atrás, y deberán de chocarle la mano y volver saltado para dar el saco al compañero y que el siguiente realice lo mismo. Así con todos los componentes del grupo.

MOMENTO DE LA DESPEDIDA

Al término de esta actividad, se realizará una breve reflexión sobre qué habilidades han trabajado, qué juegos han aprendido que no sabían, cuáles sí que conocían y si ven factibles realizar estas actividades y juegos en su tiempo de ocio, y sus impresiones sobre la sesión.

SESIÓN 3: LANZAMIENTO Y FUERZA

Eje: Realizar juegos tradicionales y populares que tengan como común denominador la habilidad de del lanzamiento y la fuerza con la utilización de pelotas de diferentes tamaños, bolos de madera y cuerdas en un espacio cerrado el cual será el gimnasio del centro.

MOMENTO DE ENCUENTRO

Como todos los días, se sentarán en círculo y haremos un breve recordatorio de lo que se ha realizado en la sesión anterior y de los conceptos de la propuesta.

MOMENTO DE ACCIÓN MOTRIZ

Balón Sentado

Para comenzar la sesión y como juego de iniciación a la realización de actividad física y preaparición y activación del cuerpo para la clase de EF, realizaremos el popular juego de “balón sentado”. En este juego se reparte un balón a un alumno y este debe de lanzar e intentar dar al resto de sus compañeros. El resto de sus compañeros deben de intentar evitar que el balón les toque corriendo y moviéndose por todo el espacio, pero sí esto sucede, deben de sentarse en el lugar donde se le hayan dado. Si están sentados, se pueden salvar cogiendo el balón y es en este momento cuando ellos también pueden lanzar y dar al alumno que se la quede, dar a cualquier otro o salvar a cualquier alumno.

Los bolos

En primer lugar se realizará el juego tradicional de “los bolos”. Si por casualidad no se dispusiera del material típico del juego tradicional de los bolos, se podrá utilizar los ladrillos de plástico en lugar de bolos de verdad. Se realizarán 4 grupos de 6 personas, y se colocarán 5

bolos por grupo en forma de triangulo. El juego consiste en lanzar una pelota (suele ser de madera) e intentar tirar al suelo todos los bolos. Una vez que hayan hecho esto, tendrán que recoger los bolos caídos en su sitio y llevar la cuenta, por grupo, del número de bolos derribados. Más adelante se les cambiará su pelota de goma-espuma por una de tenis y lo volverán a intentar. Al final de la actividad tendrán que decir la puntuación final y cuándo ha sido más difícil o más fácil, con cuál de las dos pelotas.



La Soga

En segundo lugar, se realizará la actividad que trabajaremos la capacidad de la fuerza. En este caso, se realizará el juego de “la soga”. Para que sea más atractivo, lo mezclaremos con el juego “del pañuelo”. Dividiremos a la clase en dos grupos de 12 personas cada uno. Se les dará un número respectivamente y se colocarán uno a cada lado del gimnasio, en la colocación típica del juego del pañuelo. En el medio de la distancia, el maestro colocará una fila de chinos y en medio la soga con dos pañuelos atados, uno al lado correspondiente de cada grupo. Se dirá un número, y los dos alumnos vendrán al medio, cogerán la soga y cuando el profesor diga ¡YA!, comenzarán a tirar. Ganará el que consiga pasar el pañuelo del equipo contrario.

MOMENTO DE DESPEDIDA

Como estamos en el ecuador de la propuesta, nos sentaríamos en un círculo con ellos y escucharíamos sus opiniones sobre cómo va la propuesta, qué les parecen los diferentes juegos, si piensan que lo podrían hacer ellos en su tiempo libre, etc. Además de esto, los aconsejaríamos que anotasen en una hoja los juegos que más les han gustado de los hechos hasta ahora.

SESIÓN 4: LANZAMIENTO

Eje: Realizar juegos tradicionales y populares que tengan como común denominador la habilidad de del lanzamiento con la utilización de pelotas de diferentes texturas y tamaños, fichas de metal, discos de metal o plástico pesado y bancos suecos en un espacio cerrado el cual será el gimnasio del centro.

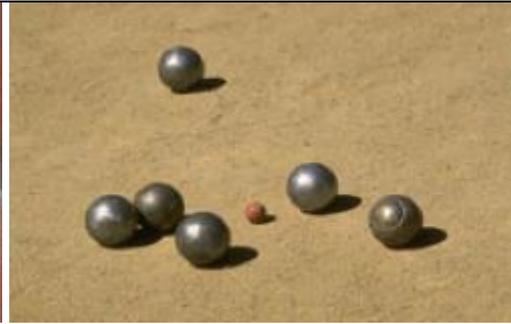
MOMENTO DE ENCUENTRO

Como viene siendo habitual, nos sentaremos en círculo y recordaremos qué actividades realizamos el anterior día, cuál eran sus nombres, que habilidad o habilidades hemos trabajado, un poco la rutina de todos los días. Además de esto, dividiremos a la clase en 4 grupos de 6 integrantes cada uno. Explicaremos a los alumnos que esta división se realiza porque hay cuatro juegos colocados en cuatro zonas del gimnasio y cada grupo ira a uno de ellos. Estará jugando durante diez minutos a cada juego y luego cambiará para que todos jueguen a todos los juegos.

MOMENTO DE ACCIÓN MOTRIZ

Petanca

Se realizarán dentro del mismo equipo de seis, dos subgrupos de 3 personas cada uno y se repartirán 2 bolas a cada uno. Las bolas suelen estar hechas de metal, aunque también hay juegos de bolas de plástico llenas de arena por dentro (ya que la actividad se realiza en el gimnasio utilizaremos bolas de plástico como las de la imagen de la izquierda). Además de estas bolas, existe una más pequeña hecha de madera cuyo nombre es “boliche”. El boliche se lanzará unos metros delante de la zona de lanzamiento y el juego consiste en arrimar las bolas grandes al boliche lo más cerca posible. El equipo que tenga sus bolas más cerca del boliche es el que gana. Los puntos van en función de las bolas que más cerca tenga al boliche con respecto a las bolas del equipo contrario.



El Chito

Este juego consiste en lograr tirar una moneda de plástico posada en la parte superior de taco de madera. Para ello, tenemos 6 obleas o discos de metal o plástico pesado, 3 para cada equipo, por lo que se utilizarán los subgrupos de tres ya fijados en el juego anterior. Si uno de los integrantes ha conseguido tirar la moneda ya consigue punto y el resto tienen que intentar arrimar los discos a la moneda lo más posible. Cuantos más discos haya cerca de la moneda, más puntos se conseguirán.



La Rana

Este juego consiste en introducir desde cierta distancia una chapa por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla, o por otras aberturas convenientemente dispuestas por toda la mesilla. Este juego no se realizarán subgrupos será de forma individual. A cada alumno se le dará diez fichas e intentará realizar la mayor puntuación posible. El juego tiene las siguientes puntuaciones: la boca de la rana 50 puntos, molinete 25 puntos, puentes 10 puntos y el resto de agujeros 5 puntos. El alumno que tenga mayor puntuación al sumar todos los orificios donde haya introducido monedas es el ganador.



El billar romano

Las normas de este juego y la disposición de los participantes es igual al de la petanca, aunque hay alguna diferencia. En este caso se necesita 4 bolas de madera negra, cuatro bolas de madera blancas y una bola de menor tamaño que suele ser de color rojo que en este caso se llama “bili”. La dinámica del juego es similar a la de a petanca, tratar de aproximar las bolas grandes al “bili”. El ganado será el equipo que más puntos tenga cuando acaba el juego. Cada bola de un equipo que esté más próxima al bili, equivale a un punto. El recinto donde se juega esta rodeado por unas tablas de madera que sirven tanto para delimitar el territorio como para utilizarlos de apoyo para acercar las bolas o desplazar las bolas del equipo contrario.



MOMENTO DE DESPEDIDA

Nos sentamos en círculo y escuchamos las reflexiones de los alumnos: dificultades, problemas, aspectos positivos, dudas, qué tenían en común todas las actividades, qué habilidad trabajábamos, etc. Además de esto, les pediremos que para el próximo día busquen otros juegos tradicionales y populares que no se han hecho hasta el momento para que vean que existen multitud de juegos tradicionales y populares y si es posible los realizaremos en clase.

SESIÓN 5: HABILIDADES TRABAJADAS HASTA AHORA

Eje: Realizar juegos tradicionales y populares que hayan buscado los alumnos de forma individual y diferentes a los realizados en las sesiones anteriores.

MOMENTO DE ENTRADA

Como venimos haciendo en todas las sesiones, nos sentamos con los alumnos en círculo y recordamos lo que se ha realizado la sesión anterior. Como se explicó en la sesión anterior, los alumnos debían de buscar juegos tradicionales y populares que todavía no se hubiesen trabajado en ninguna sesión, exponerlos en clase y jugarías a los más votados si hubiese muchos o los que hubiera si no hubiera tantos. Como hay que preveer cualquier tipo de situación, se han programado otras actividades por si se diera el caso de que no trajeran ninguno.

MOMENTO DE ACCIÓN MOTRIZ

Araña

El siguiente juego popular que se llevará a cabo se le conoce con varios nombres, pero el más popular puede que sea el de “Araña”. Consiste en que todos los niños se sitúan en un extremo del gimnasio excepto uno que se que en el medio. Cuando el maestro diga “¡YA!” todos los niños tratarán de correr hacia el lado opuesto del gimnasio sin ser tocados por el alumno que esta en el medio y que solo puede moverse de forma horizontal. Este tiene que tratar de pillar al máximo de alumnos posibles hasta que se haga una fila horizontal de alumnos que impidan el paso al resto de compañeros o no quede ningún alumno para pasar.

Diligencias

Para jugar a este juego, se tendrá que distribuir la clase por parejas hechas de forma aleatoria. Dentro de la pareja hay dos roles, el caballo (el alumno que se sitúa delante) y el de diligencia (que es el alumno que va detrás, agarrado de la cintura del compañero). Una de las parejas debe de intentar pillar a las demás diligencias. Cuando esto ocurra, la diligencia pillada también tratará de pillar a as demás parejas hasta que todas estén pilladas y no quede ninguna por coger. Durante el trascurso del juego el profesor dirá: ¡CAMBIO! En ese momento, los que eran caballos, pasan a ser diligencias y viceversa.

Comba

En primer lugar, dividiremos la clase en dos grupos de 12 y daremos una cuerda a cada grupo. Dos alumnos cogerán cada extremo de la cuerda y comenzarán a dar comba (girar la cuerda en círculos, al mismo ritmo y en la misma dirección) y el resto de los alumnos intentarán meterse dentro y aguantar saltando. Primero se meterán seis, se intentarán salir y luego otros seis para facilitar el juego. Cada 3 minutos se cambian los alumnos que dan comba por otros dos.



MOMENTO DE LA DESPEDIDA.

Se escuchará las diferentes reflexiones de los alumnos como en casos anteriores sentados en un círculo en el suelo. Se les explicará que apunten, como viene siendo habitual, los juegos que han hecho y además que para el próximo día tiene que traer en un papel los tres juegos que más les han gustado de todas las sesiones respectivamente colocados.

SESIÓN 6: LIBRE

Eje: Realizar juegos tradicionales y populares que más han gustado a los alumnos durante el transcurso de esta propuesta.

MOMENTO DE ENCUENTRO

Se recordará lo que se hizo en la sesión pasada y se recogerán los papeles para realizar el recuento de los juegos que más han gustado en las respectivas sesiones.

MOMENTO DE ACCIÓN MOTRIZ

Se realizará, los tres juegos que más votos o que a más alumnos han reflejado como que más les han gustado de los realizados en las sesiones anteriores.

MOMENTO DE LA DESPEDIDA

En este caso, al ser la última sesión, volveremos a la clase para realizar un cuestionario final que se les pasará a cada alumno y que se mostrará en el apartado de evaluación.

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad tienen un papel imprescindible y fundamental en la educación actual. Esta propuesta didáctica parte del principio de inclusión y trata de dar la respuesta educativa más adecuada a todos los alumnos, ya que es el único camino por el que se puede lograr la educación integral de cada uno de los alumnos. En nuestro caso particular, la clase a la que va dirigida la propuesta, hay una alumna que padece un retraso madurativo leve, pero al estar en una temprana edad, sigue el ritmo del resto de la clase. Es cierto que la alumna recibe un nivel de atención mayor por parte del profesorado e incluso en algunos casos, se hacen adaptaciones poco significativas para que le sea más fácil seguir el ritmo normal de los caso, pero no es lo general. Para esta propuesta práctica, se han planteado una serie de recursos y medidas para cada una de las actividades planteadas en las diferentes sesiones con el fin de que esta alumna y el resto de la clase cumplan el objetivo que se busca con la actividad. Estas medidas pueden ser validas para cubrir otro tipo de necesidades además de este caso en particular. También es importante reseñar que algunos juegos, por sus propias características, no necesita de ninguna adaptación para que esta alumna las pueda realizar con totalidad normalidad. Las actividades con sus respectivas medidas de atención a la diversidad son:

Pilla-Pilla

MEDIDA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: Las adaptaciones que llevaremos a cabo concretamente con la alumna con retraso madurativo serán que todos los alumnos que participen en la actividad la realicen por parejas dados de la mano. De esta forma nos aseguramos de que la alumna participe activamente y que esté en los dos roles que el juego exige.

El pañuelo

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: El alumno que pierda no quedará eliminado del juego, sino que pasará a formar parte del equipo contrario. El juego terminará cuando solo quede un jugador en un equipo y sea atrapado. Además de esta, se podrá acortar la distancia de recogida del pañuelo.

Las Sillas

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En este caso, el juego no será eliminatorio, aunque el esquema del juego será el mismo. Se seguirán quitando aros después de cada ronda, pero ahora todos los alumnos tienen que entrar en los aros que haya, hasta que todos los alumnos intenten meterse en uno.

El relojito

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En nuestro caso, el juego no será eliminatorio sino que el alumno que ha recibido el golpe de la cuerda cambiará el rol con el alumno que está situado en el centro del círculo.

La Rayuela

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En nuestro caso particular, y una vez que hayamos explicado todos los pasos para poder hacer bien la actividad, realizaremos una tanda de “prueba” en la que realizaremos la actividad con la alumna con necesidades especiales, a su ritmo, sin prisa y guiándola en todo momento. Una vez que lo haya hecho por sí misma, lo podrá realizar de forma correcta. Puede que lo realice a un ritmo más lento, pero se conseguirá el objetivo de realizar la actividad de forma autónoma sin alterar el trascurso de la clase.

Carrera de sacos

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En estos dos casos las medidas a tomar son explicar de forma despacio y clara las normas de los juegos y realizar personalmente las actividades para que los alumnos y en especial la alumna con necesidades especiales tengan una imagen de cómo se hace. En cuanto a la realización de las actividades, puede hacerlas al mismo ritmo que sus compañeros por que la habilidad de saltar la domina bastante bien.

Balón Sentado

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: Como medida de adaptación a la diversidad en este caso concreto o cualquier otro, una de las medidas es meter varios balones para que todos los alumnos tengan una oportunidad mayor de coger e balón. Otra medida puede ser nombrar a los alumnos con necesidades ser unos de los encargados de lanzar e intentar dar al resto de los compañeros.

Los bolos

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En nuestro caso particular, la alumna es capaz de realizar esta actividad con el resto de sus compañeros ya que el trabajo en equipo la favorece mucho. Esto se debe que lleva desde infantil con la misma clase y ellos, de forma automática, guían a la alumna en la realización de la actividad. Pero por si acaso vemos que no cumple el objetivo, se le acortará la distancia de lanzamiento para que pueda alcanzar los bolos con mayor facilidad y se le dará una pelota más ligera y de mayor tamaño.

La Soga

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: La medida que realizaremos en nuestro caso particular será decir dos números, para que salgan en parejas e incluso en tríos, para que la alumna con necesidades realice la actividad igual al resto.

Petanca, el Chito, la Rana y el billar romano

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En nuestro caso y en posibles casos de índole algo diferente, este tipo de organización bien muy bien a este tipo de alumnos por diferentes motivos: en primer lugar, porque necesitan una referencia donde poder fijarse para realizar la actividad y el trabajo en grupo constante ayuda a que en todo momento lo tenga. En segundo lugar, esta continuamente integrada en el ámbito de

la clase, sin sacar al alumna/o del grupo, ni ninguna medida que lo excluya de realizar ningún juego. Además de esto fomenta mucho la socialización y las relaciones interpersonales. El apoyo que recibe de sus compañeros es fundamental para su desarrollo y conseguir las metas propuestas.

Araña

MEDIDA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En el caso de este juego en concreto, no se necesita ninguna medida para esta alumna, porque tanto en un rol como en otro, tiene modelos de cómo se debe jugar y además, ella entiende bien las reglas. En cualquier caso, una medida sería si ocupa el rol del alumno que esta en medio, acortar la distancia en la que se debe de mover para pillar al resto de compañeros. Por otro lado, si se encuentra en el rol del alumno que tiene que pasar de lado a lado del gimnasio, una medida consistirá en ir de dos en dos. Otra medida puede ser que cuando haya cuatro alumnos que actúen de “barrera” para pasar de un lado a otro, se cambie de rol, para que todos los alumnos pasen por los dos roles y no estén mucho tiempo en uno.

Diligencias

MEDIDA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: Al ser la actividad en pareja es mucho más fácil para nuestra alumna en concreto o para cualquier otro posible caso. No hay que hacer ninguna adaptación significativa de la actividad para que pueda realizarla pero aún así, se pueden tomar medidas como por ejemplo acortar el espacio para que no sea demasiado cansado para ella y pueda tirar mejor del compañero.

Comba

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: Como primera medida sería que si en este caso en particular la alumna tiene el rol de saltar, ella se situará en la zona de salto antes de que empiecen a dar, para que cuando empiecen a dar ella ya esté situada y solo tenga que saltar. Otra medida a tener en cuenta es que habría que estar pendiente de que cada poco cambie de rol y no este una franja un poco más amplia solo mirando, porque se distraería mucho y puede que sucediera algún contratiempo.

7. RECURSOS MATERIALES

Tabla 2: Recursos materiales de las sesiones.

El pañuelo	Un pañuelo de tela
La comba, la soga y el relojito	Dos o más sogas.
Las sillas	Sillas convencionales (al no tener la disponibilidad de bajar o tener en el gimnasio tantas sillas, se puede realizar con aros)
Rayuela	Tizas de colores (Para no manchar el gimnasio, se utilizarán aros)
Carrera de sacos	Sacos de plástico
Balón sentado	Pelota de goma-espuma
Bolos	Pelota de madera, 8 bolos de madera. (De no disponer de estos materiales, se puede recurrir a pelota de plástico o goma y bolos o ladrillos de plástico)
Petanca	Bola pequeña de plástico o madera y 12 bolas de hierro o plástico pesado.
Chito	Moneda de plástico pequeña, cilindro de madera y discos de hierro o plástico pesado.
Rana	Mesa de rana y 10 fichas de hierro
Billar romano	Bancos suecos, bolas de diferentes tamaños y colores.

8. EVALUACIÓN

Con la evaluación podremos comprobar si los objetivos propuestos se han cumplido y en ese caso, hemos tenido éxito o hemos fracasado durante el transcurso de la unidad didáctica. La evaluación de esta unidad didáctica se basará en la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, en la que se establece la evaluación en Educación Primaria para la comunidad de Castilla y León. Tendremos como referencia algunos de los aspectos del Bloque 3: Habilidades Motrices y el Bloque 4: Juegos y actividades deportivas que señalaremos a continuación para realizar nuestra evaluación:

BLOQUE 3: Habilidades Motrices

“1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.”

“1.1 Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural”

“1.2 Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.”

BLOQUE 4: Juegos y actividades deportivas

“1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.”

“1.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.”

“1.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.”

“2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o a varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.”

“3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.”

“3.2 Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.”

“3.3 Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en la clase.”

“3.5 Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.”

“4. Conocer los reglamentos básicos de los juegos y deportes.”

La evaluación se realizará de la siguiente manera:

En primer lugar, mediante la **técnica de observación**, se evaluará el trabajo diario de cada sesión mediante una tabla (ANEXO 2) en la que yo, en el papel de maestro, iré rellenando en función a la observación de cómo se realicen las diferentes sesiones que se lleven a cabo y las reflexiones de las mismas.

En segundo lugar y además de esta tabla de evaluación que se irá realizando durante el transcurso de la unidad didáctica, cuando concluyamos las 6 sesiones, se les dará a los alumnos un pequeño formulario (ANEXO 1) en el que comprobaremos y veremos más afondo, qué elementos son los que más les han llamado la atención, qué conocimientos han adquirido, cuál ha sido su experiencia etc.

Con estos documentos luego podremos comprobar los datos y ver si se han cumplido nuestras expectativas. Para ello se rellenará una tabla (ANEXO 3) en la que plasmaremos los criterios de evaluación plateados y los datos obtenidos. Todos los instrumentos de evaluación indicados se encuentran en los anexos.

9. CONCLUSIONES

Esta propuesta práctica partía de una serie de premisas principales como conocer, apreciar y practicar los juegos tradicionales y populares para un mejor desarrollo integral de los alumnos. Con esta propuesta se puede conseguir una gran difusión y participación de los juegos tradicionales y populares en la escuela y además, los mismos alumnos son los encargados de recopilar todos los juegos y de investigar más acerca de esta tipología de juegos. Otra premisa que se tiene presente es la de inculcar una conducta lúdica para que en su tiempo libre realicen actividad física y evitar así problemas como el sedentarismo, relación con los demás niños, etc., ya que una de las características principales de los juegos tradicionales es que constantemente se está interactuando con todos los compañeros y eso refuerza los vínculos afectivos entre los alumnos que luego se pueden trasladar al tiempo de ocio de los alumnos.

Otra de las premisas que se ha tenido en cuenta ha sido mostrar la validez pedagógica de los juegos tradicionales y populares. Como método, ha resultado ser un buen vehículo de trabajo de aspectos relacionados con las habilidades motrices y todo lo relacionado con el trabajo en grupo y relaciones entre los alumnos. Este enfoque de trabajar los juegos tradicionales y populares puede ser muy apropiado para crear en los alumnos un interés y un gusto por estos juegos que permitirá su conservación y su práctica en su tiempo libre.

Con esta propuesta didáctica también se trabaja la reflexión de los alumnos acerca de la ocupación de su tiempo de ocio. Es muy difícil pretender cambiar de forma radical las costumbres actuales de los alumnos de ocupar su tiempo libre, pero si mostrarles una propuesta lúdica factible y atractiva para realizar con amigos, familiares y compañeros.

Espero que el trabajo presentado y la propuesta didáctica ayuden a introducir los juegos tradicionales y populares en las programaciones de la asignatura de la Educación Física tratando, de esta forma, de conservar el patrimonio lúdico-cultural de la zona y que han estado presentes en muchas generaciones anteriores. Además de esto, se pretende inculcar una serie de valores y aspectos a los alumnos que están desapareciendo por diferentes motivos y que son inherentes al juego: respeto, igualdad,

no discriminación, libertad, disfrute, socialización, respeto al medio, mayor integración al medio y a la sociedad en la que nos encontramos, entre otros.

Por otra parte, también se pretende crear una oferta lúdica que fomente la realización de actividad física en contra del sedentarismo que provoca las nuevas tecnologías en el tiempo libre de los alumnos con todos los riesgos en la salud que, a la larga, ello conlleva. Es por estos diferentes motivos por lo que los juegos tradicionales y populares son una herramienta de trabajo muy importante y que se debe de utilizar y potenciar.

10. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Esta propuesta didáctica nos da la posibilidad de abrir nuevas líneas de investigación como puede ser:

- Realizar un estudio de la influencia o incorporación de los juegos tradicionales y populares en los centros urbanos y en los centros rurales. Realizar una comparativa y buscar propuestas de actuación para aquellos centros que no los incorporen.

- Investigar sobre la práctica de los juegos tradicionales o populares por parte de los niños de 6 a 12 años en su tiempo de ocio. Sobre todo, muestra algo más de interés, los grupos de alumnos con un nivel socio-económico menor que la media.

- Conocer en profundidad la realidad de los juegos tradicionales y populares en primaria. Sería interesante poder comprobar de primera mano si en las clases de Educación Física se dedica un tiempo real a este tipo de juegos y diseñar un modelo de puesta en práctica para ese contexto.

- La influencia y presencia de los juegos tradicionales en el tiempo libre de los niños y jóvenes. Ver que juegos y actividades son las que ocupan el tiempo

libre de los niños y jóvenes y que papel tiene los juegos tradicionales. A partir de ahí, hacer una propuesta para que desde la escuela se inculque la participación y práctica de este tipo de juegos y su conservación.

Espero que con esta propuesta didáctica haya contribuido a la conservación, participación y práctica de los juegos tradicionales y populares en la actualidad y además de esto, crear una propuesta de intervención de estos juegos desde la asignatura de Educación Física que sea viable y apropiada para la asignatura.

11. BIBLIOGRAFÍA

Jiménez Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital Innovación y Experiencias*. N°23. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.

Arce, C. (1982): *Juegue con sus niños*. Barcelona. Martínez Roca

Morán Portero, MA. (S.D) *Juegos populares y tradicionales de Cañaverale y su entorno*.

De Fe Rubio, E., Ibáñez Domenech E., Lerena Martín G., Montiel Sastre JM., Moreno Soldevilla, L. (2010) *Juegos tradicionales de Arnedo*. Consejería de servicios sociales (Logroño). La Rioja.

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga. Unisport

Trigueros Cervantes, C (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En Navarro Adelantado, V. y Trigueros Cervantes, C. (Universitat de Lleida) *Investigación y juego motor en España*. (234-269). España.

Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. (Tesis Doctoral). Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Alicante.

Romero, V. (2008). El juego infantil y su mitología. Madrid: Altamar. ISBN: 9788496334526. Págs.: 224.

ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (LOMCE)

Benítez Rodríguez, L. (2010). “Juegos y juguetes tradicionales en la escuela”. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativas*. N° 36. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.

Sánchez Aguilar, M J. (2009). “Los juegos tradicionales en la educación secundaria obligatoria”. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*. N° 24. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.

12. ANEXOS

ANEXO 1:

FORMULARIO PARA LOS ALUMNOS

¿Sabrías explicar que es un juego tradicional? ¿Y un juego popular?

.....
.....
.....

¿Cuál ha sido la sesión que más te ha gustado? ¿Por qué?

.....
.....

¿Qué habilidades hemos trabajado? (correr, saltar...)

.....

¿Conocías los juegos realizados en las diferentes sesiones? ¿Cuáles no?

.....
.....

¿Jugarías a alguno de estos juegos en tu tiempo libre? ¿A cuál?

.....

¿Cómo te has sentido participando en las diferentes sesiones? ¿Por qué?

.....

!!! MUCHAS GRACIAS A TODAS Y TODOS!!!

ANEXO 2:

TABLA 1: TABLA DE RECOGIDA DIARIA DE DATOS	1 (Muy Poco/M al)	2 (Poco/R egular)	3 (Bueno /Bien)	4 (Bastante bueno/B.B.)	5 (Muy bueno/Muy bien)
Comprenden las normas de los juegos (objetivos, roles, reglas, espacios etc.)					
Cumplen las reglas de los juegos.					
Se desenvuelven con eficacia. Aplica las habilidades motrices con seguridad en situación de juego real.					
Respetan el nivel de competencia motriz del resto de compañeros.					
Tratan de superarse y de realizar mejor las actividades.					
Respetan los juegos planteados					
Saben que han trabajado y que factores tienen en común las diferentes sesiones (habilidades, valores, trabajo en grupo, etc.)					
Nivel de conocimientos previos de los juegos.					
Nivel de disfrute y de acercamiento hacia los juegos populares y tradicionales y entre ellos mismos.					
Otros aspectos a reseñar:					

ANEXO 3:

TABLA 2: TABLA FINAL DE RESULTADOS

OBJETIVOS	SI	NO	MATICES O ASPECTOS
Desarrollar una cultura lúdica en la rutina diaria del niño			
Recuperar parte de la cultura de la zona a través de los juegos tradicionales o populares.			
Recopilar lista de juegos			
Ampliar el bagaje de juegos de los alumnos			
Respetar reglas y normas básicas dentro de los juegos			
Trabajar en grupo para favorecer la socialización			
Otros aspectos:			