



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*PROPUESTA DE INTERVENCIÓN A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES EN LA ESCUELA*



Autor: Adrián Fernández Egido

**Tutor académico: Alberto Gonzalo
Arranz**

RESUMEN

El siguiente Trabajo Final de Grado (TFG) se ha realizado con la idea de dar la importancia que se merece a los juegos tradicionales, ya que socialmente, los juegos no son reconocidos por la gran labor que pueden desempeñar en los discentes.

Se puede ver que los juegos tradicionales van más allá de lo meramente deportivo y que gracias a estos se trabajan muchos valores que difícilmente se sabe cómo poder trabajarlos para que los alumnos los aprendan.

A la hora de realizar este TFG se ha seguido la línea de reconocidos autores que han tratado la temática del juego más de cerca. El juego, ha sido el eje principal a la hora de desempeñar todo el TFG.

Transversalidad, inclusión, interdisciplinaridad... son aspectos a tener muy en cuenta a lo largo de las siguientes páginas. Finalmente, gracias a la propuesta didáctica desarrollada en un colegio en Cuenca se responderá a todas las incógnitas de este trabajo.

PALABRAS CLAVE

Juego, juegos tradicionales, inclusión, transversalidad, escuela, educación y educación física.

ABSTRACT

The following Final Degree Project (FDP) has been carried out with the idea of giving the importance it deserves to traditional games, since socially, games are not recognized for the great work they can do for students.

It can be seen that traditional games go beyond what is merely sporting and that thanks to these, many principles are worked on them so that students learn them.

At the time of carrying out this FDP, the line of renowned authors who have dealt with the topic of the game more closely has been followed. The game has been the main axis when carrying out all the FDP.

Transversality, inclusion, interdisciplinarity... are aspects to be taken into account throughout the following pages. Finally, thanks to the Practical Application Proposal in a school in Cuenca, all the unknowns of this work will be answered.

KEY WORDS

Game, traditional game, inclusion, transversality, school, education & physical education.

ÍNDICE

1. Introducción.....	8
2. Justificación.....	9
2.1. Justificación personal.....	9
2.2. Justificación académica.....	11
2.3. Modalidad del TFG.....	13
3. Objetivos.....	14
4. Marco teórico.....	15
4.1. El juego: Acercándonos a la definición del juego.....	15
4.2. Aspectos del juego. Teorías y clasificación.....	18
4.2.1. Teorías sobre el desarrollo del juego.....	18
4.2.2. Clasificación del juego.....	20
4.3. Los juegos tradicionales.....	23
4.3.1. ¿Qué es un juego tradicional?.....	25
4.3.2. Surgimiento de los juegos tradicionales.....	26
4.3.3. Características de los juegos tradicionales.....	27
4.3.4. Clasificación de los juegos tradicionales.....	28
5. Propuesta de intervención con alumnos en Educación Primaria.....	31
5.1. Diseño de la propuesta.....	32
5.1.1. Justificación de la propuesta.....	33
5.1.2. Relación con las competencias.....	34
5.1.3. Objetivos generales de la etapa en EP.....	35
5.1.4. Objetivos didácticos.....	36
5.1.5. Contenidos de la propuesta.....	36
5.1.6. Metodología.....	36
5.1.7. Actividades de enseñanza-aprendizaje.....	38
5.1.8. Evaluación.....	46
5.2. Desarrollo de la propuesta.....	50
6. Conclusiones.....	52
7. Consideraciones finales.....	55
8. Bibliografía.....	57
9. Anexos.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Gráfico alumnos propuesta educativa</i>	33
Figura 2: <i>Competencias básicas de la propuesta educativa</i>	35
Figura 3: <i>Torito en alto</i>	41
Figura 4: <i>Cortar el hilo</i>	42
Figura 5: <i>Las cuatro esquinas</i>	43
Figura 6: <i>El pañuelo</i>	44
Figura 7: <i>Soles y lunas</i>	45
Figura 8: <i>Juegos tradicionales globales</i>	52
Figura 9: <i>Comprensión de la importancia de los juegos tradicionales</i>	53
Figura 10: <i>Práctica de juegos tradicionales fuera del aula</i>	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Teorías sobre el desarrollo del juego</i>	20
Tabla 2: <i>Objetivos de etapa de la propuesta educativa</i>	35
Tabla 3: <i>Objetivos didácticos de la propuesta educativa</i>	36
Tabla 4: <i>Contenidos de la propuesta educativa</i>	36
Tabla 5: <i>Diferentes metodologías de la propuesta educativa</i>	38
Tabla 6: <i>Sesión 1 propuesta educativa</i>	39
Tabla 7: <i>Autoevaluación aspectos generales</i>	46
Tabla 8: <i>Autoevaluación aspectos relacionados con los juegos tradicionales</i>	48
Tabla 9: <i>Temporalización de la propuesta educativa</i>	50

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, los niños están perdiendo la ilusión por las costumbres y el folclore de nuestras tierras. La globalización conseguida por la digitalización extrema en muchos aspectos de nuestras vidas hace que cualquier persona del mundo pueda contactar e interactuar con otras personas sin importar la distancia que haya entre ellos. Muchos niños prefieren permanecer en sus hogares y jugar a través de dispositivos electrónicos en vez de salir y disfrutar de su tiempo de ocio en las calles como se hacía en antaño, jugando con sus amigos. Es por eso que se ha buscado un tema que haga posible que los alumnos sientan arraigo por la cultura de sus progenitores a través del juego.

Los juegos tradicionales son algo idóneo para inculcar a los futuros ciudadanos la importancia de mantener la cultura y las tradiciones que se llevan conservando durante muchas generaciones. Estos juegos tradicionales pueden hacer que la formación de los alumnos sea integral, que en consecuencia, es el fin último de la educación. Además de esto, se pueden trabajar muchos aspectos gracias a este tipo de juegos como por ejemplo valores éticos y la transversalidad para su puesta en práctica en su día a día.

Es por esto, que se ha desarrollado una propuesta didáctica en un colegio de Cuenca introduciendo los juegos tradicionales e informando de muchas características de estos. Tras la puesta en práctica, se han podido sacar una serie de conclusiones sobre si los juegos tradicionales son algo positivo en la vida de los alumnos y sobre si estos van a tener más importancia en su tiempo de ocio fuera de la escuela.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. Justificación personal

A continuación expondré las razones por la que elegí realizar mi Trabajo Final de Grado (TFG) sobre los Juegos Tradicionales y no sobre otros temas.

No es algo sencillo el elegir un tema para realizar tu TFG y más cuando consideras tan importante la formación de los alumnos y encuentras muy atractivos muchos temas, por lo que la elección del tema no es algo sencillo. Antes de explicar el porqué de mi elección, he de decir que cualquier tipo de juego habría sido algo muy interesante para tratar, pero decidí decantarme por esta clase de juegos porque creo que lo que enseñan va más allá de la escuela y se puede llegar a relacionar con temas más profundos para los alumnos (moralmente hablando).

Los juegos tradicionales van más allá de la escuela. Estos juegos van pasando de generación en generación sin importar del lugar que seas. Cualquier persona que conozcas alguna vez a lo largo de su vida ha estado practicando algún juego tradicional, seguramente, en su tiempo de ocio con sus amigos. Esta clase de juegos unen a las personas en muchos aspectos. Es algo muy especial el poder ver como tus descendientes practican los mismos juegos con los que tú tanto has disfrutado en tu niñez, juventud o incluso ya siendo adulto.

Es importante saber también que los juegos tradicionales son algo global y que existen en todo el mundo. No importa cual sea tu cultura, ya que durante las generaciones previas a tu existencia, estos juegos han existido y se han estado disfrutando durante muchos años. Muchos de estos juegos son iguales en ciertos lugares, a pesar de que las culturas sean diferentes. Es por esto, que los juegos tradicionales de cada lugar, sean iguales, similares o diferentes a los de otros lugares van a ser jugados con mucha ilusión.

Los juegos tradicionales unen a los alumnos en la escuela y hace que la integración de los alumnos sea total. Durante mi experiencia con los juegos en la escuela, se pueden ver cosas muy curiosas, como por ejemplo ver que ciertos alumnos que no se llevan bien, durante la puesta en práctica de los juegos olvidan sus diferencias y juegan cooperando

entre ellos y tratándose con respeto. Es por esto, que la introducción del juego en esta asignatura es algo vital para que el clima de la clase sea positivo.

También considero muy importante el juego durante toda nuestra vida, y creo que hay que inculcar a los alumnos que los juegos tradicionales no es solo cosas de niños, sino que los adultos también pueden y deben practicarlos ya que es algo positivo para su vida. El juego ayuda a que pases el tiempo de forma gratificante y hace que la persona adulta conecte con sus recuerdos y experiencias. También ayuda a recordar cómo reaccionar ante situaciones de tristeza y alegría. Cuando una persona juega también está aprendiendo, es algo que bien implícito. (Hernández Rivero, 2021)

Es muy bonito el poder trabajar otros aspectos como la inclusión de los alumnos a través de los juegos tradicionales. Muchos alumnos que socialmente tienen ciertas carencias y no consiguen entablar conexiones, entran mucho en la dinámica de la clase gracias a los juegos. Es muy importante el saber integrar a estos alumnos y con los juegos tradicionales es algo idílico. Gran parte de estos alumnos, por lo general, suelen ser alumnos extranjeros. Gracias a los juegos tradicionales puedes dar la importancia que merecen estos alumnos, tratando juegos tradicionales de sus países y culturas.

Como experiencia personal, debo decir que a lo largo de mi experiencia como docente no recuerdo practicar juegos tradicionales en la escuela, al menos en la asignatura de Educación Física. Es por esto que me parece algo triste el que estos juegos no se tengan en cuenta en la educación de los niños.

Cuando estaba en Educación Primaria solía jugar gran parte de las tardes a juegos tradicionales en el parque con mis amigos. No recuerdo bien el porqué de jugar a esta clase de juegos, pero imagino que sería por la imitación de otros niños de la zona, o por las ideas de nuestros padres para pasar nuestro tiempo libre con la mayor felicidad posible. Aún recuerdo a nuestros padres esperando en el parque, hablando entre ellos, mientras que nosotros practicábamos juegos tradicionales a los que ellos tanto tiempo han dedicado. Estoy seguro que en unos años esta imagen será diferente, y yo seré un padre más integrado en la tertulia, mientras que mis hijos practican estos juegos con los que tanto me he divertido a lo largo de mi vida.

2.2. Justificación teórica

Considero muy importante la oportunidad que tengo a la hora de hacer mi TFG sobre la posibilidad de mostrar el conocimiento adquirido durante estos cuatro años que ha durado el grado de Educación Primaria. Es por eso que considero que eligiendo *los juegos tradicionales* como eje principal puede ser idóneo para poder demostrar ese aprendizaje adquirido.

Gracias a los juegos tradicionales se puede trabajar la transversalidad. Esto se define como una propuesta educativa que aborda aspectos éticos trabajando valores para la formación de las personas. (Bataller, 2017)

Esta transversalidad va más allá y además de educar en base a unos valores, también pretende que los conocimientos adquiridos no se queden en la escuela y que ellos mismos sean capaces de llevarlos afuera de las aulas.

El Modelo de Responsabilidad Personal y Social (MRPyS) aborda este tema desde una perspectiva más académica. Según Rodríguez (2015), en la escuela se trabajan ciertos valores en los estudiantes para que en un futuro puedan ser aceptados con éxito en la sociedad. Este modelo desarrollado por Donald Hellison habla sobre la importancia que tiene que los alumnos tengan responsabilidad sobre su comportamiento y que sepan diferenciar entre el papel del docente y el de los discentes. Numerosos estudios afirman que este modelo fomenta aspectos positivos en el área de Educación Física. (Escartí, Gutiérrez, Pascual y Marín, 2003)

Este modelo ha sido nombrado por el último nivel de responsabilidad del alumno, el cual es *Transferencia fuera del aula*. Este aspecto va ligado directamente a la transversalidad, ya que una vez adquirido el conocimiento sobre el juego tradicional y una vez los alumnos se sepan las reglas del juego, podrán disfrutar de la experiencia de practicarlos fuera del aula.

El juego conlleva aprendizaje. Estos conceptos van unidos, y es que gracias a los juegos se aprende. Ya los griegos en la Edad Antigua sabían la relación que entablaban el aprendizaje y el juego. Incluso las palabras se escribían prácticamente igual, juego se escribía *paidia* y aprendizaje *paideia*. (Ferrándiz, 2014)

El juego se asocia siempre con los niños desde tiempos inmemorables. Esta relación es normal ya que los niños suelen practicar en su tiempo libre diferentes tipos de juegos. Numerosos estudios hablan sobre la importancia del juego, no solo en los seres humanos, sino que muchas especies de animales están acostumbrados a practicar juegos durante gran parte de su vida. (Wang y Aamodt, 2012)

Cáceres, Granada y Pomés (2018), aseguran que la inclusión debe propiciarse en situaciones cotidianas y en situaciones que se den de forma continua y recurrente. En este tipo de situaciones entra *el juego* incluyendo tanto a los niños como a las familias. Esto produce situaciones de inclusión y un desarrollo de estas competencias. Gracias al juego los niños acogen las diferencias entre iguales.

Es por esto que los juegos tradicionales son un tema muy interesante para tratar en el TFG. Abarca temas socialmente relevante como lo son la inclusión o la transversalidad. Este tipo de juegos también es bastante importante a la hora de llevar a cabo con éxito el MRPyS de Hellison. En conclusión, los juegos tradicionales son un tema muy rico en cuanto a información y que va mucho más allá de lo que en principio se ve.

2.3. Modalidad del TFG

El trabajo a desarrollar va a ser una propuesta de intervención educativa sobre los juegos tradicionales en la escuela. Estos juegos tradicionales, como bien se ha explicado van más allá de lo que se puede intuir de ellos. Estos juegos, tratan temas como la inclusión de los alumnos y la transversalidad de la escuela al tiempo de ocio de los alumnos.

En cuanto al área de la propuesta educativa va a ser en la asignatura de Educación Física. Es muy importante el poder realizar esta propuesta en esa asignatura ya que *los juegos tradicionales* son un tema al que se hace referencia en el currículo de Educación Primaria.

3. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo general diseñar, llevar a cabo y evaluar una propuesta de intervención didáctica en la asignatura de Educación Física, basada en los juegos tradicionales. Una vez explicada la finalidad se van a exponer los objetivos didácticos que serán de gran importancia para sacar las conclusiones:

1. Mostrar los juegos tradicionales enseñando la pluralidad de estos y mostrando la existencia de estos en cualquier país del mundo.
2. Concienciar a los alumnos sobre la importancia de los juegos tradicionales.
3. Animar a los alumnos a la puesta en práctica de los juegos tradicionales fuera de la escuela.
4. Desarrollar el sentido crítico y promover la autonomía entre el alumnado.
5. Adquirir y ampliar mi formación como docente para un futuro.

Una vez explicada la propuesta didáctica, en el apartado *Conclusiones* se hará una comparativa mostrando si se han cumplido los objetivos y en caso afirmativo se mostrará cuándo y cómo se ha conseguido.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 El juego: Acercándonos a la definición del juego.

Durante toda nuestra vida hemos podido disfrutar en nuestro tiempo de ocio de la libertad de poder practicar diferentes tipos de juegos. Este juego es algo inherente al ser humano y que está presente durante toda nuestra vida. (Öfele, 1999)

El juego puede ser una forma de entender la vida o una forma en la que disfrutar en ciertos aspectos o áreas. Los juegos se han creado para hacer más amenas ciertas circunstancias de nuestra vida. Es por esta razón por la que el juego se incluye en la Educación Primaria; como es el caso de los juegos en Educación Física (EF). Es tanta la importancia de estos juegos a la hora de la formación integral del alumno que incluso hay un bloque en esta área destinado a estos. Es necesario que los alumnos obtengan los conocimientos necesarios en la asignatura de EF para que su formación sea integral. Es por esto que la formación integral es algo necesario para la adaptación del alumno a la sociedad en un futuro próximo. (Escudero, 2009)

A la hora de definir el juego entramos en la complicación de tratar este término con la mayor exactitud posible. Es aquí donde se encuentra la primera complicación ya que no es tan sencillo definir este concepto. Según Buland (1996) el juego no debería ser definido, al menos como un concepto científico, y se debería dejar como un concepto precientífico. Este autor va más allá de esta idea y también tiene varias cosas en cuenta a la hora de ver si un juego debe seguir unas estructuras fijas o ser más libre. Los juegos deben tener ciertas pautas/normas a la hora de jugarlos y es aquí donde entra la duda sobre si la libertad en los juegos es real o está impuesta, ya que la persona no tiene la libertad total de realizar lo que realmente quiera, ya que debe seguir una serie de restricciones para que el juego sea de calidad y no un absoluto caos. (Buland, 1997)

Volviendo de nuevo a la idea de la formación del ciudadano perfecto como previamente se ha citado a través de la formación integral y la labor de la EF en la integración del ciudadano en la sociedad, ya se habló en “*Las leyes*” (Platón) de que el juego es algo vital para la consecución de ese objetivo prioritario. He aquí la conexión entre el juego y la EF para la formación integral del alumno a través de esta área.

Como bien habla Öfele (1999) en su artículo “*Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*”, el juego es algo inherente en el ser humano. Es por esto que al ser algo inherente no se puede excluir de la educación formal, ya que desde edades tempranas trabaja aspectos fundamentales para el niño como lo son el lenguaje y la interacción con el entorno. A pesar de esto, hay que saber diferenciar cuándo los juegos se imparten en la escuela y cuándo se hace en forma de ocio fuera del horario lectivo en diferentes lugares, ya que las formas en las que se llevan a cabo pueden ser muy distintas. El exceso de libertad o la falta de una figura autoritaria pueden conllevar que ese juego se vuelva totalmente diferente o que las reglas del juego no se sigan fielmente como se haría en otros escenarios o en otras situaciones.

El niño cuando juega, está aprendiendo una serie de comportamientos, actitudes y demás situaciones en las que él se tiene que adaptar a esa situación. Un niño conoce los movimientos, la técnica o la agilidad que debe seguir para que su participación en el juego sea significativa y se haga notoria. Esta es la razón por la que el niño debe adaptarse al juego y no variar el juego a su gusto. (Flitner, 1986)

En el momento que se pone un objetivo al juego, es el momento en el que se limita. A pesar de esta limitación, no significa que el juego pierda toda su jugabilidad, sino que es el docente el encargado de que esa limitación no sea un inconveniente a la hora del desarrollo del juego, y que sea capaz de dirigir el juego hacia la consecución de este objetivo. (Öfele, 1999)

Los juegos como tal ya fueron un tema muy importante en la corriente educativa inglesa liderada por el pedagogo Thomas Arnold. Fueron tan importantes que esta corriente decidió integrar los juegos en las escuelas inglesas, siendo esto un acto innovador para la época en la que se encontraba (Principios del S XIX). Estos juegos se introdujeron en las aulas para que los alumnos pudieran canalizar esa agresividad a través de la reglamentación deportiva y así se crearon ciertos conceptos como por ejemplo el de “*Fair-play*”.

Una vez vista la opinión sobre los juegos de estos autores, la tarea de tratar de buscar una definición para el concepto “*juego*” no parece tarea sencilla. Según la Real Academia Española (RAE) un juego podría definirse como el acto de jugar por entretenimiento, pudiendo seguir o no una serie de normas/reglas. (Real Academia

Española, 2022). A la hora de saber definir correctamente un juego tenemos que tener en cuenta una serie de situaciones, como por ejemplo tener en cuenta que este juego al que hacemos referencia, sea para el área de EF, impartiendo en horario lectivo y en el centro escolar, pero con posibilidad de que ese juego termine practicándose en el tiempo de ocio de los alumnos en un lugar diferente al habitual. Es por eso que en este caso el juego sí que tendría que seguir una serie de normas/reglas pero no tendría por qué ser divertido. Este último apunte no es algo vital, ya que un alumno puede estar practicando un juego y no necesariamente debe estar disfrutando la experiencia, pero para que el juego sea satisfactorio las reglas deben seguirse en todo momento y no se deben incumplir.

4.2 Aspectos del juego. Teorías y clasificación.

Según lo visto, lo relacionado con el juego da para hablar e investigar por mucho tiempo. En el anterior apartado nos hemos podido introducir en la definición de juego gracias a la opinión de grandes autores. No ha sido tarea fácil el tratar de buscar una definición exacta al ver la diversidad de opiniones que hay sobre lo que es un juego. Además de esto, se ha tratado de mostrar ciertas características de los juegos para poder diferenciarlos correctamente. Una vez visto todo, esto es el momento de avanzar un poco más y enseñar la clasificación de los juegos basándonos en la opinión de diferentes autores y tratar también las teorías del juego.

4.2.1. Teorías sobre el desarrollo del juego

Esta teoría habla sobre lo importante que es el juego en el ser humano y dependiendo del autor se centra en unos aspectos u otros. Gallardo (2018) en su artículo, habla sobre la evolución que ha tenido la teoría del juego y como la postura ha ido cambiando según han ido pasando los años.

<i>Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)</i>	Esta teoría habla sobre que el niño gasta la energía sobrante de las necesidades biológicas básicas. Esta energía proviene de las cantidades que se guardaban en antaño dedicado a la supervivencia. Al tener más comodidades y esta energía no es necesaria y por tanto no se dedica a ese aspecto, es propicio que se dedique a jugar. Para este autor el juego sirve para gastar energía.
<i>Teoría de la relajación de Lazarus (1833)</i>	El juego hace que se recupere energía previamente gastada por el trabajo. El juego compensa la energía gastada por el esfuerzo y el agotamiento producido por

	<p>otras actividades. A través del juego te relajas y descansas.</p>
<p><i>Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)</i></p>	<p>A través del juego practicas habilidades necesarias para la vida adulta. También se desarrollan ciertas funciones en las que esa madurez se da al final de la infancia. La infancia es como una etapa de preparación en la que el ser humano practica a través del juego ciertas actividades que le serán de gran utilidad una vez que sean adultos.</p>
<p><i>Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)</i></p>	<p>El desarrollo personal que produce el juego en el niño hace que se relacione con la filogenia. Gracias al juego podemos representar las formas de vida de nuestros antepasados (primeras razas homínidas). Los juegos tienen influencia del orden evolutivo y encuentran cierto paralelismo a la hora de los grandes periodos de la evolución de la cultura. (Navarro, 2002)</p>
<p><i>Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)</i></p>	<p>El juego propicia la desinhibición en el ser humano y hace que sigamos nuestros instintos propiciando una situación de placebo en nosotros mismos. Toda esta teoría la relaciona con el psicoanálisis y con el individuo.</p>
<p><i>Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)</i></p>	<p>Esta teoría afirma que el juego ayuda a desarrollar la imaginación e incluso a trabajarla, ya que en otros aspectos de</p>

	nuestra vida no podemos hacerlo. A través del juego se puede desplegar la verdadera personalidad de la persona, ya que ahí se muestra la forma real de uno mismo. A través del juego se entra en un mundo ficticio, tanto para niños como para adultos, en la que se sustituye al mundo real. Mora (1990). Según López de Sosoaga (2004), el juego es el encargado de unir la escuela con la vida.
<i>Teoría de la dinámica infantil de Frederic J.J Buytendijk (1935)</i>	Según esta teoría, el niño juega por su mentalidad infantil. El juego es practicado por personas tímidas, desordenadas, impulsivas e inmaduras entre otras características. El niño juega por instinto.

Tabla 1: *Teorías sobre el desarrollo del juego.*

4.2.2. Clasificación del juego

Torres (2013) en su artículo, habla sobre la clasificación de los juegos dependiendo de los autores. Esta clasificación varía notoriamente dependiendo de la visión de cada autor.

- García Serrano (1974): Distingue un total de cinco categorías.
 - Juegos atléticos y ejercicios de fuerza.
 - Juegos de puntería.
 - Juegos de pelota.
 - Juegos y deportes hípicos.
 - Lucha de animales.
- Caillois (1958): Son cuatro tipos de juegos con nombres inventados por él, en el que cada uno tiene características comunes.
 - Agon: Juegos de competición en los que un adversario se enfrenta a otro.

- Alea: Juegos de azar.
- Mimicry: Juegos de simulación de la realidad.
- Ilinx: Juegos o deportes de riesgo.
- Renson y Smulders (1978):
 - Juegos de pelota.
 - Juegos de bolos.
 - Juegos de animales.
 - Juegos de puntería.
 - Juegos de lucha.
 - Juegos de locomoción.
 - Juegos de lanzar.
 - Juegos de sociedad.
 - Juegos infantiles y juegos populares.
- Parlebás (1989):
 - Juegos deportivos institucionales: Son los deportes como tal.
 - Juegos deportivos no institucionales o juegos tradicionales: A pesar de tener reglas no tienen reconocimiento institucional.
 - Los cuasi-juegos deportivos: Prácticas lúdicas adaptables ya que no tienen normas.
- Blázquez (1986): Clasifica los juegos dependiendo de la función que tengan.
 - En función del grado de energía: Juegos muy activos, juegos activos, juegos de media intensidad y juegos de poca intensidad.
 - En función del grado intervención: Juegos de eliminación progresiva y juegos de participación total.
 - En función del tipo de movimiento: Juegos de marcha, juegos de carrera, juegos de salto, juegos de lanzamiento, juegos de lucha, juegos de equilibrio, juegos de coordinación y juegos sensoriales.
 - En función de su dimensión social: Juegos individuales, juegos de grupo y juegos de equipo.
- Miranda Viñuales (1996): Este autor hace la clasificación en base a la emoción que te genera el juego.

- Juegos de animación.
- Juegos centrales.
- Juegos calmantes.

4.3 Los juegos tradicionales

Los juegos son una parte importante a lo largo de la vida del ser humano. Uno de estos tipos de juegos, son los juegos tradicionales. Estos juegos tradicionales tienen muchas características comunes que nos harán reconocer fácilmente cómo diferenciarlos. Además de esto se expondrá la historia de los juegos tradicionales y se definirá, de la mejor manera posible, qué son los juegos tradicionales. Antes de tratar estos temas, se verá la razón por la que son tan importantes estos juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son importantes por muchas razones. La razón principal por la que se practican estos, es porque se pueden transmitir valores, tradiciones, características y demás aspectos que pueden ser claves para formar éticamente a una persona. Principalmente el poder inculcar unos valores gracias a los juegos tradicionales, hace que la posibilidad de impartirlos en la escuela sea una razón más que consistente para desarrollar ciertos aspectos en los alumnos y que estos puedan incluirlos en su día a día, tanto dentro como fuera del aula. (Öfele, 1999)

Aneiros (2017) en su artículo “*Juegos tradicionales y sus beneficios para los peques*” insiste también en la importancia de los juegos tradicionales en trabajar ciertos aspectos que están relacionados con este tipo de juegos. Según esta autora, gracias a los juegos tradicionales se trabajan aspectos como la empatía, al tener que ponerte en la situación de los demás ya sea para el beneficio propio o para tenerlo en consideración; la memoria, al tener que recordar normas de juego o incluso canciones; la paciencia, al tener que respetar a sus compañeros en cuanto a los turnos y entendiendo que no puedes estar siempre siendo el protagonista del juego; la concentración, entrando en juego en el momento oportuno; y la toma de decisiones, según vas practicando estos juegos y vas entendiendo las dinámicas, las tomas de decisiones irán mejorando.

Los juegos tradicionales pueden ayudar a diferenciar diferentes tipos de culturas e incluso regiones. Esto ocurre, ya que dependiendo del lugar del que seas (aun siendo del mismo país), los juegos que se han ido practicando a lo largo de los años son diferentes. Incluso habiendo estado practicando el mismo juego, hay veces que el objetivo principal del juego varía. Esto ocurre por pequeñas modificaciones o pequeños cambios que se van creando al ir cambiando de generación en generación. En ocasiones, estas modificaciones se dan al trabajar la inclusión, ya que los juegos tradicionales al ser algo

mundial, es algo que fomenta esta problemática y algo fantástico a la hora de trabajar, tanto dentro, como fuera del aula. Estas modificaciones se pueden dar al hacer una puesta en común entre cómo se juega estos juegos dependiendo del lugar y haciendo una adaptación entre ambos para llegar a una síntesis. Esto puede conllevar que los niños tengan que decidir qué juego prefieren a la hora de practicar en su tiempo de ocio, si el juego tradicional original o la adaptación creada. (Öfele, 1999)

Öfele (1999) en su artículo “*Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*”, trata los juegos tradicionales como algo muy positivo por ciertas razones. Asegura que al ser un tipo de juego, lo que ayuda es a desinhibirse y esto es algo de lo que se pueden beneficiar los niños para recargar las pilas. Parece una paradoja, pero a veces el desconectar de la rutina aunque sea a través de un desgaste físico puede hacer que tu agotamiento mental disminuya y estés lleno de energía. Estos juegos tradicionales son algo idóneo con lo que trabajar, ya que suelen ser de corta duración y apenas requieren material. Esto hace que la puesta en práctica de los juegos tradicionales sea un éxito, tanto a nivel educativo, como en su tiempo de ocio. Al no tener la necesidad de material específico, hace que la transversalidad de estos juegos se haga de forma continua.

Esta autora habla de la importancia de los juegos tradicionales gracias a la participación de nuestros antecesores en estos juegos. Estos antecesores, pueden ser nuestros padres, abuelos, y demás antepasados nuestros. Al haber practicado este tipo de juegos a lo largo de su vida, hace que se cree una conexión que solo ocurre con este tipo de juegos. Esta conexión llega a través de los vínculos familiares, al poder hacer puesta en común de experiencias que han tenido a través de estos juegos. Además, a través de estas experiencias puede llegar un perfeccionamiento de ciertas técnicas que pueden ser útiles a la hora de practicar los juegos. (Öfele, 1999)

Por otra parte hay autores que no creen que lo fundamental de los juegos tradicionales radique en las características de los juegos o en los vínculos familiares/inclusivos que puedan tener.

Con los juegos tradicionales se fomentan las habilidades sociales pudiendo integrar alumnos de manera muy sencilla (trabajando la inclusión) y ayudan a que los alumnos adquieran destrezas que les serán de gran utilidad en un futuro próximo. Teniendo esto en cuenta, esto ayuda a que las habilidades motrices se desarrollen con

cierta facilidad, como puede ser el caso de la coordinación óculo-manual, o incluso trabajando la motricidad fina. (Aneiros, 2017)

4.3.1. ¿Qué es un juego tradicional?

Siguiendo la línea de Öfele (1999), podemos ver que la definición más concreta de qué es un juego tradicional la aporta esta autora. Para ella un juego tradicional es un juego que pasa de generación en generación y que perdura en el tiempo. Estos juegos pueden ir sufriendo ciertas variaciones, pero a pesar de estos cambios la esencia como tal se mantiene.

Los juegos tradicionales pierden más importancia en las ciudades, mientras que en los pueblos tienen más peso. Esto ocurre porque las condiciones en cuanto a espacios para jugar se refiere, es más favorable en lugares rurales que en ciudades más transitadas por persona o en cuanto a transportes. (Corral, 2015). Continuando con esta opinión, se puede sumar que Öfele (1999) opina lo mismo que esta autora y va más allá, asegurando que esta problemática puede llevar a la extinción de los juegos tradicionales en las ciudades.

No durante todo el año se practican los mismos juegos tradicionales, sino que estos, están ligados a ciertos aspectos que pueden influir sobre qué juegos practicar. Corral (2015) hace especial hincapié en que la especial característica que influye a la hora de decidir a qué jugar son las estaciones del año. Por otra parte, Öfele (1999) va más allá, y además de tener en cuenta las estaciones a la hora de la elección, también incluye otros aspectos como pueden serlo el clima, el género y la edad. Además, asegura que ciertos juegos pueden llegar a desaparecer, pero que esta desaparición (sin importar la duración de esta) va a ser duradera y no permanente, ya que finalmente vuelven a aparecer. Esta desaparición-aparición no depende de algo en concreto, sino que las circunstancias conllevan a que se den.

Un tema importante también con el que relacionar los juegos tradicionales es con el folklore. Este folklore se puede definir como costumbres, creencias o cosas por el estilo de carácter tradicional que se siguen en ciertos lugares. Los juegos tradicionales al ser algo típico de un sitio concreto, entran dentro de este folklore. Por esta razón es por la que los juegos tradicionales te acercan al folklore (Öfele, 1999)

4.3.2. Surgimiento de los juegos tradicionales

El origen de los juegos tradicionales no es tan sencillo, y es desconocido e incierto en muchos casos. No se puede definir a ciencia exacta cuándo surgieron este tipo de juegos. Esto se debe a que los juegos tradicionales, tal y como los conocemos hoy en día, han ido variando y se han ido modificando y adaptando a lo largo del tiempo. (Corral, 2015)

Parece una paradoja que no se encuentre respuesta pero puede darse el caso en el que los juegos tradicionales vengan de otro tipo de juegos y hayan evolucionado a lo que son actualmente. Este pensamiento viene por lo que habla Mandell (1986) en su estudio sobre que el deporte moderno surge de los juegos tradicionales modernos, como podría ser el caso del fútbol. Esto hace que nos planteemos si los juegos tradicionales actuales se acabarán convirtiendo en futuros deportes federados. El *balón prisionero* por ejemplo es un juego tradicional, el cual trata sobre dos equipos enfrentados que tratan de eliminar al resto de jugadores para tratar de ganar; pues el *datchball* es un deporte mixto que surgió de la idea de este juego tradicional.

Los juegos tradicionales no adquirieron un gran auge hasta la Edad media (476-1492), y esto se dio en el momento en que se comenzaron a realizar ciertas actividades relacionadas con las danzas, bailes, carreras y este tipo de actividades que llevaron a la implantación de estas costumbres en la sociedad medieval. (Corral, 2015)

A pesar del auge que tuvieron durante la Edad media, no fue hasta la Edad contemporánea cuando la difusión de los juegos tradicionales se hizo notoria. En otras palabras, estos juegos acaban consolidándose. (Corral, 2015). Es tras esta consolidación cuando comienzan a surgir ciertos tipos de juegos tradicionales que muchos de ellos han desaparecido, pero otros de ellos se quedaron en la cultura y en la sociedad que hoy en día tenemos. Un ejemplo podrían ser las *carreras pedestres*, estas, además de ser una tradición de nuestra cultura, también proporcionan otra vista a la función del ser humano, que a través de los juegos tradicionales, pueden llegar a financiar ciertas actividades por el bien común o por el bien de un acto caritativo.

A lo largo de la historia hemos podido encontrar muchas muestras de qué los juegos tradicionales han sido una realidad durante la existencia del ser humano. Muchos de estos juegos, han sido representados en diferentes lugares como azulejos, pinturas y

demás lugares dejando constancia de su existencia y de la importancia que tenían en la vida de los ciudadanos en aquella sociedad. (Plath, 1998)

Un ejemplo de estos restos en los que se queda constancia de estos juegos, puede ser el cuadro de Pieter Brueghel (1560) de juegos infantiles, o las pinturas de Francisco de Goya en el S XVIII en la que tanto adultos como niños aparecen jugando a la *gallinita ciega*. (Pelegrín, 1984)

4.3.3. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales pueden ser de muchos tipos, y dependiendo de la localidad pueden asemejarse más o menos. Sin embargo, Öfele (1999) en su artículo “*Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*”, deja una serie de características comunes en gran parte de los juegos tradicionales. Las características son las siguientes:

- Los juegos tradicionales son jugados por los niños por el simple placer de disfrutar jugando.
- Los niños deciden la forma de juego, cuándo jugarlo, con quién, cuánto tiempo jugar...
- Estos juegos pueden practicarse en cualquier lugar y en cualquier momento.
- Son simples de compartir, por lo que es muy sencillo poder pasarlo de generación en generación de forma oral.
- No son muy costosos, y el material requerido es muy simple, en caso de que se necesitara.
- Los juegos tradicionales tienen una serie de normas, solo que estas no son inamovibles y pueden ir variando dependiendo de las circunstancias. Además de esto, esas normas son sencillas de captar y de memorizar.

Estas son las características comunes que la autora encuentra en repetidas ocasiones en los juegos tradicionales. No significa que todos los juegos tradicionales necesiten estas características para ser denominados *juegos tradicionales*, sino que muchos de estos juegos tienen estas características. Creo firmemente, que varias de estas características no concuerdan con la realidad de los juegos tradicionales, ya que se hace entender que los juegos tradicionales son solo para niños y que son ellos los que deciden cuándo y cómo jugarlos.

4.3.4. Clasificación de los juegos tradicionales

Previamente, Parlebás (1989) en una de sus categorías ha nombrado a los juegos deportivos no institucionales también conocidos como juegos tradicionales. Son varios los autores que tratan de clasificar los juegos tradicionales.

Subiza (1991) clasifica los juegos en cuatro categorías distintas, haciendo en dos de ellas especial hincapié en los juegos tradicionales. La clasificación según este autor es la siguiente:

- *Juegos tradicionales vigentes:*
 - De carrera o persecución.
 - Juegos de saltos.
 - Juegos intelectuales.
 - Juegos con animales.
 - Juegos rítmicos.
- *Juegos tradicionales desaparecidos:*
 - Juegos de habilidad con apuestas.
 - Juegos de lanzamiento.
 - Juegos y canciones en corro.
- *Juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:*
 - Juegos imitativos o de simulacro.
 - Canciones.
- *Juegos nuevos, deportes.*

Moreno Palos (1992) hace una clasificación bastante correcta y podría llegar a ser considerada la clasificación más completa de todas. La clasificación es la siguiente:

- *Juegos y deportes de locomoción:*
 - Carreras y marchas.
 - Saltos.
 - Equilibrios.
 - Otros juegos y deportes de locomoción.
- *Juegos y deportes de lanzamientos a distancia:*
 - Lanzamiento a mano.
 - Lanzamiento con elementos de propulsión.

- Otros juegos y deportes de lanzamiento a distancia.
- *Juegos y deportes de lanzamiento de precisión:*
 - Bolos.
 - De discos y monedas.
 - De bolas.
 - De mazo y bola.
 - Otros juegos y otros deportes con pelota.
- *Juegos y deportes de lucha:*
 - Lucha.
 - Esgrima.
 - Otros juegos y deportes de lucha.
- *Juegos y deportes de fuerza:*
 - Levantamiento y transporte de pesos.
 - De tracción y empuje.
 - Otros juegos y deportes de lucha.
- *Juegos y deportes náuticos y acuáticos:*
 - Pruebas a nado.
 - Regatas a vela.
 - Regatas a remo.
 - Otros juegos y deportes acuáticos.
- *Juegos y deportes con animales:*
 - Competiciones: Pruebas de valía y adiestramiento.
 - Lucha de animales.
 - Caza y persecuciones.
 - Otros juegos y deportes con animales.
- *Juegos y deportes de habilidad en el trabajo:*
 - Actividades agrícolas.
 - Otras actividades laborales.
- *Juegos y deportes diversos no clasificados.*

Fuentes (2016) en su artículo “*Una clasificación de los juegos tradicionales en la Alcarria Baja*”, propone una nueva forma de clasificar a los juegos tradicionales. La forma de clasificar los juegos en cuanto a sus características. Esta clasificación es la siguiente:

- Juegos relacionados con las tareas de trabajo.
- Juegos sensoriales.
- Juegos de imitación.
- Juegos de esconderse y prender.
- Juegos de azar.
- Juegos de habilidad manual, de pies y de resistencia.
- Juegos del lenguaje e inteligencia.
- Juegos de corro y pasillo.
- Juegos de atrevimiento.
- Juegos deportivos.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CON ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La siguiente propuesta didáctica se ha visto favorecida en muchos aspectos a la hora de impartirla en el centro, ya que resultó ser bastante dócil a la hora de trabajar en la escuela los juegos tradicionales.

En los meses previos a mi entrada en el centro ya se habían estado trabajando los juegos en diferentes aspectos del área de EF. Esto hizo que trabajar una nueva modalidad de juegos fuera un éxito, y la dinámica de las sesiones iba a ser bastante similar a la que previamente estaban llevando hasta el momento.

Para poder introducir la propuesta didáctica de los juegos tradicionales, decidí incorporar unas sesiones trabajando diferentes *juegos del mundo*. Esto fue de gran utilidad, e hizo que los alumnos recargaran su motivación en la asignatura y el interés por las sesiones aumentará por momentos. La incorporación de estos juegos hizo de hilo conductor con lo que pretendía trabajar gracias a los juegos tradicionales. Aspectos como la transversalidad y la inclusión de todos los alumnos.

5.1 Diseño de la propuesta

La propuesta se ha diseñado y se ha puesto en práctica en un colegio en Cuenca. La razón por la que la propuesta se ha desarrollado en este centro y no en otro es porque allí he tenido la oportunidad de llevarlo a cabo durante mi periodo de prácticas en el Prácticum II.

El *Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) "Obama"* (pseudónimo que he utilizado para denominar a este colegio) es un colegio público no bilingüe ubicado en la ciudad de Cuenca, en plena capital. La gente que habita en las inmediaciones del centro son, en general, población envejecida o población inmigrante. Un gran número de los alumnos viven en el barrio o en lugares próximos a este. Se caracteriza por tener un gran número de alumnos de origen extranjero, a pesar de no tener la nacionalidad extranjera.

El nivel socio-económico de las familias es medio o medio-bajo, ya que 1 o 2 integrantes de la familia están en paro y los que no lo están se encuentran en el sector secundario y/o pequeños empresarios o autónomos.

La clase de 6º tiene un total de 22 alumnos, de los cuales hay un total de 14 chicos y de 8 chicas. Es bastante notoria la diferencia entre el número de alumnos entre ambos géneros, es tanta la diferencia que el género masculino casi duplica a las féminas. En esta clase hay una gran diversidad cultural, en la que hay una pluralidad de nacionalidades y/o de familias de origen extranjero. Predomina la nacionalidad española, pero también encontramos alumnos rumanos, búlgaros y discentes procedentes de Latinoamérica. Además de estos, el grupo cuenta con alumnos de etnia gitana, por lo que la diversidad reina en el aula de 6º.

Cabe destacar que casi el 55% de la clase es extranjera o de origen extranjero. Esto es algo gratificante ya que a lo largo de la propuesta didáctica se puede observar como los juegos tradicionales son algo universal y que pueden unir a los alumnos sin importar la cultura. Esto es algo muy positivo al poder trabajar la interculturalidad y la inclusión de los alumnos a través del juego, más específicamente a través de los juegos tradicionales.

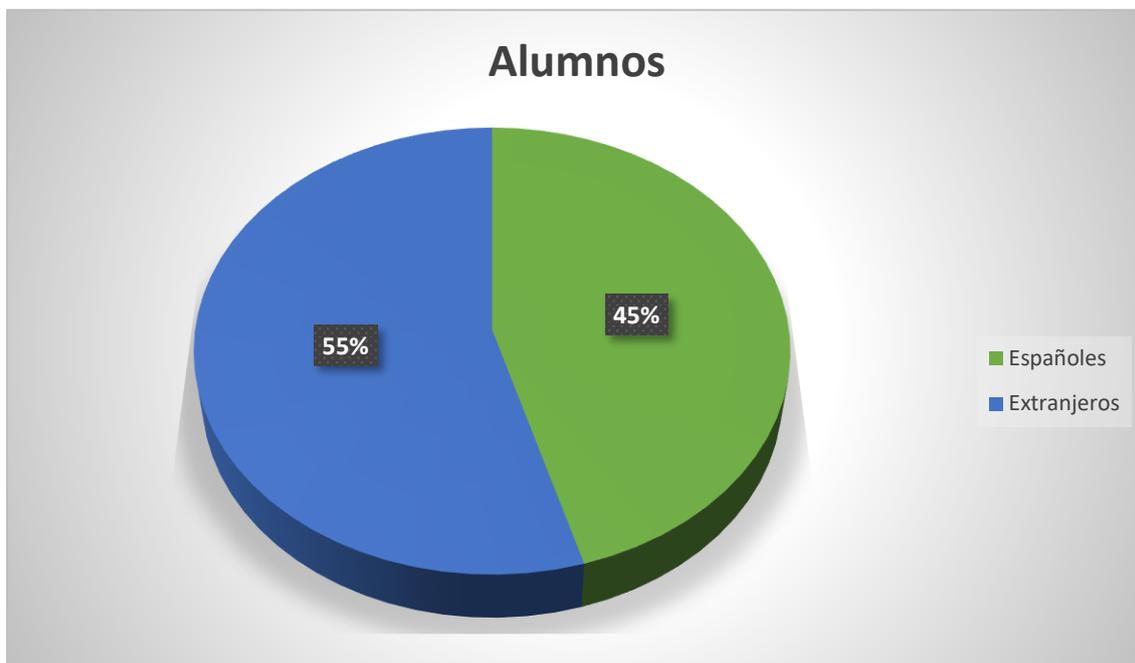


Figura 1: *Gráfico alumnos propuesta educativa.*

Los juegos son un fenómeno que une culturas. Esto se debe a que el componente lúdico haga que los alumnos aprendan jugando. Este aprendizaje a través del juego, hace que el clima en el aula sea inmejorable y se dé la posibilidad de que los alumnos creen vínculos que rara vez se ven en otras condiciones. (Contreras, 2011)

5.5.1. Justificación de la propuesta

Esta propuesta didáctica puede comprenderse como una puesta en práctica de los juegos tradicionales en la escuela. El porqué de la puesta en práctica de esto, es más algo personal e incluso un reto para mí como docente. Como ya he explicado en la justificación de mi TFG las razones por las que he decidido tratar este tema, voy a dedicarme en este apartado a remarcar ciertos aspectos por los que he decidido desarrollar los juegos tradicionales y no cualquier otro aspecto sobre este área.

En primer lugar, considero que los juegos tradicionales han sido muy importantes a lo largo de mi vida, y desde edades tempranas he podido practicarlos en mi ocio y tiempo libre con los amigos. Al haber disfrutado tanto cuando los he practicado, creo que mis alumnos pueden pasárselo igual de bien que yo cuando tenía su edad.

Otra razón, es porque estos juegos tradicionales pueden disfrutarse tanto en la escuela como fuera de ella, tratando de manera directa un tema muy importante en la escuela como lo es *la transversalidad*; la puesta en práctica de estos juegos tradicionales en su día a día.

Por último, creo que es muy importante el continuar con el legado que nos dejan nuestros progenitores con los juegos con los que ellos han crecido y han disfrutado en su infancia. Es muy emocionante el poder ver como tus descendientes siguen practicando los juegos con los que tú tanto has disfrutado.

5.5.2. Relación con las competencias

En base al Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las competencias que se desarrollan son las siguientes:

Aprender a aprender: Los alumnos deben comprender lo que se les explica para posteriormente ponerlo en práctica. Una vez hayan entendido bien lo que se les explica, será la hora de llevarlo a la práctica. Esta competencia se consigue desarrollar en el momento en el que los alumnos son capaces de desarrollar los juegos por medio de una implicación activa y aplicando estrategias.

Competencia social y cívica: Varios juegos pueden tener un papel más individual, pero gran parte de los juegos serán cooperativos, por lo que es necesario que los alumnos cooperen e interactúen entre ellos para que se cumplan los objetivos.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: A lo largo de las sesiones, ellos serán los encargados de tomar decisiones dentro de la libertad puesta en ellos, los alumnos tendrán que decidir cómo llevar a cabo la sesión y en base a lo que hagan, poder conocer sus propios límites. Esta libertad se da y se consigue en el momento que los alumnos consiguen desarrollar los juegos de forma autónoma.



Figura 2: *Competencias básicas de la propuesta educativa.*

5.5.3. Objetivos generales de la etapa de Educación Primaria

En base al Real Decreto 126/2014, específicamente al artículo 7, aparecen reflejados los objetivos que se deben de alcanzar durante la etapa de Educación Primaria. A lo largo de la propuesta didáctica se ha cumplido el siguiente objetivo de etapa:

Objetivo de etapa
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Tabla 2: *Objetivos de etapa de la propuesta didáctica.*

5.5.4. Objetivos didácticos

Objetivos didácticos
Conocer y utilizar las normas del centro a la hora de llevar a cabo las sesiones teniendo en cuenta en todo momento a los compañeros.
Mejorar el conjunto de habilidades motrices, tanto básicas como genéricas.
Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales y saber distinguirlos.
Mejorar las capacidades físicas básicas.

Tabla 3: *Objetivos didácticos de la propuesta educativa.*

5.5.5. Contenidos de la propuesta

CONTENIDOS
El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales. Investigación y práctica. Reconocimiento e identificación de diferentes juegos: tradicional, cooperativo, alternativo y deportes: individuales, colectivos, alternativos y en el medio natural.
Realización de juegos y de actividades deportivas, con o sin implemento, de diversas modalidades y dificultad creciente. Práctica de juegos tradicionales, cooperativos, alternativos y de distintas culturas.
Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

Tabla 4: *Contenidos de la propuesta educativa.*

5.5.6. Metodología

A lo largo de esta propuesta, me he basado en ciertos aspectos en los que he tenido que seguir firmemente a la hora de impartir las sesiones. El primero de ellos es en el concepto de *aprendizaje significativo*. Este concepto trata sobre trabajar con la mayor

calidad posible para que los alumnos salgan lo mejor formados posible. Los alumnos tratarán de asociar los nuevos conocimientos, los cuales vienen cargados de significados, y lo que harán será relacionarlos con los conocimientos previos que ya tenían junto con las experiencias. (Ausubel, 1976)

Otro criterio a seguir a la hora de impartir las sesiones, ha sido la de romper con la típica estructura que caracteriza a la EF. Esta estructura es la de calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Esta estructura puede modificarse en ciertos aspectos, pudiendo mantener estas partes, pero introduciendo pequeñas asambleas o tertulias a lo largo de la sesión. Estas asambleas se deben realizar tanto al principio como al final de la sesión y haciendo pequeñas interrupciones durante la sesión para que el clima en el aula sea bueno. (López et al., 2006). El artículo remarca la importancia de pequeños aspectos como el saludo, hablar sobre lo que se va a trabajar, recogida y colocación de material, relación con lo trabajado en otras sesiones y pequeños detalles que van marcando la diferencia.

López et al. (2006) en el mismo artículo, cuestionan a la gente que juzga al juego en la EF y categoriza a todos los docentes como si utilizaran al juego como el eje único y principal de la asignatura. En este artículo se le da la importancia que se le corresponde al juego, pero no se da por válido el impartir la asignatura a través de juego sin que esta forma de impartir la asignatura esté justificada o no sea apta para que el conocimiento de los alumnos mejore y su aprendizaje sea significativo. El juego se puede utilizar, pero el cómo utilizarlo es la clave para un correcto uso de este.

A la hora de llevar a cabo las sesiones se han utilizado dos tipos distintos de metodología:

Mando directo	Microenseñanza
El estilo de tipo tradicional basado en el mando directo como lo llama Pieron (1988), es una enseñanza de origen militar, donde la base de la enseñanza es una secuencia compuesta por la ejecución del docente cuya acción produce un estímulo, en tanto el alumno genera una respuesta a éste de forma apropiada. Estos	La microenseñanza favorece que el alumnado se implique y aumente su autonomía. Al adquirir mayor responsabilidad durante los procesos de enseñanza aprendizaje se está influyendo en diferentes aspectos de carácter psicológico que son claves para la formación del alumnado. Además, con el

<p>dos elementos (estímulo y respuesta) son responsabilidad de quien enseña, otorgándole el poder de decidir en todos los niveles del proceso de enseñanza, es decir, tanto en la preparación como en la ejecución y evaluación de las tareas propuestas. A su vez, indica que este estilo posee una estructura compuesta por la explicación y/o demostración, ejecución y evaluación.</p>	<p>empleo de la microenseñanza se ve favorecida la autopercepción de las posibilidades individuales para alcanzar los diferentes objetivos establecidos (Hortigüela, Pérez-Pueyo y Fernández-Río, 2017).</p>
--	--

Tabla 5: *Diferentes metodologías de la propuesta educativa.*

5.5.7. Actividades de enseñanza-aprendizaje

A continuación se mostrará la primera sesión. Las tres siguientes sesiones pueden verse en *Anexo 1, Anexo 2 y Anexo 3.*

	UNIDAD DIDÁCTICA: “JUGANDO VOY, JUGANDO VENGO”			
	CURSO: 6°	TRIMESTRE: 2°	SESIÓN: 1ª	

OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS		
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la habilidad motriz básica del desplazamiento. - Potenciar la capacidad física de la velocidad: desplazamiento, reacción y gestual. - Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales. 		
COMPETENCIAS CLAVE	AA		
CONTENIDOS	BLOQUE 4: Juegos y actividades deportivas		
<ul style="list-style-type: none"> - Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos. - Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. - Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. 			
CONTENIDOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de las habilidades motrices y capacidades físicas de una manera adecuada y responsable. - Desarrollo de juegos tradicionales, sus normas y el lugar de donde vienen. 		
EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	C	CC

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.	B	AA
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Rúbrica de evaluación.	
METODOLOGÍA			
Estilos de enseñanza: Mando directo.		Agrupamientos: Gran grupo y equipos.	
RECURSOS			
Materiales: Conos, pañuelo, bancos, colchonetas.	Instalaciones: Patio.	Personales: Maestro de EF.	
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL O CALENTAMIENTO (10-15 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad I. “Torito en Alto”→ 7’ <p>Para comenzar, este juego consiste en realizar un pillar. El jugador que se la queda tiene que perseguir al resto de jugadores y los intenta eliminar tocándolos. Los jugadores que tienen que escapar del pillador, solamente se pueden salvar subiéndose a algo, como por ejemplo unos bancos. Pero con la condición de no tocar el suelo. Los jugadores que están subidos a algo no pueden estar más de 5 segundos subidos y el jugador que pilla no puede esperar a que a esos jugadores se les agote el tiempo estando cerca de ellos, deberá mantener una cierta distancia.</p> <p>Además, se añadirán variantes, como que los jugadores en vez de ser eliminados se convertirán en pilladores, como también, de variar los tipos de desplazamientos.</p>			

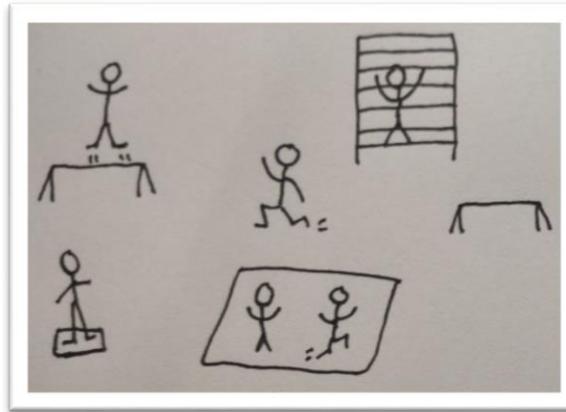


Figura 3: *Torito en alto*.

- **Actividad II. “Cortar el Hilo” → 8’**

El siguiente juego, consiste en realizar un “*pilla-pilla*” en el que todos los jugadores estarán distribuidos por el espacio. El jugador que pilla solamente debe centrarse en un jugador, hasta que cualquier otro jugador “corta el hilo”, es decir, se cruza en la trayectoria del jugador que pilla y el que estaba siendo pillado. A continuación, el jugador que se cruzó es el nuevo jugador al que intentarán pillar. Si el jugador que pilla consigue pillar a su jugador, este deja de pillar y el otro es el nuevo pillador. Cabe añadir, que si pasan varios jugadores para cortar el hilo el pillador se centrará en el último que lo corte. Además, se añadirán las siguientes variantes; añadir más pilladores y objetivos, reducir el espacio de juego y añadir desplazamientos a los jugadores que están siendo pillados.

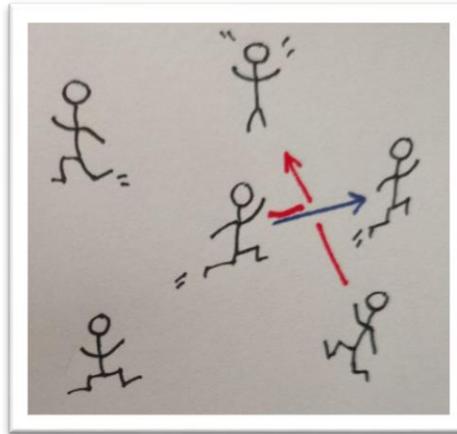


Figura 4: *Cortar el hilo.*

PARTE PRINCIPAL O DESARROLLO (20-25 minutos)

- **Actividad III. “Las Cuatro Esquinas” → 10’**

Para realizar el siguiente juego debemos realizar en el espacio un cuadrilátero, el cual estará delimitado por conos en sus cuatro esquinas y en el centro se situará otro cono. Ahora, se distribuirá a los alumnos en cinco grupos, situando a un grupo en el centro y a los demás en cada una de las esquinas. El juego consiste en que los grupos tienen que buscar una esquina cuando el docente indique una señal. El equipo que no consiga llegar a una esquina se situará en el centro del cuadrilátero. Cabe destacar, que el grupo consigue la esquina cuando llega el grupo completo a ella, la esquina es del equipo o grupo completo que llega antes a ella. Además, habrá variantes como que la señal se indique cuando se ponga música y esta se corte o con diferentes tipos de desplazamientos y no repetir la misma combinación de esquinas.

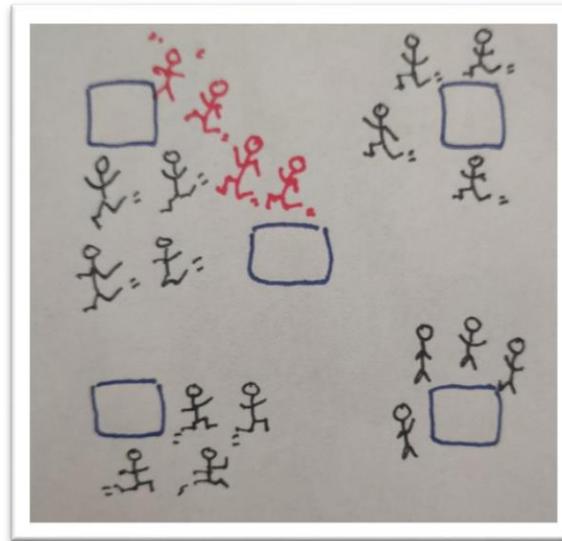


Figura 5: *Las cuatro esquinas*.

- **Actividad IV. “El Pañuelo” → 15’**

Para llevar a cabo este juego, se distribuirá a los alumnos en dos equipos, cada equipo se situará en un fondo del espacio y el docente se encontrará en el centro de este espacio sujetando un pañuelo a lo alto. Cada equipo estará enumerado, bien sea por la asignación del profesor o por la de ellos mismos. Los números deben ser los mismos en ambos equipos. A la señal del docente indicando un número, los alumnos de cada equipo que lleven dicho número deberán salir a coger el pañuelo, el alumno que coja el pañuelo deberá volver a su campo sin ser pillado por el otro jugador. Si el jugador que lleva el pañuelo consigue llegar a su campo sin ser pillado, gana un punto para el equipo. Si por el contrario, el jugador que lleva el pañuelo es pillado antes de llegar a su campo, el jugador que ha pillado suma un punto a su equipo. Además, añadiremos variantes como la disposición de los jugadores para salir a la señal, los tipos de desplazamiento y podríamos realizar cálculo mental para indicar los números que salgan a por el pañuelo.

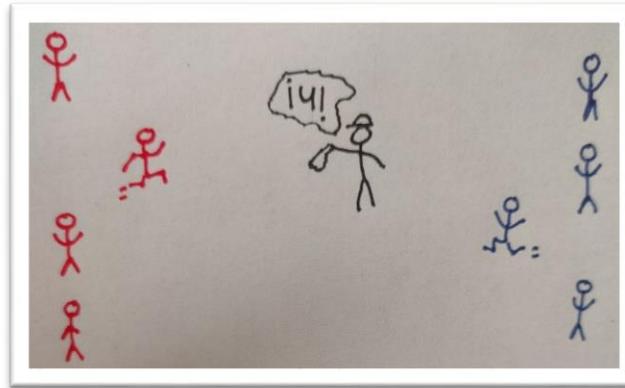


Figura 6: *El pañuelo.*

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (5-10 minutos)

- **Actividad V. “Soles y Lunas” → 5’**

Para finalizar, se dividirá al grupo en dos filas, cada una tendrá su correspondiente pareja, las cuales se pondrán en el medio de la cancha, paralelamente entre sí, y tendrán que darse la espalda (es importante que haya 1 metro de separación). Una fila será denominada **soles** y la otra será **lunas**. La finalidad del juego consiste en que el nombre que señale el docente, tendrá que ser el encargado de pillar a su pareja antes de que cruce la línea de fondo.

Para aumentar la dificultad podremos añadir términos, para así engañarlos, o cambiar la disposición de salida; pedirles que, en vez de estar de pie, estén sentados o boca abajo. Además, de su variar entre distintos desplazamientos.

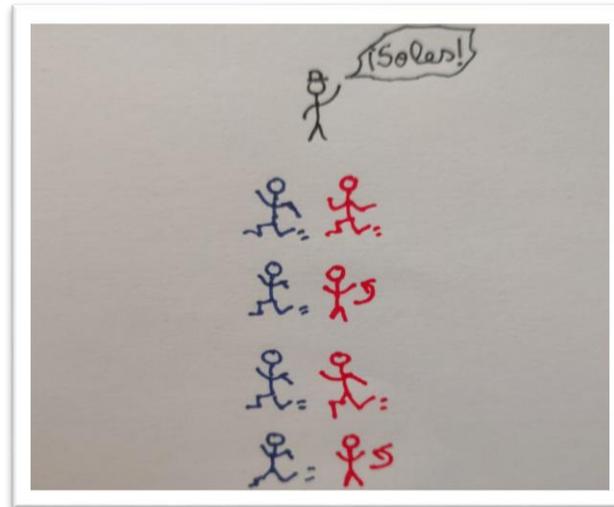


Figura 7: Soles y lunas.

Tabla 6: Sesión 1 propuesta educativa.

5.5.8. Evaluación

La forma de evaluar a cada alumno será por medio de rúbricas de evaluación y observación directa después de acabar cada sesión, la forma de evaluar se centrará en cuatro aspectos:

- Implicación del alumno en la sesión.
- El alumno no realiza interrupciones inoportunas.
- El alumno realiza los juegos correctamente.
- Respeto hacia todos los compañeros y hacia las medidas de seguridad.

Para evaluar a los discentes se tendrán conversaciones con ellos durante toda la sesión gracias a las asambleas, pero la asamblea más importante será la final, en la que gran parte de la calificación vendrá de esta. Además de esto, La observación directa y sistemática es muy importante. Con esta se pueden llegar a introducir comentarios en las asambleas para corregir los errores que se aprecien.

Al finalizar cada sesión los alumnos deberán rellenar las siguientes rúbricas siendo ellos mismos los que realicen una autoevaluación:

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NORMALMENTE	CASI NUNCA	NUNCA
Conozco y respeto las reglas del juego sin entrar en disputas con nadie					

<p>Antepongo el juego de equipo a ser yo el protagonista, ayudando a los integrantes del grupo</p>					
<p>Estoy atento a la clase en todo momento, participo y estoy integrado en la clase.</p>					
<p>Escucho al profesor y no me llaman la atención por molestar</p>					

Tabla 7: Autoevaluación aspectos generales.

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NORMALMENTE	CASI NUNCA	NUNCA
Conozco la diferencia entre un juego tradicional y uno que no lo es					
Participo en las asambleas añadiendo comentarios productivos e interesantes					
Comprendo la importancia de los juegos tradicionales y entiendo que se pueden trabajar muchos valores gracias a ellos.					

Practico juegos tradicionales fuera de la escuela					
Disfruto la sesión en cualquier juego, sin depender si es tradicional o no					
Entiendo que hay muchos juegos tradicionales (dependiendo la zona)					

Tabla 8: *Autoevaluación aspectos relacionados con los juegos tradicionales.*

5.2 Desarrollo de la propuesta

La siguiente propuesta se desarrolló para llevarse a cabo en el segundo trimestre del curso, exactamente en el mes de Marzo. La propuesta didáctica abarca un total de cinco sesiones en la que el eje principal de esta va a ser los juegos tradicionales. Cuatro de esas sesiones serán trabajando los juegos tradicionales y la quinta sesión se destinará para la realización de las rúbricas de autoevaluación y una asamblea en la que la participación de los alumnos será vital para el éxito de esta. Gracias a estos juegos tradicionales se pretenden trabajar otros aspectos ajenos indirectamente a la EF como pueden ser valores de respeto hacia otros alumnos y el compañerismo.

MARZO 2022	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31			

Tabla 9: *Temporalización de la propuesta educativa.*

En cuanto a los alumnos, se cuenta con un Alumno Con Necesidad Específica de Apoyo Educativo. Este alumno es nuevo en la escuela y viene procedente de Ucrania. Es bastante interesante la oportunidad de poder ver la variedad de juegos entre su país y el nuestro, por lo que no se concibe ningún inconveniente por este aspecto, ya que igualmente se tiene previsto explicar cada juego.

Respecto al alumno inmigrante, en caso de que no haya integración por parte de las demás personas del aula, se intentará estar lo más pendiente de él posible, fomentando que participe en las sesiones y haciéndole preguntas personales sobre tipos de juegos que se realizan en su país de origen. De esta manera, se tratará que se sienta relativamente el “protagonista” y tendrá más motivación.

En caso de que haya comentarios xenófobos por parte de sus compañeros, se tiene previsto hacer un ejercicio de empatía. Los alumnos se sentarán en un círculo y el profesor empezará diciendo: *imaginaros que llegáis a un país nuevo, no conocéis a nadie y tus compañeros de clase no te incluyen en su grupo ¿Cómo os sentiríais?, ¿os gustaría recibir ese trato?* Posteriormente se procedería a hablar con los padres de dichos alumnos para que cambien su comportamiento.

6. CONCLUSIONES

En este apartado lo que se va a realizar es el relacionar los objetivos propuestos para el TFG y comprobar si se han cumplido o no. Para poder comprobarlo se van a exponer los objetivos y ver cuándo y cómo se han conseguido. La mayoría de los objetivos se han podido comprobar gracias a los instrumentos de evaluación realizados para analizar si la propuesta didáctica ha sido efectiva o no.

El **objetivo I** “*mostrar los juegos tradicionales enseñando la pluralidad de estos y mostrando la existencia de estos en cualquier país del mundo*” se puede comprobar gracias a una pregunta de la segunda rúbrica observable en la Tabla 8: *Autoevaluación aspectos relacionados con los juegos tradicionales*, en el último apartado “*Entiendo que hay muchos juegos tradicionales (dependiendo la zona)*”.

Cabe destacar que este tema ha sido abordado en todas las sesiones impartidas, aclarando que los juegos tradicionales son algo global y que no son solo típicos en España. Los resultados sobre este apartado de la rúbrica pueden observarse en la siguiente figura, Figura 8: *Juegos tradicionales globales*:



Figura 8: *Juegos tradicionales globales*.

El **objetivo II** “concienciar a los alumnos sobre la importancia de los juegos tradicionales” también puede responderse gracias a la misma rúbrica, en este caso por el tercer apartado, que dice lo siguiente: “Comprendo la importancia de los juegos tradicionales y entiendo que se pueden trabajar muchos valores gracias a ellos”. Los resultados pueden observarse en el siguiente gráfico:



Figura 9: *Comprensión de la importancia de los juegos tradicionales.*

La Figura 9: *Comprensión de la importancia de los juegos tradicionales* nos muestra que casi tres cuartas partes de la clase tienen claro la importancia de los juegos tradicionales, y saben que va más allá de ser meramente un tipo de juegos más.

El **objetivo III** “animar a los alumnos a la puesta en práctica de los juegos tradicionales fuera de la escuela”, al igual que los dos primeros objetivos, también puede responderse gracias al cuarto apartado el cual dice “practico juegos tradicionales fuera de la escuela”. Además de esto, he de añadir que durante las sesiones se han ido dando ideas de como poder practicar estos juegos con sus amigos fuera de la escuela.



Figura 10: *Práctica de juegos tradicionales fuera del aula.*

En cuanto al **objetivo IV** y al **objetivo V** (“desarrollar el sentido crítico y promover la autonomía entre el alumnado” y “*adquirir y ampliar mi formación como docente para un futuro*”) son un poco más subjetivos y no se puede dejar constancia del motivo de la consecución de estos objetivos. El objetivo IV creo que se ha cumplido porque los alumnos han demostrado la madurez suficiente como para saber elegir que juegos quieren practicar y me ha sorprendido la manera de implicación de mucho de estos. En cuanto al objetivo V puedo afirmar que mi formación como docente ha aumentado gracias al conocimiento adquirido durante la puesta en práctica de la propuesta didáctica.

7. CONSIDERACIONES FINALES

Para estas ideas finales, he decidido comentar varios aspectos que me han llamado la atención a lo largo de la propuesta didáctica.

El juego en EF

Gracias a esta actuación he podido comprobar la importancia que tiene el juego en la docencia. Es mucho más sencillo de conseguir lo que se pretende, siempre y cuando incluyas el juego en tus sesiones. El juego hace que los alumnos mejoren su atención y la motivación por el aprendizaje vaya en aumento.

El clima que se consigue en el aula es algo diferente. Los alumnos mejoran sus relaciones y son más sociables cuando están jugando. Las interacciones que tienen con otros alumnos son numerosas e interactúan con cualquier individuo, cosa que no es sencilla de conseguir, ya que los alumnos suelen ser más apáticos ante gente que no son de su confianza.

Inclusión en el aula

La inclusión es un tema socialmente relevante que dependiendo del grado que sea, suele ser un problema difícil de gestionar en muchas situaciones de nuestra vida, y muchas de estas veces ocurren en la escuela.

A través de los juegos tradicionales se ha conseguido trabajar este aspecto y se ha conseguido integrar satisfactoriamente a un alumno proveniente de otro país que no lograba entrar en la dinámica de la clase al haber llegado recientemente a España. Gracias a los juegos tradicionales se ha podido observar cómo ha sido una oportunidad increíble para que tanto el resto de alumnos, como él, crearan situaciones de interacción que antes no se habían dado.

Conocimientos y actitud del alumnado

El comportamiento del alumnado durante la puesta en práctica de la propuesta educativa podría ser descrito como un éxito. Ha sido ejemplar la participación de los alumnos y el interés que han mostrado en todo momento. La implicación podría ser considerada como total.

En muchas ocasiones los alumnos preguntaban sobre la posibilidad de seguir practicando más juegos tradicionales y me consultaban sobre si podía mostrarles más juegos para que pudieran practicarlos con sus amigos en su tiempo de ocio.

Como en cualquier situación, hubo conflictos, pero gracias al diálogo se consiguieron resolver y no fueron más allá. Al querer seguir disfrutando de la sesión muchas veces mostraban arrepentimiento de su conducta para seguir en la dinámica de la sesión y dejar de lado su orgullo.

Futuras líneas de actuación

Como futuro docente, considero que los juegos tradicionales son una manera idónea para ir más allá del deporte y trabajar la interdisciplinariedad en la escuela. La EF va más allá de los clichés que la retratan y puede ser una fuente vital para trabajar muchos valores y trabajar a la par de muchas asignaturas.

En mi futura docencia tengo claro que voy a aplicar los juegos tradicionales y que además de incluirlo en cursos altos, también voy a trabajarlo desde los primeros cursos, para que entre en su rutina la práctica de este tipo de juegos.

Reflexión final

Esta propuesta me ha hecho darme cuenta que los alumnos de hoy en día tienen más en cuenta los juegos tradicionales de lo que yo creía. Muchos de ellos han estado practicando estos juegos prácticamente toda su vida. Esto viene por la influencia que tienen muchas familias en la educación de sus hijos.

Creo firmemente que los juegos tradicionales deben ser dados en todas las escuelas y desde edades tempranas. He podido comprobar que además de trabajar muchos valores en los alumnos, ellos son conscientes también de que esto va más allá del “*jugar por jugar*”. Los alumnos gracias a las interacciones consiguen socializar con más compañeros y esto hace que las amistades se vayan reforzando y creando nuevos lazos con otras personas.

Me he dado cuenta que la actitud de los alumnos es clave para el éxito de cualquier propuesta. Ellos son los protagonistas de su aprendizaje y depende de ellos mismos para su propio aprendizaje.

8. REFERENCIAS

- Aneiros, E (2017). *Juegos tradicionales y los beneficios para los peques*. Alijuguetes.
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bataller, C. (2017). *¿Qué es la transversalidad en educación?*. El blog de educación
- Blázquez, D (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Editorial Martínez Roca.
- Buland, R (1996). *Hacia los fundamentos de una investigación de los juegos*. Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego.
- Buland, R (1997). *Die Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten*. Verlag Emil Katzwichler.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado: El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Revista de Occidente.
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. Revista latinoamericana de educación inclusiva.
- Caillois, R (1958). *Teoría de los juegos*. Editorial Seix Barral.
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Contreras, S. (2011). *¡El juego nos une!*. Revista digital: Innovación y experiencias educativas.
- Corral, U (2015). *Origen, evolución y desarrollo de los juegos tradicionales*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]
- Real Decreto 126/2014, de 28/02/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Escartí, A., Gutiérrez, M., Pascual, C., & Marín, D. (2010). *Application of Hellison's Teaching Personal and Social Responsibility Model in Physical Education to*

improve self-efficacy for adolescents at risk of dropping-out of school. The Spanish Journal of Psychology

Escudero, J.M. (2009). *Comunidades docentes de aprendizaje, formación del profesorado y mejora de la educación*. Universidad de Valladolid.

Ferrándiz, M.I. (2014). *La inclusión del juego*. Revista nacional e internacional de educación inclusiva.

Flitner, A (1986). *Spielen lernen*. Praxis and Deutung in der Grundschule.

Freud, S (1905-1910). *Obras completas*. Biblioteca Nueva.

Freud, S (1915-1920). *Obras completas*. Biblioteca Nueva.

Fuentes, R (2016). *Una clasificación de los juegos tradicionales en la Alcarria Baja*. Cuadernos de etnología de Guadalajara.

Gallardo, J.A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Universidad Pablo de Olavide.

García Serrano, R (1974). *La paz ha terminado: Los dietarios personales de 1974 y 1975*. Editorial Planeta.

Hernández Rivero, J.G. (2021). *Geronte Ludens: El Juego y su importancia en los adultos mayores*. Portal adulto del mayor.

Hortigüela, D, Pérez-Pueyo, A y Fernández-Río, J. (2017). *Implantación de las competencias: Percepciones de directivos y docentes de Educación Física*. Revista internacional de medicina y ciencias de la actividad física y del deporte.

López de Sosoaga, A (2004). *El juego: Análisis y revisión bibliográfica*. Universidad del País Vasco.

López, V.M. et al. (2006). *Cuestionando tópicos en Educación Física (I): La estructura de sesión y la utilización de los juegos como recurso didáctico*. Revista La Peonza, nº 4 (6-9) Ed. Asociación La Peonza.

Mandell, R (1986). *Historia cultural del deporte*. Ediciones Belaterra.

- Miranda Viñuales, J (1996). *La recreación y la animación deportiva: Sonrisa y esencia de nuestro tiempo*. Amarú Ediciones.
- Mora, J (1990). *Psicología educativa*. Editorial Progreso.
- Moreno Palos, C (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Editorial Alianza.
- Navarro, V (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. INDE publicaciones.
- Öfele, M. R. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Lecturas: educación física y deportes, 4(13), 1-15.
- Parlebás, P (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Editorial Unisports.
- Pelegrín, A (1984). *Cada cual atiende su juego de tradición oral y literatura*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Pieron, M (1988). *Didáctica de las actividades físicas y deportivas*. Editorial Grada Gymnos
- Plath, O (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Editorial Grijalbo.
- Real Academia Española (s.f). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10 de Junio de 2022, de <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Renson, Smulders, E.A. (1978). *Valksport in vlanderen*. Editorial Bloso.
- Rodríguez, S. (2015). *Redes de colaboración académica: una respuesta a los desafíos de la globalización y la sociedad del conocimiento*. Sinéctica.
- Spencer, H (1861). *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)*
- Subiza, M.J. (1991). *Juegos tradicionales en el Valle de Esteribar*. Gobierno de Navarra.
- Torres, J.A. (2013). *Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad locomotriz*. EFDeportes.com, Revista Digital.
- Wang, S. y Aamodt, S. (2012). *Play, stress, and the learning brain*. Cerebrum.

9. ANEXOS

1- Anexo 1

 	UNIDAD DIDÁCTICA:			
	CURSO: 6°	TRIMESTRE: 2°	SESIÓN: 2ª	

OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.		<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la habilidad motriz básica del desplazamiento. - Potenciar la capacidad física de la fuerza. - Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales. 			
COMPETENCIAS CLAVE		AA			
CONTENIDOS		BLOQUE 4: Juegos y actividades deportivas			
<ul style="list-style-type: none"> - Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos. - Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. - Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. 					
CONTENIDOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de las habilidades motrices y capacidades físicas de una manera adecuada y responsable. - Desarrollo de juegos tradicionales, sus normas y el lugar de donde vienen. 				
EVALUACIÓN					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		C	CC

1.1. 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.	B	AA
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Rúbrica de evaluación.	
METODOLOGÍA			
Estilos de enseñanza: Mando directo.		Agrupamientos: Gran grupo y equipos.	
RECURSOS			
Materiales: Colchonetas y soga.	Instalaciones: Patio.	Personales: Maestro de EF.	
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL O CALENTAMIENTO (10-15 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad I. “Cruzar el río” → 10’ La actividad consistirá en que los alumnos se dividirán en grupos de cinco. Cada uno de ellos contará con una colchoneta que deben de sujetar entre cuatro de los componentes. El quinto de ellos debe colocarse encima de la colchoneta. Una vez que están colocados detrás de una línea de salida, a la señal del profesor, deben de recorrer una distancia determinada; que en este caso será el ancho de la pista polideportiva de fútbol sala. Se irán añadiendo variantes como sujetar la colchoneta con tan solo una mano o desplazándose a la pata coja. 			

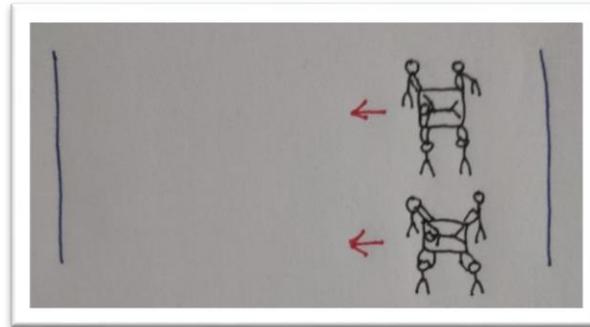


Figura X. *Cruzar el río.*

PARTE PRINCIPAL O DESARROLLO (20-25 minutos)

- **Actividad II. “Soga-tira” → 10’**

Este juego consiste en formar dos grupos entre los niños, colocándose cada uno a lo largo de una cuerda y mirándose de frente. Se colocará un pañuelo en el centro de la cuerda, que servirá para ver quién gana. De esta forma, se hacen dos líneas paralelas en el terreno, de modo que el pañuelo quede entre ambas. A la señal del profesor, todos comienzan a tirar de la cuerda, y gana el equipo que consiga llevar el pañuelo hasta su línea.

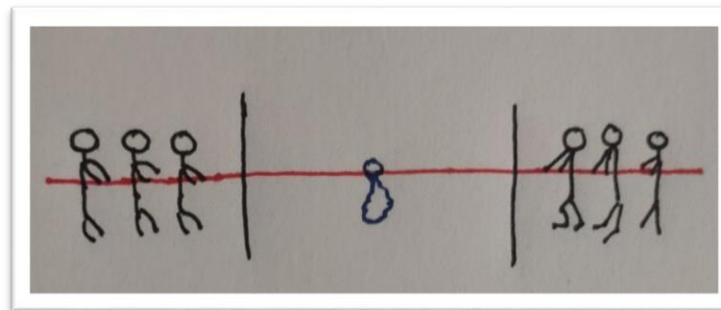


Figura X. *Soga-tira.*

- **Actividad III. “Carrera de carretillas” → 15’**

Para llevar a cabo este juego, los niños se colocan en parejas, a poder ser los dos con una compleción física similar. De esta forma, deben tratar de hacer un recorrido concreto en la posición de uno de ellos de pie cogiendo las piernas del otro por los tobillos, y el otro apoyado en el suelo con las manos. Luego deben de intercambiar la posición sucesivamente para ir temporizando los descansos.

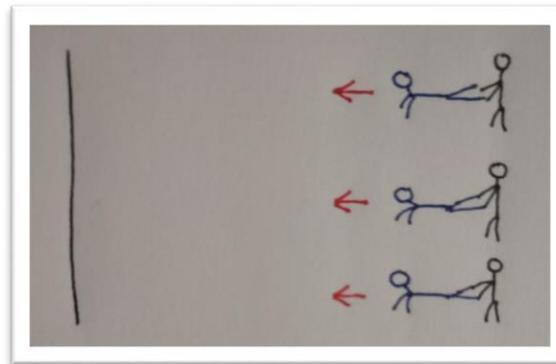


Figura X. Carrera de carretillas.

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (5-10 minutos)

- **Actividad IV. “Botella inestable” → 5’**

Para finalizar, realizaremos el siguiente juego, que consiste en que los alumnos deben sentarse formando un círculo y con las piernas extendidas hacia delante, además de estar muy juntos unos con otros. Así, uno de ellos se colocará de pie en el centro y, con rigidez, debe dejarse caer. De esta forma, los que están sentados deben recibirlo con los brazos extendidos e ir pasándoselo de unos a otros sin que se caiga. Para evitar lesiones, lo ideal es utilizar una colchoneta debajo.

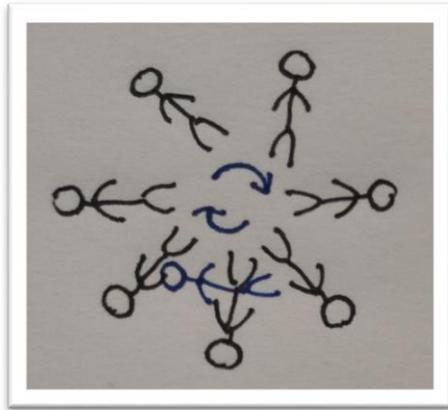


Figura X. *Botella inestable.*

2- *Anexo 2*

 	UNIDAD DIDÁCTICA:			
	CURSO: 6º	TRIMESTRE: 2º	SESIÓN: 3ª	

OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el lanzamiento de los alumnos. - Aprender diferentes juegos tradicionales. - Fomentar los juegos tradicionales como forma de ocio.
COMPETENCIAS CLAVE	AA, SI y CS
CONTENIDOS	BLOQUE 4: Juegos y actividades deportivas
<ul style="list-style-type: none"> - Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos. - Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. - Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. 	
CONTENIDOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia del juego sin tener en cuenta la procedencia de este y lo que significan los juegos a nivel de sociedad. - Conocimiento sobre los juegos tradicionales y la puesta en práctico de estos. - Respeto hacia los compañeros y hacia las reglas del juego. - Disfrute de los diferentes juegos tradicionales incitando a implementarlo en su tiempo de ocio.
EVALUACIÓN	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	C	CC
<p>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.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p>	B	AA
	<p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p>	I	AA
	<p>2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p>	B	AA
	<p>5.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.</p>	B	SI
	<p>5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>	B	SI
	<p>5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>	B	CS

	5.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. 5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.	B	CS
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Rúbricas de evaluación	
METODOLOGÍA			
Estilos de enseñanza: Mando directo.		Agrupamientos: Depende de la actividad. Cuatro grupos diferentes y se agrupan en parejas y en la actividad III dos equipos.	
RECURSOS			
Materiales: Mesa de la rana, boliche, bolas de petanca y bolos conquenses, palos y pelotas.	Instalaciones: Patio.	Personales: Maestro de EF.	
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL O CALENTAMIENTO (10-15 minutos)			
<p>Esta sesión sigue el hilo de las sesiones anteriores, la puesta en práctica de juegos tradicionales. En este caso, los juegos tradicionales trabajarán el lanzamiento, y se llevará a cabo por medio de juegos de diferentes zonas a nivel nacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad I: “Juego de la rana” → 10’ <p>Juego que consiste en introducir desde cierta distancia una chapa o moneda por la boca abierta de una rana de metal puesta sobre una mesilla.</p> <p>Se dispondrá de cuatro tableros y la clase se dividirá entonces en cuatro grupos, para que la participación del alumnado sea más activa. Una vez estén agrupados en cuatro grupos distintos, los alumnos se pondrán en parejas. De modo que los puntos que hagan ambos se irán sumando.</p>			

Los alumnos deberán lanzar una moneda desde un punto previamente fijado y dependiendo del lugar de la mesilla por el que entre sumará una puntuación diferente. Esta puntuación se irá acumulando y tras acabar la primera actividad, se hará un recuento para saber quién es el equipo vencedor.

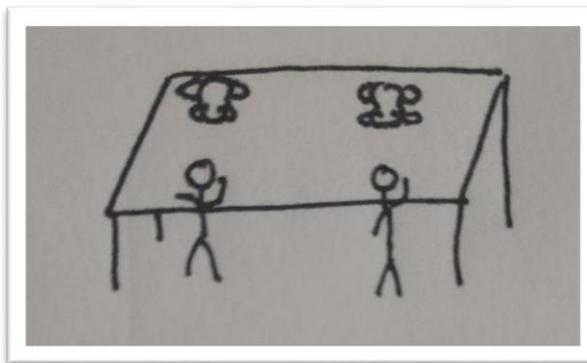


Figura X. *Juego de la rana.*

PARTE PRINCIPAL O DESARROLLO (20-25 minutos)

- **Actividad II: “La Petanca” → 10’**

La petanca es un juego tradicional que consiste en lanzar unas bolas (en principio de metal) lo más cerca posible del boliche. Todos los jugadores lanzarán la pelota desde el mismo lugar y el equipo ganador será el que deje más cerca la bola del boliche. Esta actividad se realizará de la siguiente manera:

- Se realizarán cuatro campos para realizar la actividad (los mismos que en la **actividad I**), por tanto, los alumnos estarán divididos en estos cuatro campos.
- Una vez allí los alumnos se colocarán en parejas. Se realizarán cuatro lanzamientos, dos para cada integrante de la pareja.
- El orden de lanzar será una por equipo, hasta que se realicen los doce lanzamientos por campo.

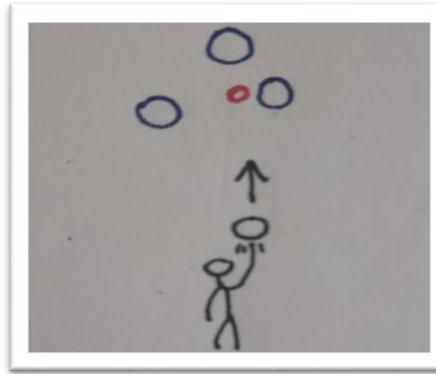


Figura X. *La petanca.*

- **Actividad III: “Balón Prisionero” → 15’**

El balón prisionero es un juego en el que un equipo trata, a través del lanzamiento, de vencer al equipo rival.

Se dividirá la clase en dos equipos. Estos equipos se dividirán de forma equitativa y equilibrada de forma que estén compensados. Cada equipo tendrá su campo y este será inquebrantable por ningún integrante del otro equipo. Los equipos lanzarán el balón desde su campo y en el momento que el balón toque a un rival y seguidamente toque el suelo quedará eliminado. Una vez estén eliminados irán a una zona específica para estos, la cual estará seguida del campo del equipo rival, lo cual hará que el campo del rival quede entre medias del campo de tu equipo y la zona de eliminados. Si un alumno lanza el balón y un integrante del otro equipo atrapa el balón antes de que bote podrá salvar a una persona eliminada. El orden de salvar a la gente será por orden de eliminación.

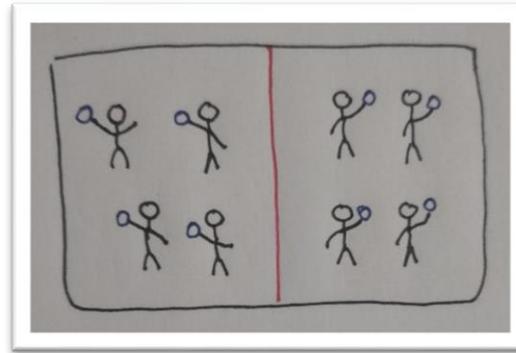


Figura X. *Balón prisionero.*

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (5-10 minutos)

- **Actividad IV: “Bolos Conquenses” → 10’**

Los bolos conquenses es un juego tradicional, que como bien hace referencia su nombre, tiene su origen en la provincia de Cuenca. Este juego, consiste en lanzar una pelota y tratar de derribar el mayor número de palos posible. Estos están clavados en el suelo y suelen estar alineados.

Para realizar esta actividad, la clase se dividirá de la misma forma que en la **actividad I y en la actividad II**. La forma de llevarla a cabo será muy similar, ya que se lanzará desde el mismo sitio y cada integrante de la pareja dispondrá de dos lanzamientos por partida.

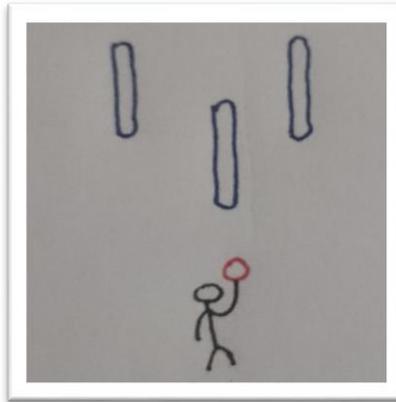


Figura X. *Bolos conquenses.*

3- *Anexo 3*

 	UNIDAD DIDÁCTICA:			
	CURSO: 6º	TRIMESTRE: 2º	SESIÓN: 4ª	

OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS		
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.		<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar la velocidad de los alumnos. - Aprender diferentes juegos tradicionales. - Fomentar los juegos tradicionales como forma de ocio. 		
COMPETENCIAS CLAVE		AA		
CONTENIDOS		BLOQUE 4: Juegos y actividades deportivas		
<ul style="list-style-type: none"> - Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos. - Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. - Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. 				
CONTENIDOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de las capacidades físicas de una manera adecuada y responsable. - Desarrollo de juegos tradicionales, sus normas y el lugar de donde vienen. 			
EVALUACIÓN				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		C
				CC

<p>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.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>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.</p> <p>1.2. Adapta la habilidad motriz básica de salto 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.</p> <p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p>	<p>B</p> <p>B</p> <p>I</p>	<p>AA</p> <p>AA</p> <p>AA</p>
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p>		<p>Rúbrica de evaluación.</p>	
<p>METODOLOGÍA</p>			
<p>Estilos de enseñanza: Mando directo</p>	<p>Agrupamientos: Gran grupo, grupos de 4.</p>		

RECURSOS

Materiales: Petos, setas, conos, picas, colchonetas y pelotas de goma-espuma.

Instalaciones: Patio.

Personales: Maestro de EF.

ACTIVIDADES

PARTE INICIAL O CALENTAMIENTO (10-15 minutos)

- **Actividad I: “El cazador y los animales” → 10’**

En este juego utilizaremos el campo completo de fútbol sala. Consistirá en otorgar dos roles a los alumnos. Uno de los alumnos será el cazador (el que pilla) y los demás serán los animales. Estos llevarán un peto sujeto por los pantalones y colgando un poco para que el cazador pueda atraparlo. Antes de colocar el peto a los “animales”, estos tienen que decir el nombre de un animal para identificarse. Una vez todos tengan el peto, el cazador puede empezar a robar los petos de los animales; si coge el peto de un animal, ese animal pasa a ser cazador también. El juego acabará cuando todos los animales hayan sido “cazados”. Se pueden hacer varias rondas otorgando el rol de cazador a otros alumnos.

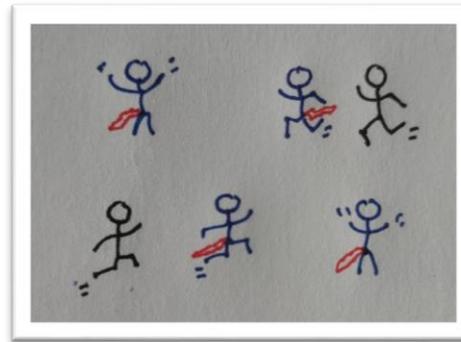


Figura X. *El cazador y los animales.*

PARTE PRINCIPAL O DESARROLLO (20-25 minutos)

- **Actividad II: “Los animales a su guarida” → 10’**

En este juego utilizaremos una mitad del campo de fútbol sala para movimiento libre y la otra mitad con chinos. Ahora serán todos animales, y deberán correr por la zona de movimiento libre moviéndose de la manera que quieran. Y a la señal del maestro deberán ir corriendo a buscar un chino del color que indique el maestro. Por ejemplo: “todos a las guaridas de color amarillo”; y deben buscar los chinos amarillos. En la última ronda se dirá que en cada seta del color que se ha dicho, vayan grupos de 4. Y así se utilizarán para el siguiente juego.

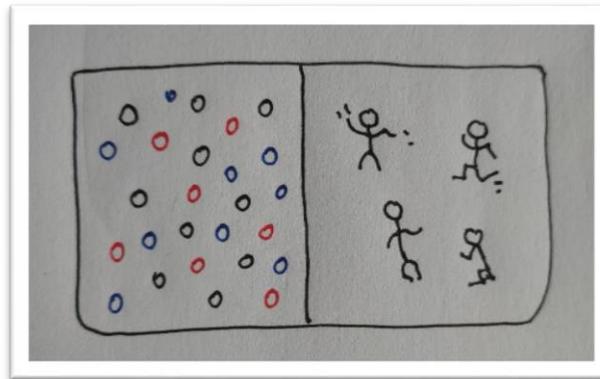


Figura X. *Los animales a su guarida.*

- **Actividad III: “Carrera de relevos con obstáculos” → 15’**

Se elaborará un pequeño circuito con obstáculos. El circuito tendrá los siguientes obstáculos: el primero será una serie de setas para hacer zigzag, el siguiente tendrán que saltar vallas, el siguiente será pasar por debajo de conos con picas (unidos dos conos con una pica), y finalmente tendrán que saltar una colchoneta. Para realizar el circuito, saldrá el primero de cada grupo, y cuando haya realizado todos los obstáculos le dará el relevo al siguiente compañero. Ganará el grupo que antes realice el circuito completo.

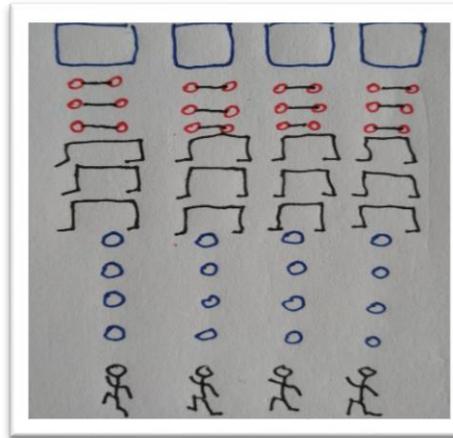


Figura X. Carrera de relevos con obstáculos.

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (5-10 minutos)

- **Actividad IV: “Pelotas locas” →10’**

Este juego consiste en una carrera por equipos utilizando una pelota. Se empezará desde un cono, y el primero de cada equipo irá corriendo lo más rápido posible con la pelota hasta otro cono situado a unos diez metros; cuando llegue al cono, pasará la pelota al siguiente compañero que estará esperando en el otro cono. Cuando la tenga saldrá corriendo y repetirá el proceso de su compañero. Ganará el equipo que antes complete esa carrera.

Figura X. Pelotas locas.