



UGR

Universidad
de **Granada**

UNIVERSIDAD DE GRANADA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN

PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGOS TRADICIONALES

DESDE BRUEGHEL HASTA

AHORA

AUTOR: ALFONSO SANCHEZ

MOTA

JUEGOS TRADICIONALES

RESUMEN

En este trabajo se habla sobre los juegos tradicionales en el ámbito educativo, tomaremos como punto de partida un óleo sobre tabla de Pieter Brueghel. En él se ven reflejados 84 juegos que ya eran jugados en el XVII.

El contexto social del centro y del entorno donde nos gustaría realizar la propuesta es de nivel medio-bajo, el colegio está situado en la zona norte de Granada y cuenta con un alumnado muy específico en su gran mayoría de origen extranjero. El objetivo principal del trabajo es dar a conocer en la escuela los juegos tradicionales que aparecen en el cuadro de Brueghel llamado la “enciclopedia de los juegos”

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica hemos pensado en una metodología basada en la práctica y la experimentación propia de los alumnos, ya que se trata de la asignatura de educación física y nos permite comprobar los progresos y esfuerzos de cada alumno, pudiendo extraer conclusiones día a día según su trabajo en las clases.

Esta propuesta va dirigida al 2º curso del primer ciclo de primaria. Al finalizar la propuesta me gustaría que los alumnos fuesen capaces de recordar al menos 4 o 5 juegos tradicionales del cuadro de Brueghel y que los practicasen o difundiesen en su ámbito cotidiano.

PALABRAS CLAVE

Juegos tradicionales, educación primaria, propuesta de intervención educativa, patrimonio cultural, valores sociales.

JUEGOS TRADICIONALES

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
JUSTIFICACION	4
ENFOQUE TEÓRICO	6
CONTEXTO	6
EL JUEGO	7
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO	8
JUEGO TRADICIONAL Y POPULAR	8
CARACTERÍSTICAS JUEGO TRADICIONAL	10
EVOLUCIÓN JUEGO TRADICIONAL	11
OBJETIVOS	13
ALUMNO BENEFICIARIO	14
DISEÑO DE LA EVALUACION	13
TEMPORALIZACIÓN	13
FICHA DE JUEGOS Y SESIÓN	19
CONCLUSIONES	20
ANEXOS	21
BIBLIOGRAFÍA	25

INTRODUCCIÓN:

Después de analizar la sociedad en la que vivimos y especialmente mi centro de prácticas creo que es una buena idea introducir el juego tradicional dentro de la asignatura de educación física, ya que posibilita la opción a los alumnos de conocer una gran cantidad de juegos nuevos e incluso repetir algunos como a los que jugaban sus padres o madres a su misma edad. Según Lavega (1996) esto también podría propiciar un acercamiento entre los propios padres e hijos a la hora de pasar tiempo libre puesto que les podría unir al juego en concreto.

Desde el punto de vista de la educación física creemos que esta propuesta algo distinta a las actividades diarias dentro de la asignatura también puede incentivar y estimular el interés de los alumnos por profundizar e investigar en los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales a veces para el alumnado puede parecer a priori un tema aburrido o distinto pero una vez que toman parte en los juegos, son capaces de disfrutarlos, modificarlos, transmitirlos e incluso incorporarlos a otros ámbitos como puede ser jugar en las casas con las familias o con sus amigos en la calle, son el mejor vehículo de transmisión.

La utilización de los juegos tradicionales abarca características sobre el desarrollo integral del alumno. Hay aprendizaje cognitivo ya que tienen que tomar parte en decisiones fundamentales dentro de los juegos, aspectos afectivos mejorando la convivencia y la autoestima de los niños, mejoran sus habilidades básicas viéndose favorecido el componente motriz que intentemos desarrollar y finalmente la competencia lingüística teniendo que aprender palabras, canciones o nombres. En resumen se consigue un desarrollo integral de la persona.

Este proyecto busca potenciar la transmisión y conservación de los juegos tradicionales a partir del cuadro de Brueghel, desde la recopilación y la exposición de juegos tradicionales originarios de algunos de los países más representados en el cuadro y presentes en el cuadro.

Una vez extraídos algunos de ellos y analizados he intentado que sean lo más productivos posible a la hora de llevarlos a las clases de educación física. Si bien es cierto que he tenido en cuenta la normativa actual de educación como el curriculum de educación física debo de resaltar que la intención no es crear una unidad didáctica en base a juegos tradicionales sino construir una herramienta de apoyo y versátil. Tanto es así que los juegos puedan ser utilizados para desarrollarse en el bloque de contenidos de desarrollo motriz o en el de expresión corporal por citar dos ejemplos. También pueden ser utilizados para la vuelta a la calma en ocasiones si se cree oportuno.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Para acercarnos a la necesidad de llevar los juegos tradicionales a las aulas de educación primaria debemos considerar como primer punto nuestro propio bagaje con respecto a la influencia que han tenido los juegos tradicionales en nuestro aprendizaje durante esta etapa.

De esta manera podemos señalar que todos hemos jugado al escondite, la gallinita ciega etc. ya sea en nuestras casas, parques o en mismo colegio. Gracias a esta manera de pasar el tiempo nos proporcionaba una herramienta perfecta para relacionarnos con otras personas, es decir nos socializábamos, además de añadir la adquisición de otros valores como el respeto, tolerancia, trabajo en equipo etc.

Estamos de acuerdo por tanto, con Movsichoff (2005) al afirmar que *“el juego tradicional es una de las fuentes, quizás la más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura.”* (p. 11).

Otro punto a destacar es que muchos de ellos los practicábamos al aire libre con lo que ellos implican a la hora de valerse de todos los materiales necesarios (latas, piedras, palos) lo que implicaba un desarrollo imaginativo muy valioso del cual ahora la mayoría de niños carecen.

El objetivo de indagar en los juegos tradicionales se fundamenta en ofrecer una nueva metodología centrada en la diversión y el componente lúdico de los juegos tradicionales, considerándolo como el eje de desarrollo en los primeros años.

El juego es un gran elemento de aprendizaje como asegura (Walter) (1993) *una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, es la experimentación dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales es justamente imprescindible*". (p.56.)

Este desarrollo cognitivo en el niño a través del juego, refleja algunas capacidades a desarrollar. Otro aspecto a destacar el es acercamiento a las tradiciones populares o valores sociales que envuelven al juego tradicional.

Los juegos que han ido siendo transmitidos de familia en familia o de generación en generación, a su misma vez han sido modificados y evolucionados según la época vivida, a su vez muchos han ido desapareciendo o cayendo en el olvido. Por este motivo y otros las instituciones educativas deben ser las encargadas de recuperar estos contenidos y asegurar su transmisión mejorando el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Para finalizar, los juegos ejercen como una herramienta de construcción de aprendizajes en la etapa de primaria, que lleva a favorecer el desarrollo de los alumnos. Por esta

JUEGOS TRADICIONALES

razón entendemos que el ámbito educativo debe favorecer contextos lúdicos y de juegos, en los que se vean reflejados los juegos tradicionales para así poder conectar a las actuales generaciones con las generaciones pasadas y beneficiarse de un buen desarrollo de sus capacidades.

Como defiende (Trautmann) (1995) *Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres."*

Confío plenamente en esta propuesta de intervención y creo que puede ser llevado a cabo en cualquier aula de educación física sin demasiados problemas, ya sea en referencia a los objetivos generales, sobre los juegos tradicionales y la convivencia en un centro como los objetivos específicos de la materia de educación física.

ENFOQUE TEÓRICO

CONTEXTUALIZACIÓN:

Pieter Brueghel Pintor flamenco del siglo XVI. Algunas hipótesis indican que pudo nacer en Brueghel, cerca de Breda. Falleció en 1569. Reflejó la vida cotidiana del pueblo flamenco y fue uno de los más grandes artistas de su tiempo.

El cuadro también conocido como *Enciclopedia de juegos de los niños flamencos*, escenifica hasta 84 juegos populares de los Países Bajos, algunos de los cuales continúan practicándose hoy. Brueghel pintó más de 250 niños jugando, haciendo ejercicios físicos, imitando actividades de los adultos y utilizando juguetes y objetos de todo tipo con una intención lúdica explícita. Entre los juguetes que los especialistas han conseguido identificar pueden verse máscaras, muñecas, tabas, un caballito de madera, aros, dados, zancos, peonzas, varas, molinillos, una petanca, etc.; y entre otros juegos se distinguen las escondidas, la sillita de la reina, el rey de la montaña, la cucaña, la gallinita ciega, el churro, el potro, las luchas a caballito y otras actividades de trepar, columpiarse y mantener el equilibrio, además de danzas, corros y pasacalles de diversos tipos.

Los juegos que aparecen:

En este óleo sobre tabla, con unas dimensiones de 118 x 161 cm. algunos de los juegos representados son los siguientes: Juegos con muñecas; altares improvisados; máscaras; cabalgar a caballo; tocar tambores; rodar aros; la gallina ciega; lucha de jinetes; pídola; el pañuelo; trompo; yoyo; a las piedrecillas con huesos pequeños; pájaros; pistolas de agua; representación de procesiones; cabalgar en caballito de palo; remover barro y construir con arena; inflar vejigas de cerdo o de buey; hacer cabriolas; juegos de adivinación: pares o nones; lucha de jinetes; carreras de baquetas; marcha de ganso;

JUEGOS TRADICIONALES

hacer girar gorras en la punta de un bastón; lanzar tejos; lucha libre; correr por las murallas; canicas; bolos; escondite; zancos; volteos; equilibrio invertido; golpear ollas; equilibrios en barra o baranda; trepa por árbol; lucha con palos; con remolino de viento; olla de la miel; hacer ecos en toneles huecos; equilibrios o cabalgar en barril; nadar; ondear una cinta; churro-media manga-mangotero; lanzamiento de cuchillos; transporte por tríos; el trenecito; equilibrar una escoba etc.

EL JUEGO

Para comenzar en primer lugar definiremos lo que significa: *el juego es ejercicio físico sometido a reglas en cual se puede ganar o perder.*

Esta es la definición académica pero bajo nuestro punto de vista el juego siempre va ligado a momentos lúdicos o de diversión con los amigos, esta apreciación es fundamental a la hora de plantearnos cualquier actividad debe tener el componente lúdico. Afirma (Palacios, 1998). *El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social”*

El colegio es el foco de inspiración de los niños donde ven, aprenden e imitan acciones o comportamientos. Todo esto después deriva en el tipo de comportamiento de los alumnos, adquisición o no de valores, cooperación, fair play, o respetar a los adversarios en un determinado juego.

Por esta razón entiendo que el juego debe ser una herramienta y un pilar fundamental sobre el que los alumnos aprendan y se formen de forma integral como personas.

Otro aspecto a destacar sobre el juego es que puede considerarse el centro principal de la actividad de un niño durante su infancia ya que en su práctica realiza todo tipo de acciones y movimientos generalizados como, saltos, desplazamientos, coordinación óculo manual o giros.

Desde el punto de vista del maestro y dentro del ámbito educativo y teniendo en cuenta que los niños juegan en muchas ocasiones es trabajo y labor del maestro convertir esta experiencia en lo más educativa posible, posibilitando verdaderas experiencias de aprendizaje.

Por esta razón es necesario conocer y llegar a un consenso con las motivaciones del alumnado, y ser capaces de conseguir los objetivos propuestos con los juegos que escojamos, así crearemos un vinculo entre los alumnos y el juego. Afirma (Tonucci) (2014) *” Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar”*

JUEGOS TRADICIONALES

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

El juego es fundamental para los niños puesto que es su principal lenguaje ya que se comunican a través del juego, el cual tiene sentido según las experiencias y necesidades de los niños.

El juego es muy importante durante toda la vida pero sobre todo en la etapa de educación primaria, ya que es un recurso educativo durante su maduración. Por otro lado tiene un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad de cada alumno, ya que en el entorno familiar como en la escuela los niños y niñas emplean su tiempo en jugar. Esto puede ser con una intención pedagógica en algunos casos y lúdica en otros. Sea cual sean las razones incide siempre de manera positiva en el desarrollo integral de cada niño. Como afirma (Piaget) (1969) *“el juego es una herramienta tanta poderosa de aprendizaje como imaginación tenga un niño”* (p.68.)

JUEGO TRADICIONAL Y POPULAR

Para comenzar este apartado debemos mencionar que es difícil establecer una fecha como el punto de partida de los juegos tradicionales o populares. En el caso de España hay varias teorías que hablan sobre la transmisión de algunos de estos juegos a través del Camino de Santiago donde confluían diversas culturas y peregrinos de distintas procedencias.

Así pues podríamos hablar de peregrinos venidos de países como Italia, Francia o de centro de Europa de esta manera es fácil pensar que con sus visitas y peregrinaje existiera un intercambio cultural en el que los juegos tradicionales se viesen envueltos.

Por otra parte si somos capaces de decir que los juegos en épocas pasadas, estaban relacionados con los trabajos diarios o con la religión como podremos ver en la lista de juegos de la pintura de Brueghel.

De esos juegos derivados del trabajo se reflejan las actividades artesanas o laborales más comunes en una zona determinada. Con el paso del tiempo estas demostraciones se convirtieron en competiciones que atraían a muchos espectadores, transformándose algunas de ellas en juegos.

Cabe destacar la diferenciación o pequeña diferencia entre lo que se consideraba juego tradicional o juego popular.

El juego tradicional se ha venido definiendo desde la antigüedad hasta incluso nuestro tiempo como juegos a los que jugaban los adultos de las clases sociales consideradas altas, aristocracia. En cambio el juego popular era considerado aquel al jugaban las clases sociales bajas o medias, los llamados “pueblo llano”.

JUEGOS TRADICIONALES

Otra definición válida sobre el juego tradicional y juego popular sería según: Loza. E (2013) *“Por juego popular entendemos aquel que es practicado por la masas sin obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación”*

Desde mi punto de vista estas consideraciones no deberían tener importancia porque el nexo de unión que las unen es mayor que la diferencia de quienes y porque lo practicaban. Así pues el que se trate de una actividad reglada, lúdica y que se ha transmitido a través del tiempo es mucho más relevante, es por eso que todo debe considerarse juego tradicional.

La problemática que surge con los juegos tradicionales, es que en la actualidad nuestra sociedad está sumida en un proceso de absorción y aceptación de todo tipo de costumbres, modas, estilos de vida en general influenciados por culturas ajenas a la nuestra, fundamentalmente la anglosajona. Esto afecta directamente a nuestras tradiciones y en consecuencia a la desaparición de algunos juegos tradicionales.

Varios autores (Pelegrín, 1990; Moreno Palos, 1992; Trigo Aza, 1994; Rosa Sánchez y del Río, 1997) señalan evidencias de extinción de los juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. Esto nos hace pensar, que el pasar tiempo libre en la calle disfrutando de juegos tradicionales vaya poco a poco desapareciendo.



Finalmente debemos contextualizar el juego y el deporte en cómo es concebido en la actualidad. El siglo XX es considerado como el siglo del deporte, en toda una idea centrada en la competitividad y rivalidad entre los países, pueblos y sus gentes, todo ello para determinar vencedores y perdedores, en resumidas cuentas estamos siendo educados para

competir unos contra los otros. La actividad física y el deporte, tal y como van encaminados van a dar lugar a otro tipo de concepción: la competición por encima de todo. Desde edades tempranas se encamina a los niños a la práctica de deportes en la que la competición y la rivalidad están presentes. Eso no sería malo del todo si no fuese porque en la mayoría de casos los niños están en manos de pseudoprofesionales que intentan proyectar su ambición y ganas de reconocimiento a través en muchas ocasiones de una mala educación deportiva

Debido a esta razón en su gran mayoría consideramos que el juego tradicional no puede ni debe competir con los deportes de masas, principalmente porque estos cuentan con

JUEGOS TRADICIONALES

mayor difusión por parte de los medios de comunicación. En este mismo sentido se expresan Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) indicando el enorme auge que ha tenido en los últimos años el deporte centrado en la competición y el rendimiento, Su gran difusión a través de los medios de comunicación, y su poderosa capacidad de influencia en otras vertientes de la práctica deportiva.

Es por esto que el juego tradicional en sí mismo no debe variar sino seguir intentando ser transmitidos, conservar su valor patrimonial y cumplir la función fundamental de un juego, divertir sin valorar al ganador ni menospreciar al perdedor creando un espacio de colaboración y entrenamiento.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO TRADICIONAL

El juego tradicional cuenta con una serie de características o aspectos, que justifican su utilización en las clases de primaria. El juego en si mismo ya contiene particularidades como el componente lúdico, el respeto por unas normal o la socialización. Según (Yagüe) (2002) *“Nuestros juegos (...) constituyen un gran valor de patrimonio cultural. Son expresiones de una manera de vivir, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”*. (p.30).

El juego tradicional posee estas mismas características además de otras propias que favorecen el desarrollo de los alumnos en primaria.

En este punto estamos de acuerdo con Yagüe (2002), ya que recoge tres ideas relevantes en torno a los juegos tradicionales, pues engloba algunas ideas importantes sobre los juegos tradicionales-populares, Es decir desde los juegos tradicionales-populares los alumnos desarrollan habilidades tanto físicas, como psíquicas y sociales, a la vez que se crea una unión de los niños con el ámbitos cultural y la relación con los otros niños.

Gracias a algunos autores podemos establecer ciertas pautas o características propias de los juegos tradicionales en relación a la educación en primaria, Yagüe (2002), Pérez (2011) y Giménez (2009).

-En general son juegos con reglas y normas fácilmente memorizables y fáciles de entender por parte de los alumnos. Además de ser reglas mutables es decir los niños pueden negociarlas y adaptarlas.

Estamos de acuerdo con Giménez (2009) al asegurar que se tratan de juegos que *“se convierten en una herramienta muy valiosa y motivadora, que tiene reglas fáciles para los alumnos que en muchas veces van acompañadas de canciones pegadizas siendo una forma diferente de trabajar el lenguaje* (p.3.)

De esta forma los alumnos mediante los juegos comienzan a establecer relaciones de aceptación entre las reglas y su cumplimiento, lo que también conlleva a establecer

JUEGOS TRADICIONALES

relaciones y vínculos sociales entre los propios alumnos. Todo desemboca en toma de decisiones y llegar a acuerdos.

Otros autores como Lara (2006) reflejan que los juegos tradicionales-populares mejoran el establecimiento de las relaciones personales entre los niños y niñas o personas mayores.

-Estos juegos tradicionales pueden contener variantes según en la zona en la que se jueguen, las variantes pueden ser del tipo: materiales utilizados, lengua utilizada o el sitio en el que se desarrolla el mismo.

Por esta razón los juegos tradicionales también pueden servir para hacer llegar a los alumnos otras culturas o costumbres de su propio entorno o de otra comunidad.

En función del material Giménez (2009) defiende que los materiales en los juegos tradicionales son de fácil adquisición y con muchas posibilidades, esto favorece y facilita el papel de la escuela, ya que en muchos casos los recursos no son los debidos.

-Según Sarmiento (2008) el intercambio cultural, la educación en valores se promueven gracias al juego tradicional gracias a las relaciones que se establecen entre profesorado y alumnado.

Apreciamos que el ámbito escolar ejerce un trabajo fundamental de difusión y transmisión y conservación de los juegos tradicionales. Por estas razón estamos de acuerdo con Yagüe (2002) en reflejar que la escuela constituye un contexto primordial para promover la enseñanza de este tipo de juegos, mejorando aspectos de la educación física pero también otros diversos como de cultura o de valores.

-Los juegos tradicionales se pueden practicar en cualquier momento y sitio, pudiendo elegir los propios niños donde y cuando se puede jugar. Esto propicia de manera directa que se inicien en la toma de decisiones por ellos mismos teniendo que negociar y llegar a puntos de consenso. Por estas razones y otras es normal coincidir con autores como Lara (2006) o Trigo (2005) cuando aseguran que los juegos tradicionales fomentan y favorecen descubrir el patrimonio lúdico, iniciándoles a investigar e indagar sobre su entorno, esto quiere decir que se establece una aproximación de las niñas y niños hacia su propio entorno cultural.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL

Los juegos tradicionales han sufrido evoluciones a lo largo del tiempo como todas las cosas, la vida es cambio y evolución. Estos cambios responden a diversos factores.

“La pérdida del antiguo elemento mágico, divino y religioso de los juegos” (Lavega, 2009, p.57.)

JUEGOS TRADICIONALES

“Convertir los viejos juegos de adultos en los juegos de la escuela” (Lavega, 2009, p.59.)

“Los antiguos juegos progresivamente van perdiendo su carácter violento y agresivo” (Lavega, 2009, p.60.)

En épocas pasadas los juegos reflejaban un esfuerzo físico vinculado a la vida cotidiana y a la vida laboral. En resumidas cuentas la evolución que he tenido la sociedad también se ha llevado a los juegos tradicionales, pues están ligados a nuestra cultura y por consiguiente a nuestra sociedad, evolucionando de alguna forma como las personas mismas.

También es necesario nombrar la evolución llevada a cabo por los juegos respecto a la educación pues ya ha sido nombrada su evolución frente a la sociedad.

Este tipo de juegos son llevados a la escuela con el fin de ayudar a mejorar la condición física y darlos a conocer a los niños.

Como refleja Yagüe (2002) *“todos los juegos tienen un bagaje, algunos no han resistido el pasa del tiempo, otros por el contrario sí, y otros han estado en el olvido durante muchísimo tiempo pero por alguna razón han ido siendo recuperados”*

JUEGOS TRADICIONALES

OBJETIVOS

En este punto encontraremos el punto fundamental sobre el que queremos hacer hincapié en este proyecto, los juegos tradicionales en el ámbito escolar.

El objetivo primordial es el conocimiento y difusión de los juegos tradicionales en la escuela partiendo de la pintura de Brueghel. Si bien es cierto que hay otro objetivo globalizado dentro del proyecto que es la cooperación y trabajo en equipo.

Para ello es necesario formalizar un objetivo general en común:

OBJETIVO GENERAL

-Promover la integración del alumnado y mejorar las relaciones personales mediante el juego tradicional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Este apartado hace referencia a objetivos más detallados dentro del objetivo general mencionado anteriormente.

-Fomentar la participación de los alumnos en juegos tradicionales como herramienta de mejora de respeto a las normas y de su autoestima.

-Valorar el carácter cultural de la obra de Brueghel.

-Desarrollar las habilidades básicas (salto, giro, desplazamiento)

-Trabajar la expresión corporal en todas sus posibilidades

-Fomentar la práctica de juegos tradicionales fuera del ámbito escolar.

-Concienciar sobre la importancia del trabajo en equipo y el respeto a las reglas jugadas.

-Valorar la conservación y el respeto del material utilizado.

ALUMNADO BENEFICIARIO DE LA PROPUESTA

Como ya se ha comentado con anterioridad en este documento, analizando el centro donde he realizado mis prácticas y sus alrededores es fácil esbozar el tipo de alumnado al que va dirigido este proyecto. Al encontrarse el centro en la periferia de una gran ciudad el perfil socioeconómico del alumnado es de nivel medio-bajo, con un gran número de alumnado inmigrante y de etnia gitana.

El centro no cuenta con grandes infraestructuras ni demasiado material deportivo, es por eso que la propuesta de integrar los juegos tradicionales dentro de la asignatura o del tiempo de recreo puede ser tan beneficiosa ya que no se necesitan apenas materiales u objetos específicos para ponerlos en práctica.

También es necesario resaltar que la propuesta va dirigida para niños de segundo de primaria. Ya que mi tiempo de prácticas ha sido el curso con el que más tiempo he pasado y ha propiciado mi interés por proponer esta propuesta de intervención.

Considero que es un curso al que se puedes adaptar muy bien estas actividades y este proyecto, pues han mostrado mucho interés durante todo el curso por conocer y jugar a todo tipo de juegos, dejando ver una gran actitud hacia la asignatura de educación física y sus contenidos.

DISEÑO DE LA EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los elementos más importantes dentro del ámbito educativo, se trata de ser capaces de establecer si hemos sido capaces de transmitir los objetivos y contenidos que pretendíamos y de si los alumnos han conseguido las metas propuestas. Es la manera de realizar el seguimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con esta propuesta didáctica de intervención no pretendemos marcarnos objetivos o criterios de evaluación demasiado ambiciosos porque puede confundirnos y llevarnos a error. Lo que se pretende en esta propuesta es plantear unos contenidos (juegos tradicionales) con los que el alumnado de verdad puede sentirse cómodo a la vez que disfruta y aprende.

Es por eso que el método y tipo de evaluación será centrada en el **proceso** de aprendizaje y la mejora o adquisición de nuevas habilidades de manera individual, se tendrá en cuenta el punto de partida de cada alumno y su **progreso**, ya que consideramos que cada alumno avanza a un ritmo distinto.

JUEGOS TRADICIONALES

La mejor manera para conseguir esto es establecer objetivos muy definidos en cada sesión y llevar un registro individual y diario sobre los logros y progresos de cada alumno.

No se trata de calificar diariamente con un número a cada alumno sino de establecer unas pautas de evaluación que nos faciliten el trabajo a la hora de formalizar el proceso de evaluación a final de cada trimestre y del curso.

Para elaborar esta evaluación planteada utilizaremos distintas propuesta, además de **rubricas**.

Finalmente también realizaremos una coevaluación al acabar cada trimestre, esto no será más que una pequeña puesta en común entre todos los componentes de la clase sobre el proceso llevado a cabo durante todo un trimestre. Esta **coevaluación** servirá para que el maestro exponga su punto de vista sobre cada alumno, sobre los progresos realizados y también a la inversa cada niño o niña podrá expresar su punto de vista sobre la materia, puntos fuertes, debilidades, dificultades, posibles mejoras etc. La coevaluación se realizara de manera individual.

Propuestas de evaluación:

-Al final de cada clase el maestro destacara a dos niños y a dos niñas que destaquen ese día, se les asignara un reconocimiento que en este caso será una estrella. Se la colocarán en una ficha.

-Todas las semanas un grupo de cuatro alumnos serán los encargados de recoger el material utilizado. Con ello evaluaremos el trabajo en equipo además de su responsabilidad como clase hacia los materiales utilizados.

JUEGOS TRADICIONALES

EJEMPLO DE RÚBRICA DE EVALUACIÓN

alumno	Participa en los juegos tradicionales	Trabaja la expresión corporal	Coopera y trabaja en equipo	Respeto y cuida el material	y trabaja las habilidades básicas	Observaciones
Luis						
Jorge						
Paco						
Sonia						
Luisa						
Marta						
Carolina						
Trinidad						
Pepe						
Kiko						
Lorenzo						
Marcos						

TEMPORALIZACIÓN

Dentro de la temporalización debemos tener en cuenta la planificación de todo el curso, pero como este proyecto solo trata los juegos tradicionales, creemos que no es necesario redactar todo el proceso de un curso entero. En lo referente a los juegos tradicionales la planificación establecida sugiere llevar a cabo estos contenidos y juegos a lo largo de 15 días, entre dos y tres semanas y en 5 clases perfectamente planificadas y secuenciadas. En primer lugar y para el primer día se llevará a cabo un pequeño trabajo por parte del docente, que no será más que hacer una breve introducción al tema sobre los juegos tradicionales en primer lugar y posteriormente a lo referente a nuestro proyecto en concreto, que son los juegos tradicionales extraídos de la pintura de Brueghel. Con esta

JUEGOS TRADICIONALES

breve explicación se pretende poner en situación a los alumnos e iniciarles en la temática del juego tradicional.

Para nuestro proyecto hemos pensado que la mejor época es durante el tercer trimestre durante las últimas dos semanas del mes de abril. Pensamos que el tiempo es el adecuado para hacer trabajo fuera de las aulas, ya que para la mayoría de juegos necesitas espacio al aire libre. Para esta representación tomaremos como ejemplo el curso de segundo de primaria para no extendernos demasiado con la planificación de los días. La idea inicial es realizar dos juegos tradicionales al día y recordar oralmente los juegos del día anterior, teniendo en cuenta que las clases son de 45min. Creemos que este sistema es el mejor.

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
-----	Introducción juegos tradicionales (las tabas)	-----	El palmo y La gallinita ciega	-----
Lunes 25	Martes 26	Miércoles 27	Jueves 28	Viernes 29
-----	La sillita de la reina y el salto de la palomita	-----	El burro y la piñata	-----
Lunes 2	Martes 3			
-----	La viejecita y el aro loco			

LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

En este apartado explicaremos la organización de la clase en general, la participación de los alumnos etc.

JUEGOS TRADICIONALES

Las clases siempre se organizaran en dos grupos, para que practiquen los juegos a la misma vez e intentar aprovechar mas el tiempo. Esto implica que el maestro debe doblar sus esfuerzos y mantenerse atento a los dos grupos para solventar posibles problemas, además se nombraran dos jefes de grupo cada día que se ocuparán de transmitir las dificultades del grupo en cuestión. Los grupos serán cada día distintos y serán realizados por el maestro fomentando la interrelación de todos los alumnos. Creemos fundamental que los alumnos se relacionen y jueguen con todos sus compañeros. La participación del alumnado se concentrará en su totalidad en la práctica de los juegos dejando un pequeño espacio al final de cada clase para exponer situaciones extraordinarias. Referente al material, estará colocado por parte del maestro antes de que los alumnos lleguen, para intentar sacar el mayor rédito de cada clase.

JUEGOS TRADICIONALES

FICHA DE JUEGOS Y SESIÓN

Titulo de la sesión, justificación, objetivos, duración, materiales, actividades, criterios.

EL PALMO Y LA GALLINITA CIEGA

-OBJETIVOS: mejorar la coordinación óculo manual y mejorar la orientación espacial.

-DURACION: 20min cada uno de los dos juegos.

-MATERIALES: una bolsa llena de tapones para jugar al palmo y un pañuelo para la gallinita ciega.

-ACTIVIDADES: dividiremos la clase en dos grupos cada grupo jugará a los dos juegos durante la sesión, primero unos jugaran al palmo y viceversa.

El palmo: Los alumnos se colocaran a una distancia aproximada de 5 metros de una pared y deberán lanzar tapones con la intención de dejarlos lo más cerca de la pared. Gana el que más cerca de la pared deje su tapón, al ganador de cada lanzamiento los demás deberán darle uno de sus tapones, el juego seguirá hasta que alguien se quede con todos los tapones.

La gallinita ciega: un alumno se colocará en el centro de un espacio delimitado con los ojos vendados, el resto de compañeros le cantaran la canción de:

-gallinita ciega, que se ha perdido? Una aguja y un dedal, pues da tres vueltas y lo encontrarás, una, dos y tres

Al acabar la canción se da tres vueltas a la gallinita ciega y deberá intentar pillar a algún compañero.

-CRITERIOS DE EVALUACION: reaccionar corporalmente antes estímulos visuales, auditivos o táctiles, dando respuestas motrices que se adapten a las características de dichos estímulos.

Realizar lanzamientos y recepciones y otras habilidades que implique manejo de objetos con coordinación de los segmentos corporales.

CONCLUSIONES

Después de realizar este trabajo llego a algunas conclusiones, en primer lugar considero que los juegos tradicionales son una magnífica herramienta para las clases de educación física. Proporcionan una gran variedad de aprendizajes tanto a nivel físico propiciados por el ejercicio y el movimiento y a nivel de desarrollo personal. Los juegos tradicionales fomentan la participación y la integración de todos los alumnos, además de mejorar la autoestima gracias a la diversión y los logros conseguidos por cada uno de ellos.

Personalmente desconocía en su gran mayoría este tipo de juegos y sus orígenes además de la evolución o la difusión de los mismos. H sido gratificante realizar este proyecto de intervención e imaginar que se puede llevar a cabo en cualquier centro educativo, puesto que realmente solo es necesario un poco de interés y trabajo para realizar propuestas educativas diferentes dentro del marco de la educación física.

Es hora de deja atrás viejos estereotipos acerca de las clases de educación física como realizar ejercicios con el único objetivo de mejorar la condición física o descubrir algún niño talentoso dentro de algún deporte en particular.

Para finalizar me gustaría destacar la gran ilusión y participación en las pequeñas actividades relacionadas con los juegos tradicionales que he podido poner en funcionamiento en mi colegio de prácticas.

Es por esto que estoy convencido de que los juegos tradicionales no deberían desaparecer pues contribuyen enormemente en el aprendizaje de los alumnos.

ANEXOS

EL SALTO DE LA PALOMITA Y LA SILLITA DE LA REINA

-OBJETIVOS: Mejorar la coordinación y conocer nuevas formas de desplazamiento

-DURACION: 20min cada uno de los dos juegos.

-MATERIALES: una colchoneta para el salto de la palomita

-ACTIVIDADES: dividiremos la clase en dos grupos cada grupo jugara a unos de los juegos durante 20 min después cambiara,

La sillita de la reina: Los alumnos se colocaran en grupos de tres. Entre dos de ellos deberán entrelazar sus manos y brazos a modo de silla, para que el compañero que falta se coloque sentado. Una vez hayan realizado esto deberán desplazarse por el espacio los tres juntos.

El salto de la palomita: todo el grupo excepto un alumno se sentaran en el suelo tumbado y con las piernas semiflexionadas en el aire unos en frente de otros en dos filas. Otro alumno hará de palomita y deberá intentar atravesar el camino dejado por sus compañeros dando saltos, mientras estos intentan zancadillearle.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

-Colaborar en equipo y mostrar distintas maneras de desplazamiento.

-Realizar saltos de manera adecuada.

JUEGOS TRADICIONALES

EL BURRO Y LA PIÑATA

-OBJETIVOS: Mejorar el equilibrio y la orientación espacial

-DURACION: 20min cada uno de los dos juegos.

-MATERIALES: una bolsa, tapones, una cuerda, un bate y un pañuelo

-ACTIVIDADES: dividiremos la clase en dos grupos cada grupo jugara a unos de los juegos durante 20 min después cambiara,

El burro: Todos los alumnos se colocaran en posición fetal con las piernas semiflexionadas a una altura prudente para facilitar que los compañeros los puedan saltar.

La piñata: Se colocara una bolsa llena de tapones a modo de piñata, la colgaremos en un espacio abierto, posteriormente vendaremos los ojos a un compañero y ayudado de un bate y las indicaciones de sus compañeros deberá golpear la bolsa hasta sacar todos los tapones posibles.

CRITERIOS DE EVALUACION:

-Capacidad de salto e interés en mejorar

-Manejo de móviles con las manos y capacidad de orientación.

JUEGOS TRADICIONALES

LA VIEJECITA Y EL ARO LOCO

-OBJETIVOS: Mejorar la expresión y comunicación no verbal, mejorar los desplazamientos

-DURACION: 20min cada uno de los dos juegos.

-MATERIALES: aros y palos pequeños

-ACTIVIDADES: dividiremos la clase en dos grupos cada grupo jugara a unos de los juegos durante 20 min después cambiara,

El aro loco: Por parejas se colocarán en los extremos de la mitad de una pista de futbol, el alumno que tiene el aro deberá hacerlo rodar como una rueda siempre ayudándose del palo para hacerlo rodar y contralar la dirección, deberá llevarlo hasta la posición de su compañero y volver, así sucesivamente.

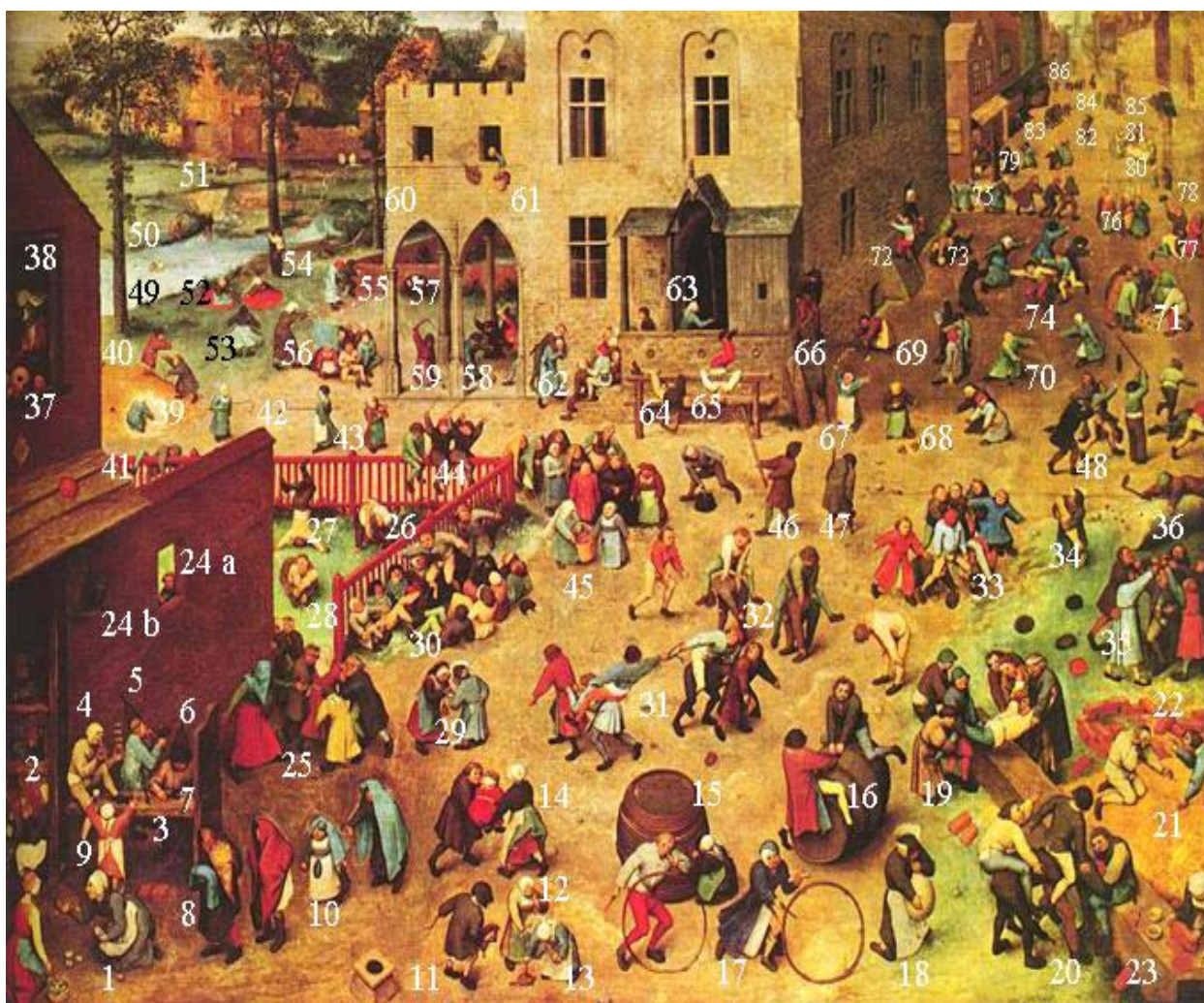
La viejecita: Los alumnos se colocaran en circulo sentados con uno de ellos en medio, habrá un alumno que hará de asesino y será uno de los que está sentado en círculo, el policía será el que está sentado en el centro. El juego consiste en que el asesino mata a todos sus compañeros para ello les guiñara el ojo evitando que el policía le vea. Una vez el asesino mata a un compañero deberán tumbarse para saber quien queda vivo.

CRITERIOS DE EVALUACION:

-Realizar una buena expresión no verbal mediante gestos y guiños.

-Manejo del aro y coordinación manual.

ENCICLOPEDIA DE LOS JUEGOS DE NIÑOS



JUEGOS TRADICIONALES

Nº	DENOMINACIÓN ESPAÑOLA	DENOMINACIÓN SEGÚN VANDEN BRANDEN	DENOMINACIÓN SEGÚN HILLS
1	LAS TABAS- 105.1; 106.1	LES OSSELETS	LAS TABAS
2	JUGAR A LAS MUÑECAS	LES POUPEES	LAS MUÑECAS
3	REPRESENTAR UNA MISA	LA MESSE	CREACIÓN DE ALTARES
4	ELBRUNZIDOR – 361a	LE MOULINET	MOLINO DE NUEZ
5	HACER POMPAS DE JABÓN	LES BOULES DE SAVON	POMPAS DE JABÓN
6	JUGAR CON UN SOMBRERO DE PAJA	CHAPEAU EN JONC	SOMBRERO DE JUNCOS
7	CAZAR PAJAROS – 142	JEU AVEC UN VOLATILE	LOS PAJARILLOS
8	JUGAR A ATAR A TU MASCOTA	ANIMAL TENU EN LAISSE	JUGAR CON UN ANIMAL
9	EL SONAJERO	LE HOCHET	TEERLINGSSTOPJE
10	REPRESENTAR UN BAUTIZO	LE CORTÈGE BAPTÈME	EL BAUTIZO
11	JUGAR A CABALLEROS	LE CAVALIER	EL CABALLITO DE MADERA
12	TOCAR LA FLAUTA Y EL TAMBOR	FLUTE ET TAMBOUR	TAMBORES Y FLAUTAS
13	PAPASAL – 18.2b	LE BATONNET	JUGAR CON EXCREMENTOS
14	JUGAR A LA SILLITA DE LA REINA	LA CHAISE	JEZUKEN IN'T KAPELLEKEN
15	ESCONDERSE EN UN BARRIL	LE TONNEAU	EL TONEL
16	DOS, SUBIDOS A UN TONEL	CALIFOURCHON	-
17	JUGAR A LOS AROS	LES CERCEAUX	GOLPEAR AL ARO
18	INFLAR UN GLOBO	LA VESSIE	SOPLAR LAS TRIPAS DEL CERDO
19	MASCULLO-199	TAPE-CUL	HOBELN
20	CHURRO-3; 88	COMBIEN DE CORNES A LE BOUC	BOCK STEH FEST
21	AL ROBATERRENOS	LANCEMENT DU COTEAU	LANZAR NAVAJAS
22	JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	JEU DU CONSTRUCTION	CONSTRUIR CASAS
23	JUGAR A LAS TIENDAS – 85	LE MAGASIN	EL MERCADO
24a	PISTOLAS DE AGUA	PISTOLET A EAU	PISTOLA DE AGUA
24b	PONERLE UNA CASITA A UN PÁJARO	-	LA CASITA DEL PÁJARO
25	LA GALLINITA CIEGA – 14	COLIN-MAILLARD	BLINDE KUH
26	DAR VOLTERETAS	CULBUTES	VOLTERETA
27	HACER EL PINO	LE POIRIER	EL PINO
28	A HACERSE UNA BOLA	LA ROUE	EL NUDO
29	PARES O NONES – 155	PAIR ET IMPAIR	PARES O NONES
30	SALTO DE PALOMITA -7.2	CROC EN JAMBE	CORRE-CALLES
31	LUCHA DE CABALLOS – 2	COMBAT ÉQUESTRE	COMBATE DE CABALLEROS
32	PÍDOLA – 61	SAUT MOUTON	SALTO DEL CORDERO
33	BAJO PIERNA – 57	JEU DES BONNETS	CORRE, LUNA, CORRE
34	MONA DE PASCUA – 131	LE CRAMIQUE	NIÑO CON UN BOLLO
35	GATO REPELADO – 200	TIRER LES CHEVEUX	TIRAR DEL PELO
36	LOS ABEJORROS – 145	LES HANNETONS	GOLPEAR AL ESCARABAJHO
37	LA MÁSCARA – 119	LE FANTOME	LAS MÁSCARAS
38	AL COLUMPIO	L'ESCARPOLETTE	EL COLUMPIO
39	JUEGOS EN LA ARENA	JEU DANS LE SABLE	JUEGO EN LA ARENA
40	AL REY DE LA MONTAÑA	LE ROI DETRONÉ	EL REY DEL CASTILLO
41	SALTAR LA VALLA	SAUT	ESCALAR UNA VALLA
42	MOLINETE – 136	TOURNOI	MOLINILLOS DE VIENTO
43	LA CARRACA – 129; 130	LA CRÉCELLE	LA CARRACA
44	MONTAR A CABALLO EN UNA VALLA	CHEVAL	CABALGAR SOBRE UNA VALLA
45	REPRESENTAR UNA BODA	LA NOCE	BODAS
46	LA PIÑATA – 152b	LE CASSE-POT	GOLPEAR EL CALDERO
47	LOS ZANCOS	LES ÉCHASSES	LOS ZANCOS
48	AL HIGHÍ: ESTE PERAL – 202a; 202b	LE FLEAU	PLUMPSACK
49	NADAR CON FLOTADOR	NAGER AVEC DE VESSIES	NADAR
50	NADAR HASTA LAS PANTORRILLAS	LA VESSIE	-
51	NADAR Y GUARDAR LA ROPA	RANGER LES VETEMENTS SUR UNE PIERRE	-
52	REPRESENTAR UNA CORONA DE FLORES: después de girar con la falda se sienta y esto se asemeja a una corona de flores –Vanden Branden-	LE ROBE	-
53	ONDULAR LOS VESTIDOS	FAIRE ONDULER LA ROBE	DAR VUELTAS EN CÍRCULOS
54	TREPAR A UN ÁRBOL	LE GRIMPEUR	TREPAR UN ÁRBOL
55	JUEGO CON BOLAS, PETANCA	LES BILLES	ANSCHLAGEN
56	LAVIEJICITA -53 2.b	QUI VAIS-JE CHOISIR?	¿QUIÉN ES EL ASESINO?
57	HACER PIPÍ	LE PIPÍ	HACER SUS NECESIDADES
58	BAILAR LA PEONZA	LA TOUPIE	GOLPEAR PEONZAS
59	GOLPEAR LA PEONZA	LA TOUPIE	-
60	VOLAR LA CINTA	LE RUBAN	ONDEAR UNA CINTA AL VIENTO
61	COLGAR UNA PANERA EN LA VENTANA	LE PANIER	CESTA COLGADA EN LA VENTANA
62	TRAE ESE COSTAL -208	CACHETTE CACHÉE	AL ESCONDITE
63	LA VARA EN EQUILIBRIO	LE BALAI	BALANCEAR UNA ESCOBA
64	COLGADO DE LA BARRA FIJA	LA BARRE-FIXE	BARRA FIJA
65	DAR VUELTAS EN LA BARRA	LA ROUE	-
66	ZANCOS GRANDES	LES GRANDES ÉCHASSES	ZANCOS
67	EL PAJARILLO HUIDIZO QUE SE ESCAPA	ADMIRATION	-
68	CASTILLETES – 153 2 a	LES NOIX	LAS NUJECES
69	LOS BOLOS	LES QUILLES	LOS BOLOS
70	TRUJOT – 159	LE PETIT BATON	PORSHECK
71	HOYUELO – 160	LA BLOQUETTE OU LA FOSSETTE	LAS CANICAS
72	TREPAR POR EL MURO	LE SAUT	ESCALAR EL MURO
73	¡A LUCHAR!	LA LUTTE	LA PELEA
74	OLLA DE MIEL – 1.2	LE DIABLE ENCHAÎNÉ	EL DIABLO ENCADENADO
75	LA COLA DEL DIABLO – 10.2	LA QUEUE DU DIABLE	LA COLA DEL DIABLO
76	LAS PROCESIONES – 97	LA PROCESSION	PROCESIONES
77	LOS TAZOS ; EL PALMO – 169.2	LES PIÉCETTES	ANSCHLAGEN
78	BAILAR EL SOMBRERO	LE BONNET	MÜTZESCHWENKEN
79	PILLA-PILLA	CACHETTE COURIR	SIGUE AL LÍDER
80	AL PORTERO DE LA CASA: un niño simula ser el portero de una casa	LE PORTIER	EL PORTERO
81	PETICIÓN DE BODA O LOS OFICIOS – 81	DEMANDE EN MARIAGE (V. BRANDEN) – LES METIERS (HILLS)	LOS OFICIOS
82	MONTAR A CABALLITO	A CHEVAL SUR LES EPAULES	KOETJE-KALVETJE
83	PARIR LA GATA – 62	SE POUSSER	EMPUJARSE EN EL BANCO
84	EL CABALLO SINUOSO: pasar la escoba entre las piernas, desde el primero hasta el último	LE CHEVAL BAYARD	EL ZORRO EN LAS PIERNAS
85	LOS OFICIOS – 81	LES METIERS (V. BRANDEN)	NIÑOS ESPERAN EN LA PUERTA
86	LA FOGATA; LA HOGUERA DE SAN JUAN	FEU DE LA SAINT JEAN	HOGUERA DE SAN JUAN

JUEGOS TRADICIONALES

BIBLIOGRAFÍA

-González Serra, D. J. (2008). *Psicología de la motivación*. La Habana: Editorial Ciencias Médicas

-Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales recursos didácticos en la escuela. - *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf

-Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural educativo. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas* (pp. 53-66). Castilla-La Mancha: Secretaria General Técnica. Recuperado de <http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=>

-Lavega Burgués. P. (2000), *Juegos y Deportes Populares tradicionales*. Barcelona: INDE

-Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 19, 54

-Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación y Deporte*, 115-122.

-Trigo, E. (1995). El juego tradicional el currículum de Educación Física. *Revista aula de innovación educativa*, 44, 1-5. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educación-física-participación-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educación-física>

-Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L

FUENTES ELECTRÓNICAS

-<http://www.efdeportes.com/efd93/juego.htm>

-<https://sildavia9.wordpress.com/2012/10/15/juego-de-ninos-de-brueghel-el-viejo/http://webquestpieterbruegel.weebly.com/>

