



ugr

Universidad
de Granada



LA INTERDISCIPLINARIEDAD DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Trabajo realizado por:

Lorena Frutos Salamanca

Titulación:

Grado en Educación Primaria

Granada, a 28 de Mayo de 2016.

TRABAJO FINAL DE GRADO

Título: La interdisciplinariedad de los juegos tradicionales.

Resumen:

Los juegos tradicionales son elementos clave de nuestra cultura que se han ido transmitiendo de generación en generación hasta llegar a nuestros días, pero su realización en contextos como el recreo o parques ha disminuido, incluso su puesta en práctica en Educación Física.

Para poner solución a ello, este proyecto pretende superar el desuso en que están cayendo los juegos tradicionales. Para ello se abarcarán dichos juegos desde el área de Educación Física, pero desde una perspectiva diferente, aprovechando la interdisciplinariedad que ofrecen las distintas áreas de Educación Primaria. Gracias a su realización, se han reforzado los contenidos y ha despertado el entusiasmo del alumnado por los juegos tradicionales.

Palabras clave: juego, tradición, cultura, Educación Física, interdisciplinariedad.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	3
2. Contextualización	4
2.1. Análisis de necesidades y fortalezas.....	6
3. Población beneficiaria del programa	9
3.1. Situación de la zona.....	9
3.2. Perfil de los beneficiarios.....	10
4. Diseño de la intervención	10
4.1. Establecimiento de objetivos.....	11
4.2. Contenidos.....	12
4.3. Metodología.....	12
4.4. Temporalización.....	13
4.5. Clases.....	13
5. Evaluación	19
5.1. Evaluación del alumnado.....	19
5.2. Evaluación del proyecto.....	20
6. Conclusiones	21
7. Referencias bibliográficas	22
8. Anexos	23

1. Introducción y justificación

El proyecto de intervención abarca los juegos tradicionales y su interdisciplinariedad, es decir, la posibilidad de trabajar dichos juegos relacionándolos con las distintas áreas de Educación Primaria, teniendo como eje Educación Física.

Trigueros (2000) señala que los juegos tradicionales antiguamente se transmitían mediante la tradición oral y mediante la práctica, produciéndose cambios en dichos juegos (desaparición de algunos, modificación de las reglas o el contenido de otros, o incluso aparición de nuevos juegos). En la actualidad, se siguen transmitiendo de la misma forma, siendo los abuelos o los padres los encargados de dicha transmisión. Como se observa, el juego tradicional pasa por tres generaciones distintas: abuelos-padres-hijos.

La práctica de estos juegos está disminuyendo debido a que “los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño” (Méndez y Fernández, 2011, p.54). Cada vez disminuye el número de niños jugando a juegos tradicionales en parques o plazas porque este hecho ha sido sustituido por las nuevas tecnologías. A tal efecto, con este proyecto se pretende que los juegos tradicionales vuelvan a resurgir y no caiga en desuso esta parte de la cultura que se ha transmitido durante muchas generaciones y que permite el desarrollo de aspectos cognitivos, motrices, sociales y culturales.

Mediante los juegos tradicionales los niños conocen la cultura de la zona, ya que ni en todos los países, ni incluso en cada comunidad, se practicaban los mismos juegos: las reglas, los materiales cambiaban... Jugar a juegos tradicionales es “acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región” (Öfele, 1999, p.1).

Éste es uno de los motivos por el que trabajar los juegos tradicionales en el área de Educación Física, con el objetivo de que todos los alumnos conozcan la cultura y practiquen los juegos como actividades en su tiempo libre.

Los juegos tradicionales se caracterizan, según Öfele (1999); Lavega (2000) y Jiménez (2009), por:

- Ser realizados por la voluntad de los niños, con el objetivo de divertirse y disfrutar.
- No requerir un número específico de jugadores, sino que permiten la participación de un gran número de niños.
- Utilizar un material económico (piedras, chapas...)
- Poder ser practicados en cualquier lugar y en cualquier momento: un parque, una plaza; por la tarde, durante el tiempo libre...
- Tener unas reglas de fácil comprensión.

Por ello, con este proyecto se trata de recuperar la práctica de los juegos tradicionales pero abordándolos desde una perspectiva diferente. Se pretende relacionar el área de Educación Física con contenidos de casi todas las áreas presentes en Educación Primaria. De este modo, aprenden nuevos contenidos y refuerzan los aprendidos. Además, es una forma de aprender y jugar más atractiva para los alumnos.

Como bien señalan Méndez y Fernández (2010), “los juegos tradicionales constituyen un contenido privilegiado para contribuir a la adquisición de las competencias básicas, ya que centran su acción educativa en la adquisición de una cultura corporal y en el desarrollo de la motricidad” (p.2).

Según Buscá (2005), los juegos tradicionales ofertan un gran abanico de posibilidades, que van desde la interdisciplinariedad de la Educación Física con el resto de áreas, hasta la transversalidad (educación para la salud, la igualdad...) Además, como se ha señalado anteriormente, contribuye al desarrollo de las competencias básicas del currículo de Educación Primaria (Méndez, López y Sierra, 2009).

Otro aspecto que se quiere conseguir es que sean los propios niños los encargados de realizar los materiales del juego, disminuyendo de esta forma la idea de consumo presente en la sociedad actual. Los niños compran juguetes constantemente, por tanto, no los valoran si los pierden; mientras que si son ellos mismos los encargados de su creación, el valor de los juguetes aumenta.

2. Contextualización

El centro donde se va a llevar a cabo el proyecto de intervención es un colegio concertado de la provincia de Granada, llamado Compañía de María.

El colegio alberga a alumnos desde tres años –Educación Infantil hasta los dieciséis años –Educación Secundaria Obligatoria-. A él acuden alumnos de distintas partes de Granada y de zonas rurales próximas a la ciudad. Dichos alumnos son muy variados, desde familias que llevan a sus hijos a un centro para recibir, no solo formación académica si no también una educación en valores cristianos; familias desestructuradas por circunstancias muy concretas derivadas, en ocasiones, de separaciones traumáticas; alumnos en situación de orfandad; hijos de inmigrantes que buscan para ellos una educación de calidad también asisten al centro.

Compañía de María, es un centro de línea dos, consta de veintiséis aulas, todas en funcionamiento: seis aulas de Educación Infantil, doce aulas de Educación Primaria y ocho de Educación Secundaria Obligatoria, también cuenta con un aula de Integración y Apoyo y un aula matinal.

Las instalaciones de las que dispone el centro: dos gimnasios (uno para Infantil y otro para Primaria y Secundaria), salón de actos, taller de tecnología y laboratorio, aulas de informática en Secundaria y aulas de usos múltiples tanto para Primaria como para Secundaria, bibliotecas y una pequeña capilla. Las zonas de recreo son amplias y espaciosas, consta de una pista de fútbol cementado, una pista de baloncesto, un espacio con columpios y la galería.

El personal educativo está formado por 7 docentes de Educación Infantil, 6 de ellos tutores; 17 docentes en Educación Primaria, 12 de ellos tutores; y 13 docentes en Educación Secundaria, 8 de ellos tutores. Además cuenta con otros profesionales como una orientadora, un P.T. que atiende el aula de integración, un Equipo de Orientación Pedagógica, formado por los profesores ya existentes en el centro y una encargada del Aula de Integración.

La parte directiva del centro la componen: la directora pedagógica, un jefe de estudios en Primaria y en la ESO, una coordinadora en Infantil y los coordinadores de ciclo en Primaria (uno por cada ciclo).

2.1. Análisis de necesidades y fortalezas

Con el objetivo de conocer las necesidades y fortalezas del programa se ha realizado un cuestionario con una serie de preguntas que los alumnos de 1º A y 1º B han respondido, ya que van a ser estos alumnos los que pongan en práctica el programa. En 1º A han realizado la encuesta 23 alumnos y en 1º B el mismo número de alumnos, un total de 46.

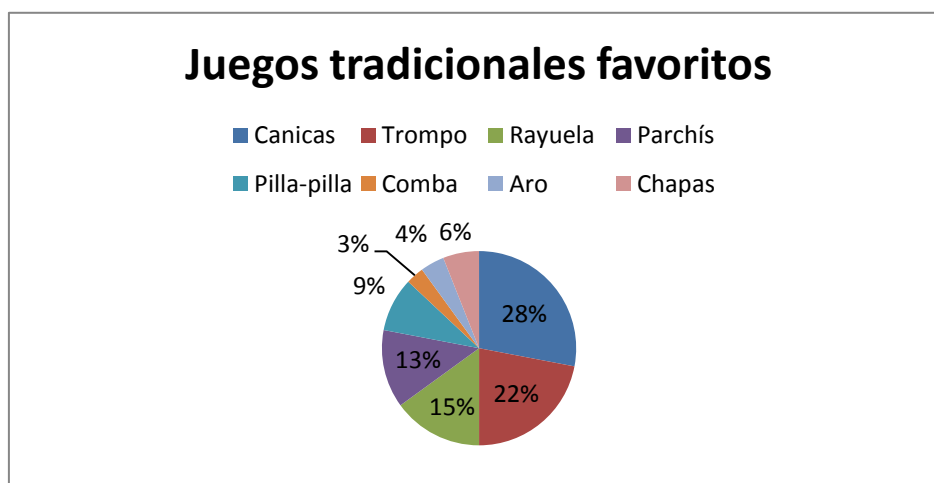
Previamente a su realización se ha explicado brevemente qué son los juegos tradicionales y algunos ejemplos de ellos.

El cuestionario consta de las siguientes preguntas:

- Escribe el nombre de un juego tradicional al que juegues.
- ¿Dónde sueles jugar a los juegos tradicionales?
- ¿Quién te ha enseñado esos juegos?
- ¿Te gustan o los consideras aburridos? ¿Por qué?
- ¿Juegas en Educación Física a juegos tradicionales?
- ¿A qué juegas en tu tiempo libre?

Los resultados obtenidos en cada una de las preguntas han permitido conocer los puntos fuertes a conseguir con la realización del programa.

El primer gráfico se corresponde con la primera pregunta y permite conocer el juego tradicional favorito de los encuestados que son las canicas y el que menos les gusta, la comba. Por ello, se ha integrado en el programa una clase basada en el juego de las canicas.

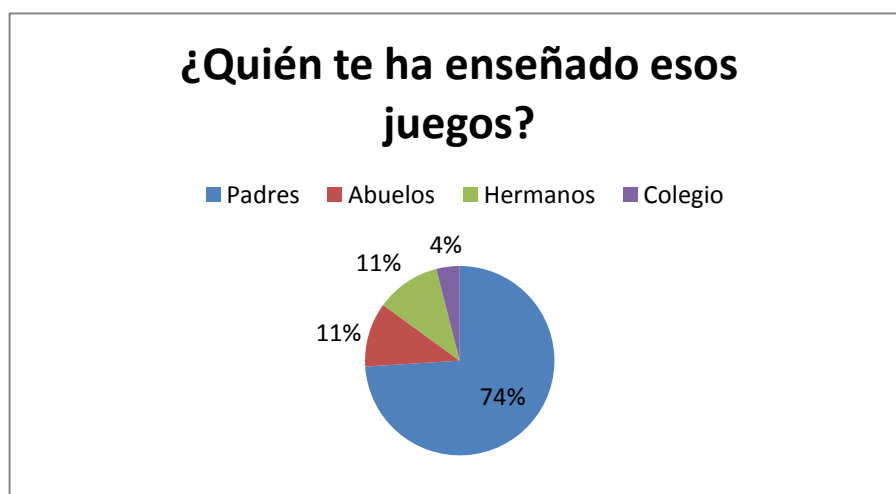


En el siguiente gráfico se observan los lugares donde se practican los juegos tradicionales. El dato que más llama la atención es el poco porcentaje alcanzado en la práctica de los juegos tradicionales en el colegio. También hay que observar que la realización de juegos tradicionales en casa y en parques se equipara.

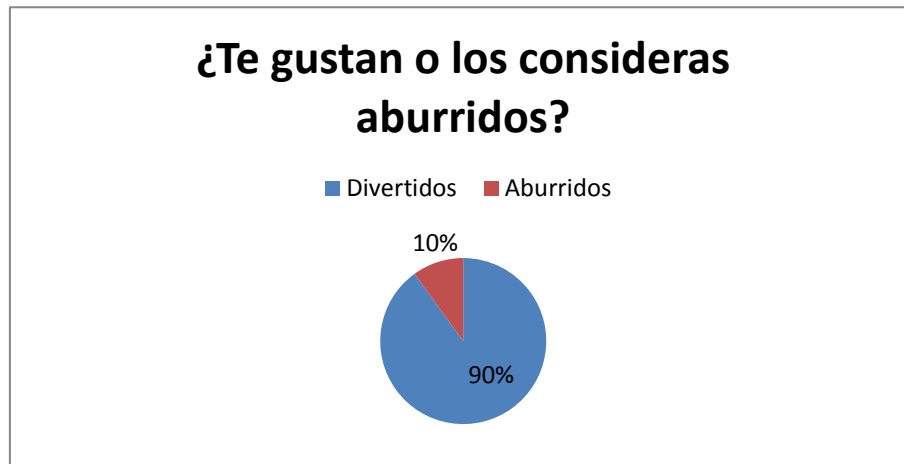
Por tanto con este programa se pretende recuperar el valor que los juegos tradicionales han tenido siempre en la escuela.



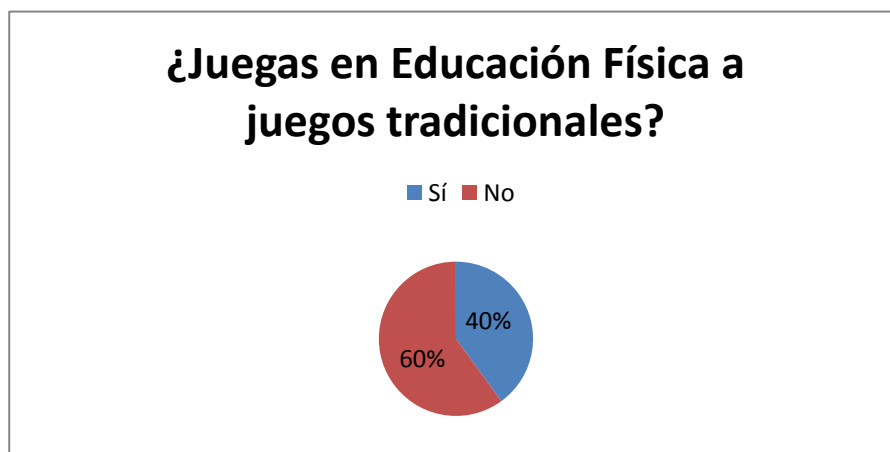
En este gráfico se observa cómo se siguen transmitiendo los juegos de generación en generación. Ésta vez son los padres los que en mayor porcentaje transmiten estos juegos a sus hijos. En cambio, el colegio ocupa el último lugar.



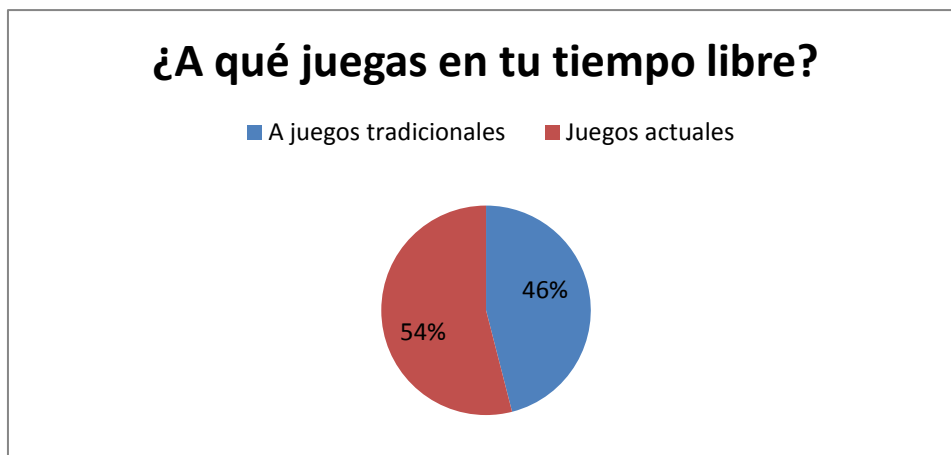
En el siguiente se ha querido conocer la opinión de los alumnos respecto a los juegos tradicionales. La mayoría considera divertidos los juegos tradicionales, mientras que un 10% piensa que son aburridos porque no se les da bien.



Sobre la cuestión si juegas en Educación Física a juegos tradicionales se ha observado una disminución en la práctica de estos juegos en dicha materia. Por ello se va a poner en marcha este proyecto en el centro, en donde el colegio también dé a conocer juegos tradicionales a los alumnos.



Por último, los juegos tradicionales como actividades de tiempo libre están disminuyendo y siendo sustituidos por juegos actuales. Mediante este proyecto se pretende motivar al alumnado a que jueguen a ellos en su tiempo de ocio.



3. Población beneficiaria del programa

El programa va dirigido a las dos clases de 1º de Primaria de las que dispone el centro concertado Compañía de María: 1ºA y 1º B, ya que es un colegio de línea dos.

La edad de los alumnos de dichas clases oscila entre 6 o 7 años.

El grupo A está formado por 25 alumnos; el grupo B está formado por 26 alumnos.

Hay que hacer un inciso en este apartado, donde cabe destacar que los alumnos tanto del grupo A, como del grupo B, tienen que aprender los mismos contenidos y en el mismo tiempo, por lo que las sesiones del programa son correlativas, realizándose las mismas sesiones a lo largo de la semana para ambos grupos.

3.1. Situación de la zona

El centro concertado Compañía de María, se encuentra ubicado en la Avenida de Andalucía, Granada; aquí está la entrada principal al mismo. Colinda con otras calles y avenidas, Calle Ribera del Beiro y Avenida de las Fuerzas Armadas.

El colegio está situado cerca del Hospital Virgen de las Nieves y del Hospital Materno Infantil, de los Juzgados, de la zona de Plaza de Toros y del barrio “Los Pajaritos”.

Cabe señalar el gimnasio Be One, cerca del colegio, lo que le brinda la oportunidad de realizar diversas actividades en él. Un ejemplo de ello es la asistencia de los primeros cursos de cada ciclo de Primaria durante una semana para recibir un curso de natación.

Por otro lado, la única zona verde cerca del colegio se encuentra a 15 minutos del centro. Existe un parque a unos escasos minutos del colegio, pero no dispone de zonas verdes.

Es una zona de bastante tráfico, ya que tanto en la entrada principal como en la secundaria (puerta de entrada y de salida a primera y última hora), se encuentra un parking.

3.2. Perfil de los beneficiarios

Los alumnos con los que se va a implantar el proyecto de intervención son alumnos con escasos problemas socioeconómicos y pertenecen a familias con un nivel sociocultural medio-alto, ya que teniendo en cuenta la zona, las familias trabajan en hospitales, en los Juzgados o son profesores del centro.

Hay que destacar las diferencias existentes entre ambas clases (1ºA y 1ºB):

- El grupo A está formado por un alumnado pacífico que muestra interés durante la explicación y la realización de las sesiones. No suelen ocurrir disputas entre los alumnos.
- En cambio, el grupo B muestra más nerviosismo a lo largo de la clase. Ocurren discusiones constantemente durante la realización de las sesiones.

4. Diseño de la intervención

El programa de intervención tiene como objetivo principal trabajar los juegos tradicionales en Educación Física pero consiguiendo que través de ellos se aprendan contenidos de otras áreas, en este caso de Educación Artística (creación de material), Lengua (aprendizaje de retahílas), Música (canción gestual), Ciencias de la Naturaleza (los animales, los alimentos, los tipos de material y sus características) y Ciencias Sociales (el paso del tiempo).

El programa se aplica en las dos clases de 1º de Primaria, ya que el colegio es de línea 2. Consta de 5 clases, las cuales se realizan de manera consecutiva en ambas clases (1º A y 1º B).

El trabajo colaborativo entre los profesores de las distintas áreas varía del grupo A al grupo B:

- En el grupo A, la tutora que imparte las asignaturas del proyecto es la misma que imparte Educación Física, por lo que el trabajo interdisciplinar lo realiza siempre la misma profesora.
- En cambio, en el grupo B es otra tutora diferente la que da las asignaturas del proyecto, pero no hay problema alguno ya que ambos grupos trabajan los mismos contenidos y al mismo tiempo.

4.1. Establecimiento de objetivos

Partiendo de lo que establece la Orden del 27 de marzo de 2015, por la que se establece el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía (área Educación Física), los objetivos a alcanzar mediante el proyecto de intervención son:

- Conocer y valorar la diversidad de juegos tradicionales como propuesta al tiempo libre y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, recuperando su práctica en contextos como el recreo o parques.
- Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.
- Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo mediante la realización de juegos tradicionales.
- Conseguir la interdisciplinariedad de la Educación Física con las áreas de conocimiento de Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Lengua, Música y Educación Artística.

4.2. Contenidos

Teniendo en cuenta el Real Decreto del 28 de febrero de 2014, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, los contenidos que se van a trabajar de forma interdisciplinar son:

Lengua	- La literatura: textos literarios. Las retahílas.
Música	- Canción gestual.
Ciencias de la Naturaleza	- Los seres vivos. Los animales. Identificación de diferencias. - Tipo de materiales. Clasificación según criterios elementales. - Alimentos saludables.
Ciencias Sociales	- Uso y medida del tiempo. Nociones básicas: antes, después, pasado, presente, futuro, duración.
Educación Física	- Indagación y práctica de juegos tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.3. Metodología

Las clases a impartir seguirán la siguiente metodología:

- **Fase Inicial:** Consiste en una lluvia de ideas y en una puesta en contacto con el juego: conocer el origen del juego, si saben algo sobre él, si han jugado alguna vez...
- **Fase Intermedia:** En esta fase se recurrirá a una metodología tradicional, basada en la explicación de los juegos y en su realización. Se dejará libertad a los alumnos durante su realización, con el objetivo de fomentar un aprendizaje cooperativo, basado en la ayuda y en el aprendizaje de los demás. En algunos momentos se intervendrá con el objetivo de producir mejoras en el juego.

- **Fase Final:** Una vez finalizados los juegos, se sentarán en círculo para compartir opiniones sobre cómo se han sentido, si les ha gustado o no y reflexionar sobre lo realizado en cada clase para poder evaluarlas después.

La labor del profesor será de guía y de ayuda al alumnado.

4.4. Temporalización

El proyecto de intervención será llevado a cabo en el tercer trimestre, durante las 3 primeras semanas de Abril. Se impartirán 2 clases diferentes por semana, tanto para el grupo A como para el grupo B, excepto la última semana que constará de una única clase. Por tanto el total de clases a realizar son 5.

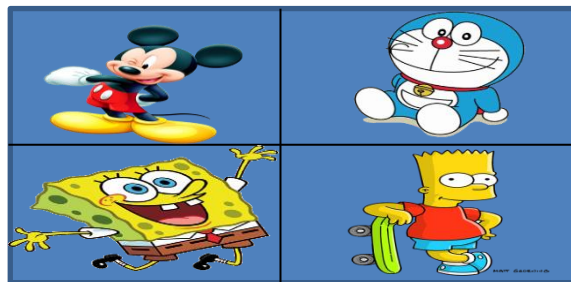
ABRIL						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
28	29	30	31	1	2	3
4	5 (1ºA)	6 (1ºA Y 1ºB)	7 (1º B)	8	9	10
11	12 (1ºA)	13 (1ºA Y 1ºB)	14 (1º B)	15	16	17
18	19 (1ºA)	20 (1ºB)	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

4.5. Clases

El programa de intervención a realizar consta de 5 clases. Los juegos tradicionales han sido escogidos en función de su adaptación a las distintas áreas de conocimiento de Educación Primaria, en este caso las que se imparten en 1º de Primaria y más en concreto a Educación Física, Educación Artística, Lengua, Música, Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza. Además, se han adaptado a los contenidos que reciben en dichas materias,

consiguiendo de este modo la interdisciplinariedad. Son contenidos sencillos ya que los alumnos son pequeños y aprenden cosas útiles para la vida diaria.

En cada una de las clases se utilizará la chapa organizadora, es un tipo de estrategia utilizada para que no siempre jueguen los mismos niños, consiguiendo así la mejora de las relaciones sociales. Se trata de una chapa con distintos personajes, cada personaje representa una agrupación:



- Personajes de Disney (Mickey y Mini): agrupación de 2 personas.
- Personajes de Doraemon (Doraemon, Novita, Gigante y Suneo): agrupación de 4 personas.
- Personajes de Bob Esponja (Bob Esponja, Calamardo, Gary, Arenita, Don Cangrejo y Patricio): agrupación de 6 personas.
- Personajes de los Simpsons (Bart, Maggie, Lisa, Homer, Moe, Margie, Flanders y Mildhouse): agrupación de 8 personas.

Las clases del programa son:

- CLASE N° 1: **Jugamos como lo hacían nuestros abuelos.**

En esta clase se trabaja el juego tradicional de las palmas y se ha relacionado con el área de Lengua y Música, trabajando el aprendizaje de las retahílas mediante la canción gestual.

- **CLASE N° 2: El ayer y hoy (Anexo I)**

Esta clase abarca el juego de las chapas y se ha relacionado con el área de Ciencias Sociales (conocer el origen de las chapas y las variantes que han ido surgiendo a lo largo del tiempo). Es un contenido que se ha trabajado en clase anteriormente (el paso del tiempo) y que a través de Educación Física se pretende reforzar.

- **CLASE N° 3: Quién gana a quién (Anexo II)**

Se trabaja el juego tradicional de las canicas relacionado con un contenido de Ciencias de la Naturaleza (conocer de qué material están realizadas las canicas y las características de dichos materiales).

- **CLASE N° 4: Los animales (Anexo III)**


Consiste en el juego tradicional de la rayuela, pero trabajado de una forma distinta, relacionando el juego con los animales, diferenciándolos según la alimentación en carnívoros, herbívoros y omnívoros (Ciencias de la Naturaleza).


- **CLASE N° 5: Construimos nuestros propios materiales y jugamos (Anexo IV)**


Se trata el juego de los santos relacionado con los alimentos saludables y no saludables. Esta clase, primero se trabajará en Educación Artística, creando los juguetes necesarios para el juego y, por último, jugaremos a dicho juego con los materiales realizados.

Se introduce aquí la clase número 1 a modo de ejemplo, el resto de clases en Anexos.

CLASE 1: Jugamos como lo hacían nuestros abuelos	
Justificación	Los juegos de esta sesión han sido escogidos para trabajar conjuntamente el área de Lengua y Música con Educación Física.
Contenidos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Retahílas. - Expresión corporal y coordinación. - Canción gestual.

	- Creatividad.	
Duración	45 minutos, restando los 10 minutos que se pierden bajando y subiendo mientras mantienen silencio.	
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Conos. - Aros. - Cartulinas con la retahíla. 	
Actividades		
<p>Previamente a la realización de las actividades, se realizará una lluvia de ideas sobre qué juegos de palmas conocen, quién se los ha enseñado... Esta fase previa abarcará 5 minutos.</p>		
Duración	Desarrollo	Representación gráfica
10 min.	<p><u>Cantamos con gestos:</u> Los alumnos cantarán y a la vez realizarán con gestos la retahíla “Don Federico”, para familiarizarse con la retahíla. Se realizarán varias repeticiones.</p> <p>Para esta actividad se dividirá la clase en dos grupos, sin hacer uso de la chapa organizadora.</p>	

<p>15 min.</p>	<p><u>Carrera de relevos:</u> Se formarán 4 hileras de 6 personas mediante los personajes de Bob Esponja de la chapa organizadora. En ambas filas se colocarán obstáculos (conos y aros), que deberán rodear y saltar para llegar a la parte final del circuito y coger una parte de la retahíla en cartulina. A la vuelta, deberá chocar la mano al siguiente de la fila para que éste se disponga a salir. Una vez que hayan conseguido todas las partes, deberán formar la retahíla “Don Federico” mediante el trabajo en equipo.</p> <p>El objetivo de todos los equipos es ganar, siendo el primero en formar la retahíla el ganador.</p> <p>Partes de la retahíla:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Don Federico perdió su cartera, para casarse con una costurera, la costurera perdió su dedal, para casarse con un general.2) El general perdió su espada, para casarse con una bella dama, la bella dama perdió su abanico, para casarse con Don Federico.3) Don Federico perdió su ojo, para casarse con un piojo, el piojo perdió su pata, para casarse con una garrapata,4) la garrapata perdió su cola, para casarse con una pepsi-cola,	
-----------------------	---	--

	<p>la pepsi-cola perdió sus burbujas, para casarse con una mala bruja.</p> <p>5) La mala bruja perdió su gatito para casarse con Don Federico,</p> <p>6) Don Federico le dijo que no y la mala bruja le echó una maldición,</p> <p>7) al día siguiente le dijo que sí y la mala bruja se echó a reír.</p>	
<p>10 min.</p>	<p><u>Jugamos e inventamos:</u> Esta actividad consiste en realizar el juego de palmas “Don Federico” con las palmadas y los gestos correspondientes:</p> <p>1º: Cada uno palmea en las manos del otro, una mano hacia arriba, la otra hacia abajo.</p> <p>2º: Se realiza el mismo paso que el anterior pero al contrario.</p> <p>3º: Cada uno palmea en las manos del otro, de frente.</p> <p>4º: cada uno palmea en sus propias manos.</p> <p>Los gestos se corresponderán con la letra de la canción.</p> <p>Una vez realicen correctamente el juego de palmas, podrán inventar nuevos movimientos, gestos o retahílas, incluso realizar juegos de palmas existentes, modificando aspectos de ellos.</p> <p>En esta actividad se realizarán parejas de un chico con una chica.</p>	

5 min.	<u>Reflexión y puesta en común.</u>	
Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la expresión mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos. - Desarrollar la creatividad en el juego de palmas. 		

5. Evaluación

Se llevará a cabo una evaluación del alumnado, con el objetivo de observar las mejoras conseguidas y los puntos débiles que se deben reforzar. También se evaluará el programa para conocer los fallos que se han producido y evaluar si se han alcanzado los objetivos propuestos o por el contrario no.

5.1. Evaluación del alumnado

El tipo de evaluación que se llevará a cabo para evaluar al alumnado será una evaluación formativa, realizada durante la aplicación del programa. Este tipo de evaluación permite “localizar las deficiencias cuando aún se está en posibilidad de remediarlas” (Capote y Sosa, 2006, p.11), es decir, realizar un seguimiento del alumnado durante las clases, ofreciéndole información de su evolución, así como feedback positivo o negativo para lograr mejoras durante el proceso.

Con esta evaluación se da más importancia al proceso que al resultado porque no importa el resultado, sino que durante el proceso los alumnos mejoren y corrijan sus errores.

Como instrumento de evaluación formativa se realizará una rúbrica global para que tanto el alumnado como el docente conozcan el nivel de dominio adquirido en cada uno de los criterios de evaluación de las clases del programa (Anexo V).

5.2. Evaluación del proyecto

En cuanto a la evaluación del proyecto se ha realizado una evaluación cualitativa, obteniendo los datos de las opiniones y reflexiones expuestas en la parte final de cada una de las clases.

En cada una de las clases los datos obtenidos han sido los siguientes:

- Clase N° 1 (juego de palmas): los alumnos han disfrutado mucho en esta clase porque los juegos eran muy diversos. Cabe destacar la imaginación que se ha observado por parte de los alumnos, los cuales han creado movimientos nuevos para los juegos de palmas y gestos diferentes.
- Clase N° 2 (chapas): al principio de la clase el alumnado ha empezado motivado porque le ha gustado los circuitos, pero 10 minutos después del segundo juego se han aburrido ya que todo el tiempo usaban el mismo material.
- Clase N° 3 (canicas): esta clase ha sido una de las favoritas de los alumnos porque es uno de sus juegos preferidos. Además, la primera parte de la sesión ha sido muy interesante ya que los alumnos han traído canicas de distinto material y con colores y dibujos en su interior diferentes, por lo que los alumnos estaban muy interesados.
- Clase N° 4 (rayuela): con este juego el alumnado ha disfrutado mucho, así como ha aprendido. El cambio de los números por animales ha motivado al alumnado. La mayoría ha sabido distinguir entre los distintos tipos de animales.
- Clase N° 5 (los santos): en este juego los alumnos han aprendido mucho acerca de los alimentos. Además, el hecho de realizar Educación Artística y después llevarlo a la práctica en Educación Física ha dado lugar a una clase más dinámica.

En cuanto a los objetivos del programa se ha comprobado que se han conseguido todos y cada uno de ellos:

- Los alumnos se han divertido y querían llevar a cabo algunos juegos en su tiempo de ocio.
- Han trabajado de forma cooperativa, respetando los turnos de tirada y compartiendo el material cuando era necesario.

- Han mejorado las habilidades básicas y capacidades físicas, en cada uno de los juegos. Un ejemplo es el juego de las chapas, en el cual había alumnos que golpeaban la chapa con un solo dedo, pero proponiéndole una forma de lanzamiento mejor han mejorado dicha habilidad. Hay otras capacidades como el equilibrio que tienen que mejorar.
- El alumnado ha reforzado los contenidos de otras materias mediante la interdisciplinariedad que ofrece el programa.

6. Conclusiones

La realización del programa ha permitido conocer los puntos fuertes y débiles del programa.

Como punto fuerte principal se ha observado que la interdisciplinariedad introducida en las clases motiva al alumnado. Un ejemplo es el juego de la rayuela donde los niños suelen jugar con números y esta vez sustituidos por nombres de animales les ha gustado más.

Además, han practicado distintos juegos tradicionales, los cuales conocían pero no sabían jugar, lo que me ha llamado la atención porque son juegos que han pasado de generación en generación y que a esta nueva generación no han llegado, ya que han sido sustituidos por las nuevas tecnologías.

Como punto débil a destacar es que los juegos deberían ser más variados. Por ejemplo, en el juego de las chapas los alumnos se desmotivaban un poco ya que siempre utilizaban el mismo material. En cambio, en la rayuela que es un juego más dinámico, aunque utilizarán el mismo material, se divertían.

La implantación de este programa me ha hecho ser consciente de la situación en la cual se encuentran los juegos tradicionales en la actualidad, tanto en la vida diaria como en el colegio. Me ha permitido conocer de primera mano cómo han sido sustituidos por juegos actuales, hasta tal punto de no ser conocidos la mayoría de ellos por parte del alumnado.

Por último destacar la satisfacción conseguida durante la realización de los juegos porque he recuperado una parte de la cultura que se estaba perdiendo.

7. Referencias bibliográficas

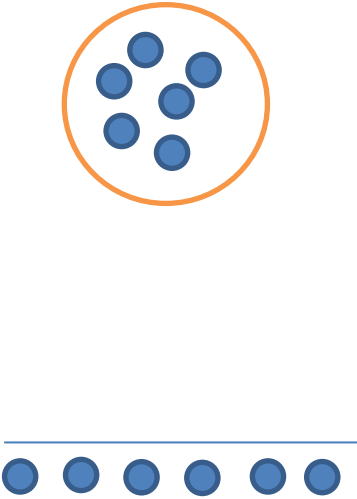
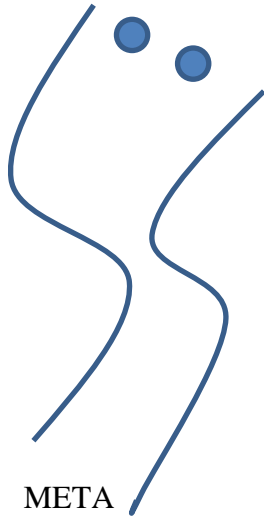
- Buscà, F. (2005). Educación física Escolar y Transversalidad Curricular. Un estudio de casos para el análisis y el diseño de tareas y juegos motrices significativos. (Tesis doctoral). Facultat de formació del professorat, Universitat de Barcelona.
- Capote, S., & Sosa, A. (2006). Evaluación. Rúbrica y listas de control. Recuperado de: [file:///C:/Users/usuario/Downloads/Evaluacin%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Evaluacin%20(3).pdf)
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, (23), 1-17.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales* (Vol. 567). Barcelona: INDE.
- Ley N° 60. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 27 de marzo de 2015.
- Méndez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (33), 67-76.
- Méndez, A., & 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), 54-58.
- Méndez, A., López, G., & Sierra, B. (2009). Competencias básicas: sobre la exclusión de la competencia motriz y las aportaciones desde la Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (16), 51-57.

- Öfele, R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*, 4 (13). Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Real Decreto N° 52. BOE, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. 1 de marzo de 2014.
- Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada*. (Tesis Doctoral). Facultad Ciencias de la Educación, Granada.

8. Anexos

Anexo I: Clase 2

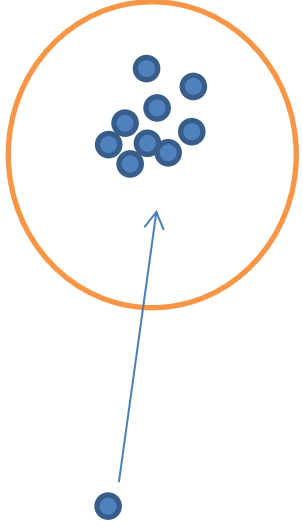
CLASE 2: El ayer y hoy	
Justificación	El juego tradicional de las chapas ha sido seleccionado entre el gran abanico de juegos tradicionales para tratar el tema del paso del tiempo, ya que dicho juego tiene historia tras él y porque ha aparecido una variante actual que merece la pena conocer.
Contenidos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Evolución en el tiempo. - Precisión. - Lanzamiento.
Duración	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Chapas. - Tizas.
Actividades	

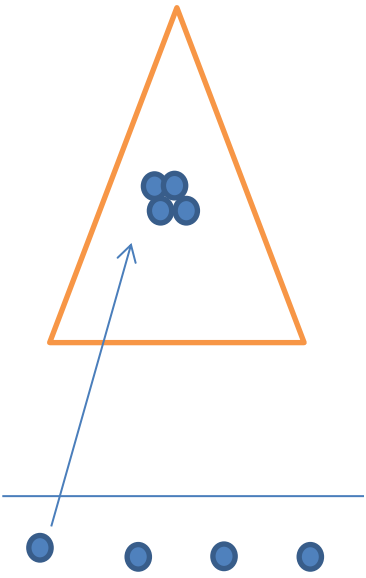
<p>En primer lugar se preguntará a los alumnos si conocen dicho juego y quién se lo ha enseñado. Después, se les explicará el origen del juego de las chapas y cómo ha ido el juego variando, tanto las reglas, materiales...con el paso del tiempo (10 minutos).</p>		
Duración	Desarrollo	Representación gráfica
<p>15 min.</p>	<p><u>Juego de las chapas, variante “A sacar”:</u> Los alumnos harán equipos de 6 personas mediante el uso de la chapa (Personajes de Bob Esponja). Se dibuja un círculo en el suelo y en su interior cada jugador coloca una chapa. El primer jugador tira su chapa desde una línea de salida con el objetivo de golpear alguna chapa y sacarla del círculo. Si es así, la gana y vuelve a tirar. Si no saca ninguna del círculo, pasa el turno al siguiente jugador y así sucesivamente hasta que ya no queden más chapas en el redondel.</p>	
<p>15 min.</p>	<p><u>Juego de las chapas, variante “Las carreras”.</u> Esta vez los alumnos harán equipos de 4 personas mediante el uso de la chapa (Personajes de Doraemon). Se trazan distintos circuitos en el suelo con tiza para que los alumnos vayan rotando alrededor de ellos. Consiste en ir golpeando la chapa hasta llegar a la meta. Si la chapa</p>	

	sale del circuito el jugador debe colocar la chapa en el lugar desde donde había tirado. Gana el que antes llegue a la meta.	
5 min.	<u>Reflexión y puesta en común.</u>	
Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la evolución en el tiempo. - Desarrollar la precisión en el juego. 		

Anexo II: Clase 3

CLASE 3: Jugamos como lo hacían nuestros abuelos	
Justificación	El juego de las canicas se ha relacionado con el área Ciencias de la Naturaleza, con el objetivo de que cada alumno traiga sus canicas y comparar los distintos materiales con los que están realizadas. Se recomendará a los alumnos que traigan canicas de distinto material, objetivo que se puede conseguir pidiéndoselas a sus abuelos o incluso a sus padres.
Contenidos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Los materiales y sus características. - Precisión en el tiro.
Duración	45 minutos.

<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Canicas. - Tizas. 	
<p style="text-align: center;">Actividades</p>		
<p>En la fase previa algunos alumnos mostrarán a sus compañeros las canicas y observaremos de qué materiales están realizadas, comentando las características de cada una, según el material. Además, se preguntará acerca de los juegos actuales de canicas y con qué materiales se juegan (10 minutos).</p>		
<p>Duración</p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Representación gráfica</p>
<p>15 min.</p>	<p><u>Juego de las canicas, modalidad “el bombardeo”.</u> Los alumnos se agruparán en grupos de 4 personas (Personajes de Doraemon). Se traza un círculo en el suelo y cada uno de los participantes coloca igual número de canicas en el centro. El objetivo del juego es sacar el mayor número de canicas del círculo, las cuales pasan al poder del jugador que ha tirado. El juego termina cuando ya no quedan canicas en el círculo.</p>	

<p>15 min.</p>	<p><u>Juego de las canicas, modalidad “el triángulo”.</u></p> <p>Los grupos permanecerán igual, de 4 personas.</p> <p>Para establecer los turnos de la partida, se dibujará un triángulo en el suelo y una línea de salida. En la línea de salida, se colocarán todos los jugadores, tirarán su canica y el que quede más cerca del triángulo es el primero. Se establecen dos lugares de tirada: la línea de salida y el lugar donde quedó la canica cuando se establecieron los turnos. Se tira una vez desde cada sitio.</p> <p>El objetivo del juego es sacar una canica del triángulo. Si sacas la canica te la quedas, pero si la que lanzaste queda fuera del triángulo, tirarás en el siguiente turno. Si la canica queda dentro del triángulo no puedes seguir jugando la partida, otro jugador podrá sacarla con la suya y quedársela.</p> <p>Se termina el juego cuando todos los jugadores han perdido, (debido a que su canica quedó dentro del triángulo), o cuando se acaban las canicas dentro del triángulo.</p>	
<p>5 min.</p>	<p><u>Reflexión y puesta en común.</u></p>	

Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir entre distintos materiales y sus características. - Mejorar la precisión en el tiro.

Anexo III: Clase 4

CLASE 4: Los animales	
Justificación	En esta sesión se trabajará el juego de la rayuela, consiguiendo la interdisciplinariedad a través de Ciencias de la Naturaleza. Se trabajará la clasificación de los animales (herbívoros, carnívoros y omnívoros).
Contenidos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de animales según la alimentación. - Coordinación y equilibrio.
Duración	45 minutos.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tizas. - Piedras.
Actividades	
<p>Antes de comenzar la sesión práctica, se repasará la clasificación de los animales, con el objetivo de que la realización del juego sea más eficaz. Además se explicará la diferencia de este juego con el original, ya que en vez de números, se pintará en el suelo animales carnívoros, herbívoros y omnívoros. Esta fase previa durará 10 minutos.</p>	

Duración	Desarrollo	Representación gráfica
<p>30 min.</p>	<p>Rayuela: Consiste en el juego tradicional de la rayuela, pero con una estructura distinta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la parte vertical, se escribirán nombres de animales carnívoros. - En la parte horizontal, se escribirán nombres de animales herbívoros. - En el círculo final (Número diez), un animal omnívoro. <p>La agrupación en este juego se hará por grupos de 4 personas (personajes de Doraemon).</p> <p>Se trata de lanzar la piedra al primer rectángulo (número 1). Si aciertas que el tigre es un animal carnívoro y realizas bien los saltos en la rayuela sin perder el equilibrio, vuelves a tirar; en el caso contrario, pasa el turno a la siguiente persona.</p> <p>En los lugares donde hay un solo rectángulo, hay que estar a la pata coja; donde hay dos con los dos pies.</p>	
<p>5 min.</p>	<p><u>Reflexión y puesta en común.</u></p>	

Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los animales, según su alimentación. - Mejorar la coordinación y el equilibrio.

Anexo IV: clase 5

CLASE 5: Los animales	
Justificación	Esta sesión abarca dos áreas de conocimiento: Educación Artística (construir el material del juego) y Ciencias de la Naturaleza (los alimentos saludables y no saludables). En dicha sesión se trabajará con el juego de los santos.
Contenidos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Alimentos saludables y no saludables. - Habilidad básica de lanzamiento. - Habilidades artísticas (dibujar, colorear y recortar).
Duración	45 minutos.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tijeras. - Ceras. - Folios. - Pegamento. - Caja de cerillas.
Actividades	
<p>En un primer lugar se realizará la clase de Educación Artística, con una duración de 25 minutos, válidos para dibujar, colorear, recortar y pegar los alimentos en las cajas.</p>	

<p>En segundo lugar, algunos alumnos mostrarán al resto los alimentos dibujados y se explicará el juego.</p> <p>En tercer y último lugar, el alumnado jugará al juego de los santos.</p>		
Duración	Desarrollo	Representación gráfica
<p>15 min.</p>	<p><u>Juego los santos:</u> El primero tira todas las cajas. La caja que pertenezca a quien más cerca esté de la pared es el primero en tirar. Tira todas las cajas, si sale la cara del alimento saludable se las queda, las que no pasan al siguiente jugador. Así hasta que salgan todas las cajas con alimentos saludables. Aquí, es donde deberán demostrar si distinguen dichos alimentos.</p> <p>Se agruparán en grupos de 4 personas, distintos de los de la sesión anterior.</p>	
<p>5 min.</p>	<p><u>Reflexión y puesta en común.</u></p>	
Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir entre alimentos saludables y no saludables. - Mejorar el lanzamiento. 		

Anexo V: Rúbrica

Criterios de evaluación	0 No presenta respuesta	1 Respuesta inadecuada	2 Respuesta suficiente	3 Respuesta satisfactoria	4 Respuesta muy competente	5 Respuesta excelente
Mejorar la expresión mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.	No se expresa mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.	Se expresa inadecuadamente mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.	Se expresa de forma suficiente mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.	Se expresa satisfactoriamente mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.	Se expresa de forma muy competente mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.	Se expresa de forma excelente mediante el uso del cuerpo, la coordinación y los gestos.
Desarrollar la creatividad en el juego de palmas.	No desarrolla la creatividad en el juego de palmas.	Desarrolla la creatividad de forma inadecuada en el juego de palmas.	Desarrolla suficientemente la creatividad en el juego de palmas.	Desarrolla satisfactoriamente la creatividad en el juego de palmas.	Desarrolla la creatividad de manera muy competente en el juego de palmas.	Desarrolla la creatividad excelentemente en el juego de palmas.
Comprender la evolución en el tiempo.	No comprende la evolución en el tiempo.	Comprende la evolución en el tiempo de forma	Comprende la evolución en el tiempo de forma	Comprende la evolución en el tiempo de forma	Comprende la evolución en el tiempo muy	Comprende la evolución en el tiempo

		inadecuada.	suficiente.	satisfactoria.	competentemente.	excelentemente.
Desarrollar o mejorar la precisión y el lanzamiento en el juego.	No desarrolla la precisión y el lanzamiento en el juego.	Desarrolla la precisión y el lanzamiento en el juego inadecuadamente.	Desarrolla la precisión y el lanzamiento en el juego suficientemente.	Desarrolla la precisión y el lanzamiento en el juego satisfactoriamente.	Desarrolla la precisión y el lanzamiento en el juego competentemente.	Desarrolla la precisión y el lanzamiento en el juego excelentemente.
Distinguir entre distintos materiales y sus características.	No distingue los materiales ni sus características.	Distingue de forma inadecuada los materiales y sus características.	Distingue de forma suficiente los materiales y sus características.	Distingue de forma satisfactoriamente los materiales y sus características.	Distingue de forma competente los materiales y sus características.	Distingue excelentemente los materiales y sus características.
Distinguir los animales, según su alimentación.	No distingue los animales, según su alimentación.	Distingue los animales, según su alimentación pero de forma inadecuada.	Distingue los animales, según su alimentación, de forma suficiente.	Distingue los animales, según su alimentación satisfactoriamente.	Distingue los animales, según su alimentación competentemente.	Distingue los animales, según su alimentación excelentemente.
Mejorar la	No mejora la	Presenta una	Presenta una	Presenta una	Presenta una	Presenta una

coordinación y el equilibrio.	coordinación ni el equilibrio.	coordinación y un equilibrio inadecuado.	coordinación y un equilibrio suficiente.	coordinación y un equilibrio satisfactorio.	coordinación y un equilibrio competente.	coordinación y un equilibrio excelente.
Distinguir entre alimentos saludables y no saludables.	No distingue entre alimentos saludables y no saludables.	Distingue inadecuadamente entre alimentos saludables y no saludables.	Distingue de forma suficiente entre alimentos saludables y no saludables.	Distingue satisfactoriamente entre alimentos saludables y no saludables.	Distingue de forma competente entre alimentos saludables y no saludables.	Distingue excelentemente entre alimentos saludables y no saludables.