



Facultad de Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA. MENCIÓN: EDUCACIÓN FÍSICA

Trabajo de Fin de Grado

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

**“RESTABLECER EL PROTAGONISMO
LÚDICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES
CON EL APOYO DE LA REPRESENTACIÓN
ARTÍSTICA DE BRUEGHEL”**

Autor: DOMINGO MARTÍN JIMÉNEZ

Curso Académico 2015-16

RESUMEN:

En este documento expondré mi proyecto de intervención, a través del cual trataré de extraer de Juegos Tradicionales, contenidos y herramientas que nos sirvan para beneficiar el desarrollo social de nuestros alumnos, incorporándolos dentro de su propuesta didáctica en el área de Educación Física y complementándola con ayuda de la Educación Artística.

Analizaré en el aula, con ayuda de los alumnos de sexto de primario, del centro donde realizo mis prácticas, una de las obras más famosas del pintor flamenco Pieter Brueghel, “El Viejo”, que data del año 1560, aproximadamente, y es conocida como *Juego de niños o Enciclopedia de juegos de los niños flamencos*, mostrándonos hasta 86 juegos populares de los Países Bajos, algunos de los cuales siguen siendo practicados actualmente. Con esto relacionamos dos áreas fuertemente amenazadas en la educación de hoy día, la Educación Física y la Artística.

El criterio que utilizaremos para la selección de estos juegos, dentro de la pintura, estará basado en las características más importantes, es decir, que sean divertidos y atractivos para los alumnos, con la intención de que estos queden instaurados ya en el patio.

Además de perseguir el fin de recuperar juegos, quizás olvidados, para procurar que perduren en el tiempo, considerándolos patrimonio cultural que hay que promover y cuidar, siguiendo la tarea de nuestro pintor, utilizando su obra como recurso didáctico dentro de ambas áreas.

El objetivo principal es conseguir coordinar ambas áreas de educación, procurando motivar la interacción de todos los alumnos del centro, mejorar la convivencia en el patio y evitar la discriminación de otras culturas, trabajando en todos nuestros juegos la igualdad y el respeto hacia los compañeros.

Todos estos aspectos, recién mencionados, comparten un mismo fin, hacer posible la aplicación real de este proyecto en las aulas de Educación Primaria de muchos centros, siguiendo las pautas que en este se tomen como importantes, para que la aplicación llegue a ser satisfactoria tanto para alumnos/as cómo para los docentes que la impartan.

Palabras clave: Patrimonio Cultural, Juego de niños, Disciplinas Complementarias, Material Adaptado y Alumno-Profesor.

-INDICE-

1. Introducción.....	4
• Justificación del tema escogido.	
2. Análisis de necesidades y priorización de las mismas.....	8
3. Establecimiento de objetivos.....	9
4. Población beneficiaria del programa.....	11
5. Temporalización.....	12
6. Diseño de la intervención.....	14
a. Título de las sesiones	
b. Justificación de las sesiones.	
c. Fichas de las sesiones.	
7. Diseño de la evaluación.....	21
a. Tipo de evaluación.	
b. Materiales de evaluación.	
8. Conclusiones de la propuesta.....	22
9. Referencias Bibliográficas.....	24
10. Anexos.....	25

1. Introducción.

- **Justificación del tema escogido.**

He optado por desarrollar este tema, en mi trabajo de fin de grado, teniendo en cuenta tanto mis experiencias vividas, durante estos últimos cuatro años, en el desarrollo de este grado universitario, cómo en los dos años previos, que empleé en la obtención del título de Técnico Superior de Actividades Físicas, Deportivas y de Animación. He podido comprobar, gracias a las prácticas en colegios y centros deportivos, la importancia que tienen los juegos en el desarrollo integral de los alumnos/as.

Los juegos son la base para desarrollar cualquier tipo de actividad deportiva, considerados como un instrumento eficaz para promover valores como la tolerancia, el respeto, la deportividad, la competitividad, el compañerismo...

Es imprescindible la tarea educativa para que estas manifestaciones culturales, con un hondo arraigo social, no desaparezcan de los recursos lúdicos de nuestros jóvenes.

Para Paredes (2002):

La práctica deportiva ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. Ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre seres humanos. Es un símbolo de humanidad sin prejuicios, bandera de paz y lazo de unión entre gentes diferentes. Hace que se entiendan niños, adultos y viejos de manera inmediata sin ningún otro lazo de comunicación, porque brota de la bondad humana. (Paredes, 2002, p.8).

El fin que persigo con la puesta en práctica de Juegos Tradicionales es que proporcionen a los niños/as diferentes alternativas para su tiempo de ocio. Pretendo favorecer con su realización aspectos cognitivos, tomando decisiones durante su desarrollo, aspectos socio-emocionales que favorecen la autoestima de los alumnos y por supuesto aspectos psicomotrices desarrollando diferentes tipos de ejercicios físicos.

He seleccionado *Enciclopedia de juegos de los niños flamencos o Juego de niños*, obra realizada Pieter Brueghel, "El Viejo", quien estaba especializado en la representación de escenas costumbristas y populares y fue el primero en recoger los juegos que solían

practicarse en las calles, en este caso de los Países Bajos, alguno de los cuales continúan practicándose hoy.

La idea de escoger este cuadro se debe a que escenifican 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. Estas imágenes son justamente las que busco recuperar, con la puesta en práctica de este proyecto.

Cómo expresa Herrador (2005, p.16) “el lienzo se caracteriza por la gran capacidad de observación de la naturaleza humana, el ingenio omnipresente y la vitalidad de los personajes”.

También están relacionadas con este proyecto las palabras de Zapico (1999, p.10) “arte y deporte han sido siempre disciplinas complementarias, y han recorrido caminos paralelos generando a veces una única vía de expresión de logros y emociones humanas.”

La UNESCO reconoce los juegos tradicionales como parte importante del patrimonio cultural, considerándolos instrumentos eficaces para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.

Teniendo en cuenta a Trigueros (2002, p.54) “estos juegos tradicionales siguen constituyendo una fuente de interés didáctico a todos los niveles: motor, físico, social, intelectual y cultural”. Podremos contar con ellos como herramienta educativa firme dentro del contenido curricular.

Debo aclarar que con la elección y análisis de estos juegos tradicionales no trato de establecer una programación para una unidad didáctica, sino un proyecto de intervención en el que se llegue a crear una batería de juegos que amplíe las ofertas lúdica de nuestros alumnos, recordando juegos que quizás sus propios antepasados más cercanos practicaron y desarrollando actividades que favorezcan relaciones interpersonales entre los alumnos de un mismo centro.

El Juego Tradicional tendrá sentido en el aula, según la importancia educativa que le asignemos. Sánchez (2009):

Aconseja alguno de los requisitos que debe cumplir el juego para tal fin, entre ellos, que permita el desarrollo integral del alumnado, que evite la exclusión y la

híper-competitividad, que suponga un reto alcanzable, que fomente la participación, que otorgue oportunidades de éxito a todo el alumnado y que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo. (Sánchez, 2009, p.54).

Algunos ejemplos, de juegos institucionalizados que exigen la colaboración entre los jugadores para que el juego fluya, son los bolos y su proceso de armado de la bolera, la formación de castillos humanos o el aprendizaje del manejo de zancos.

Junto al aprendizaje de habilidades y destrezas motrices, la tradición lúdica arrastra formas de vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos, los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se sociabilizan, también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.

Los juegos tradicionales reproducen valores sociales que cambian según la época ya que son un reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos. Lo que antes era aceptado por la población, hoy puede ser cuestionable. No es extraño encontrar manifestaciones lúdicas que promueven directa o de manera oculta contravalores como canciones sexistas. Para Lavega et al, (2006, p.54) y Trigueros (2002, p.54) “roles asociados al género, segregación por sexo, mayor participación de los varones, marginación de los menos competentes motrices, ambientes cargados de excesiva competitividad en los que destaca la comparación de resultados entre los protagonistas y la violencia física”.

Con la intención de evitar cualquier tipo de situación de discriminación, he señalado, con una flecha de color verde, todos aquellos juegos que considero adecuados para su realización por parte del alumnado en el **Anexo 2**. El resto de juegos que han quedado sin marcar quedan descartados. Los motivos pueden ser diversos, entre ellos puede encontrarse que los considere demasiado peligrosos para su realización por parte del alumnado del centro, que estos juegos requieran de unas instalaciones, de las cuales no disponemos en el centro, o simplemente porque considere que pueden ser poco divertidos y por ello no sean atractivos para los alumnos.

Para Moreno (1992, p.55) “la implantación de juegos tradicionales, propios de adultos, en el ámbito escolar requiere de una adaptación para los usuarios más jóvenes, al tiempo que se garantiza la mayor participación e implicación y se preserva su seguridad”.

Una de las intenciones de este proyecto es aprovechar la inspiración producida por el descubrimiento y realización de los juegos representados en esta obra de arte para ofrecer la posibilidad de autoconstrucción de materiales, dentro de la educación artística, para producir recursos ajustados a los alumnos y no al contrario. En la sociedad en la que se solían practicar este tipo de juegos, se veían obligados a aprovechar cualquier objeto disponible a su alcance para convertirlo en su juguete. En aquel contexto más pobre, se trabajaba la imaginación en su máxima expresión, cualquier material era aprovechado para dar forma a juguetes como tirachinas, trompos, cerbatanas y otros con los que ocupaban su tiempo. Hoy encontramos en el mercado cualquier tipo de juguete, sobre todo digitales, que los aleja de dicha iniciativa de creación de juguetes propios con recursos caseros.

Las ventajas para desarrollar los bloques de Educación Física han sido enfatizadas por varios autores como Méndez-Giménez y Fernández-Río, (2009):

Entre otros beneficios se ha destacado que permite aumentar el tiempo de participación activa, posibilita la prolongación de la práctica en el periodo extraescolar, favorecen el desarrollo de procesos de pensamiento divergente, permiten el desarrollo de versatilidad e interdisciplinariedad, dando pie al trabajo cooperativo, sobre todo contribuyen a la adaptación del material al alumnado y no a la inversa. Igualmente, la estrategia involucra al alumnado en la construcción de su propio equipamiento y darles la oportunidad de probar con el propio y ajeno, así como de valorar pros y contras de cada material y discernir criterios de seguridad y funcionalidad siendo presentada como una herramienta más en la evaluación formativa (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2009, p.55)

Las posibilidades de interconexión del juego tradicional con las diversas áreas de conocimiento, su uso como herramienta interdisciplinar y su contribución al desarrollo de competencias básicas han sido puestas de manifiesto y enfatizadas en trabajos preliminares.

2. Análisis de las necesidades.

Observo la sociedad actual y la comparo con la de hace sólo veinte años, cuando yo ya correteaba por las calles de mi pueblo, hay algo que me llama mucho la atención y me apena. Me refiero al hecho de que cada vez vemos a menos niños jugando en las calles, las plazas y parques de pueblos y ciudades, donde antes se reunían para dar vida a innumerables juegos, constituyendo una fuente insustituible de transmisión cultural entre generaciones de épocas distintas. Ahora suelen permanecer solas y tranquilas, con el ruido del tráfico cómo protagonista, quedando multitud de juegos motores de antaño en la memoria de nuestros mayores.

Reflexiono sobre ello, llegando a la conclusión de que una de las causas puede ser la discriminación que sufren, dentro de la educación primaria, las áreas de expresión como son educación física, artística y musical. Pienso que existe una jerarquización de las asignaturas, que heredamos de siglos anteriores, en las que colocamos en el último eslabón, detrás de las matemáticas, la lengua o las humanidades, a las materias creativas y artísticas que desarrollan el aprendizaje social y emocional.

Otra causa que perjudica claramente la conservación de juegos tradicionales son los cambios en los estilos de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías que han instaurado una fuerte tendencia en la cual, los niños/as emplean su tiempo libre en emular actividades físicas o conductas violentas con sus videoconsolas, adictos a las redes sociales donde se comunican con otras personas aislados en sus habitaciones o simplemente alienados con los programas y series de moda en televisión.

El fin que persigue este proyecto es que los docentes de distintas áreas, en este caso la de educación artística y educación física, colaboren para hacer llegar a los discentes una cultura olvidada de juegos que les permita desarrollar su creatividad, que fomente la actividad física en los patios de los colegios y en las calles, que los forme en valores de respeto por las reglas de cada juego y la cooperación entre ellos para conseguir que estos sean desarrollados correctamente y de forma divertida.

Centrándome en la rutina de comportamiento en horario de recreo y en los espacios de deporte libre dentro de la educación física, a través de la observación directa, puedo

considerar que mis conjeturas previas sobre la falta de Juegos tradicionales encajan en los alumnos/as de este centro.

Para asegurar dichas conjeturas, utilizaré un pequeño cuestionario, que me muestre de manera más clara las necesidades de nuestros alumnos. Obviamente debe ser realizado previo al inicio del proyecto. La realización de este constará de dos partes, primero una individual, en la que cada alumno/a contestará las preguntas, sin haber recibido información previa sobre el tema a tratar y después analizaremos las respuestas mediante un debate, para obtener una conclusión sobre las debilidades en las que nos deberemos fijar a la hora de diseñar el proyecto. Las cuestiones son

- ¿Conoces algún juego tradicional?
- ¿Qué juegos sueles practicar durante el recreo?
- ¿Alguna vez practicas juegos tradicionales o modernos que impliquen la participación de otros/as niños/as, fuera del horario escolar?
- ¿Conoces alguna obra de arte que represente a niños jugando?
- ¿Has oído hablar de Brueghel, "El Viejo" o de alguna de sus obras?
- ¿Crees que la educación artística y la educación física puede ayudarte para conocer y practicar juegos tradicionales?

Tras esta consulta a nuestros alumnos, resumo las conclusiones generales a las que he podido llegar tras el debate; la mayoría de los alumnos de este curso conocen juegos como el pilla- pilla, el escondite o la gallinita ciega pero no se imaginan el recorrido histórico de estos, y no suelen practicarlos ya que los consideran infantiles. Tanto en horario escolar como fuera de este, los niños practican deportes, sobre todo el fútbol, pero los casos de niñas que realicen actividades deportivas en su tiempo de ocio son escasos. No conocían ninguna obra que representase niños jugando, ni autores. Y creen que si puede existir relación entre ambas áreas, pero no se imaginan los beneficios que pueden obtener de este proyecto.

3. Establecimiento de los objetivos.

Teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos de este centro con respecto a los juegos tradicionales, trataré de escoger los objetivos más apropiados, dentro de cada una de las áreas, sobre los que recaerá la responsabilidad del logro de las metas que este

proyecto persigue, vinculando la implicación del arte en la transmisión de los juegos tradicionales como patrimonio cultural.

En base a esta idea inicial utilizo los siguientes objetivos generales, que se encuentran dentro de las propuestas didácticas de cada área, enumerados en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE):

Dentro de la Educación Artística:

- Conocer y utilizar medios audiovisuales y tecnologías como recursos para observar y buscar información relativa al autor y a su pintura.
- Utilizar las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
- Analizar las manifestaciones artísticas y sus elementos más significativos en el entorno para conseguir una percepción más sensible de la realidad y fomentar nuestra identidad.

Dentro de la Educación Física:

- Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
- Desarrollo de 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 ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando las discriminaciones por razones de género o cultura.
- Conocer y valorar la diversidad de juegos como propuesta al tiempo libre de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física.
- Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a los juegos tradicionales.

Y considero además los siguientes objetivos como específicos para la correcta realización de mi proyecto de intervención:

- I. Mejorar las opciones lúdicas de los alumno/as, tanto dentro como fuera del horario escolar.
- II. Conocer los juegos tradicionales a través de una representación artística.
- III. Fomentar valores por encima de los resultados en los juegos.
- IV. Participar en la elaboración de los materiales de los juegos, adaptándoselos a sus necesidades.
- V. Ampliar las relaciones sociales entre los alumnos de distintas culturas y edades.

4. Población beneficiaria del programa

En primera instancia, pretendo que la realización de este proyecto beneficie de algún modo a los quince alumnos de sexto de primaria, del Centro de Educación Infantil y Primaria Juan Ramón Jiménez, en el cual imparto clases durante mi periodo de prácticas. Se trata de un centro de línea uno. A través de este curso, contando con la colaboración de su tutor, y la dirección del centro, pretendo llegar a beneficiar a todos los alumnos de Educación Primaria.

- **Situación del centro**

Se encuentra situado en Camino de Alfacar, nº11, administrativamente en la zona norte de Granada. Según su página web, abrió sus puertas en el año 1980 para dar respuesta a la demanda de escuelas públicas en la zona. Dispone de unas amplias instalaciones, con aulas para tutorías, especialistas, zonas comunes como comedor, audiovisuales, salón de actos, biblioteca, amplios patios de recreos, separando a infantil de primaria, etc.

Esta acogido al plan de apertura de centros, por lo que se abre a la comunidad educativa desde las 9 hasta las 18 horas con actividades lectivas de 9 a 14 y continuando con comedor y actividades extra escolares por las tardes.

En la actualidad tiene una gran demanda de Matriculas de la zona. La inmigración ha contribuido a este aumento, debido a las características de la zona tiene aprobado un Plan de Compensación Educativa.

También decir que al tratarse de un centro público no requiere de ningún filtro económico para entrar.

- **Perfil de los beneficiarios.**

En la clase de sexto de primaria, donde voy a llevar a cabo el proyecto de intervención, contamos con quince alumnos, siete niñas y ocho niños. Cinco de ellos provienen de familias inmigrantes y seis de etnia gitana.

Estas diferencias culturales no suelen provocar conflictos entre ellos, a pesar de ser un grupo conflictivo, que les cuesta mantener la calma y respetar las normas de clase. Normalmente separamos a los cuatro alumnos más alborotadores y los colocamos en grupos diferentes. Y nombramos a los cinco alumnos más responsables, jefes de sus respectivos grupos, encargándose de coordinar a sus compañeros y asegurar el buen funcionamiento del equipo, aunque a veces esto no sea necesario.

Este grupo será el encargado de traspasar los juegos tradicionales que aprendan durante la realización de este proyecto al resto de compañeros de este centro.

5. Temporalización.

La intervención se llevará a cabo durante mi estancia en el centro, en la realización de mis prácticas, en CEIP Juan Ramón Jiménez.

El tiempo estimado, para la realización de este proyecto de intervención, son cuatro semanas, contando con dos sesiones por semana. Y se llevarán a cabo al comienzo del tercer trimestre.

Cuento con la colaboración de mi tutor de prácticas, quien coincide en ser el profesor especialista de educación física en el centro y además tutor y docente de la educación artística de sexto de primaria.

Mi propósito es realizar ocho sesiones, dentro del área de educación física, trabajando de manera coordinada actividades dentro del área de educación artística, donde contarán con cuatro sesiones, una por semana.

Se deberán tener en cuenta mis indicaciones, para conseguir cumplir los objetivos fijados.

Dispongo de cuarenta y cinco minutos por sesión, en cada área, de los que espero poder aprovechar realmente treinta y cinco, debido al tiempo empleado en cambiar de clase y organizar al grupo.

El reparto de las sesiones quedaría de esta forma:

Educación física:

Análisis de las necesidades, debate, información inicial y formación de	1ª Sesión
---	-----------

grupos de trabajo.	
Grupo 1: Las tabas	2ª Sesión
Grupo 2: La silla de la Reina	
Grupo 3: Zancos	
Grupo 4: Lucha de Caballos	3ª Sesión
Grupo 5: Pídola	
<u>Juego extra:</u> Piñata	
Grupo 1: Palmo	4ª Sesión
Grupo 2: Churro	
Grupo 3: La viejecita	
Grupo 4: Petanca	5ª Sesión
Grupo 5: Parir la gata	
<u>Juego extra:</u> Los aros	
En el aula, selección de los 8 mejores juegos, con la colaboración de los alumnos del otro curso. Y distribución de las estaciones, en un plano del patio del centro, para la Yincana, en el aula.	6ª Sesión
Ensayo de la yincana en el patio, cada grupo explica su juego en las diferentes estaciones al resto de sus compañeros.	7ª Sesión
Jornada de puertas abiertas, y realización de la Yincana	8ª Sesión

Coincidiendo con mi intención de realizar tres juegos tradicionales en cada sesión, tomo como media extraordinario que trabajen en gran grupo, todos los alumno/as de sexto juntos, en la investigación y elaboración de dos juegos extras, que completen nuestra rutina, en las sesiones de educación física, eligiendo ellos mismos los roles que

desempeñarán dentro de este trabajo, y teniendo en cuenta que deben elegir a tres compañeros distintos como encargados de dirigir cada juego.

Y en educación artística:

Conocer esta obra de arte, a su autor y otras representaciones de juegos tradicionales en cuadros.	1ª Sesión
Elaboración de material, adaptado a la realización de los juegos.	2ª Sesión
Elaboración de material, adaptado a la realización de los juegos.	3ª Sesión
Colorear la copia del cuadro de Brueghel.	4ª Sesión

6. Diseño de la intervención.

Las sesiones desarrollaran actividades lúdicas, dinámicas y de investigación de juegos tradicionales que fomenten en su desarrollo la cooperación e interacción entre los discentes, teniendo como fin la mejora de la convivencia y el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales del grupo.

La metodología escogida para el desarrollo del proyecto de intervención es la de **aprendizaje significativo**, a través de la práctica del alumno. En un principio la metodología estará basada en la **asignación de tareas**, tras recibir una información inicial por parte del docente, dividiremos a los alumnos en grupos y deberán asumir de forma cooperativa las decisiones de organización, investigación y ritmo de ejecución de los juegos tradicionales. Supone un paso hacia la autonomía e individualización del alumno. Aunque las tareas son las mismas por lo que no existe individualización por niveles o intereses. A la vez llevaremos a cabo una **metodología constructivista**, puesto que ellos mismo deberán participar en la ejecución de los juegos que han investigado, respetando las normas de estos y el docente ejercerá de observador y mediador en el caso de que se necesite intervenir.

A. Título de las sesiones.

1ª “Conozcamos a Brueghel el Viejo, y sus Juegos de Niños”.

2ª “¿Reconoces este juego?”.

3ª “¿Reconoces este juego?”.

4ª “¿Reconoces este juego?”.

5ª “¿Reconoces este juego?”.

6ª “Preparamos una Yincana para todos”.

7ª “Ensayamos la Yincana para todos”.

8ª “Yincana: Enséñame como jugaban los niños”.

B. Justificación y organización de las sesiones.

La mayoría de estos juegos son desconocidos para nuestros alumnos, por ello debemos analizar detenidamente la obra de arte y dedicar un tiempo, dentro de nuestras sesiones, a localizar cada juego, conocer sus respectivos nombres y sus reglas de juego.

Para ello destinaremos dos de las sesiones, que se realizarán en el aula, donde podremos contar con materiales audiovisuales e informáticos, donde mostraremos la imagen del **Anexo 1** y el cuadro del **Anexo 2**.

- Primera sesión “Conozcamos a Brueghel el Viejo, y sus Juegos de Niños”:

Comenzaremos realizando un cuestionario para detectar las necesidades del grupo, sus respuestas serán posteriormente comentadas en un debate que dará paso a la información inicial donde explicaré los objetivos que perseguimos, con la colaboración de alumnos y del tutor, vinculando dos áreas esenciales en la educación.

Además de tener una primera toma de contacto con el cuadro, organizaré los aspectos teóricos que vamos a trabajar, formaré los grupos e iniciaremos la preparación de las clases prácticas.

Propondré cómo trabajo teórico que los discentes investiguen, algunos de los juegos contenidos en esta pintura, escogiendo dos de estos por grupo desde el propio cuadro y con la ayuda de la lista de nombre de los mismos. Posteriormente deberán entregar un redacción por grupo en formato papel, donde explicarán ese juego el motivo de elección de ese juego, las sesiones prácticas, las reglas de este y especificarán el material que van a necesitar.

- Desde la segunda sesión hasta la quinta “¿Reconoces este juego?”.

Sesiones prácticas en el patio donde los alumnos, por grupos, llevarán a cabo los juegos tradicionales de la pintura que han investigado y se han preparado, sin decir su nombre. Darán a conocer las normas de juego, mostrarán el material adaptado y ejemplificarán el

juego, cómo modelo para sus compañeros ejerciendo de monitores. El resto de grupos, a su vez, deberá competir por recordar cuál de los juegos de la obra van a realizar.

- Sexta sesión “Preparamos una Yincana para todos”.

Segunda clase teórica, tras la puesta en práctica de los juegos tradicionales nos reunimos en clase. Primero repetiremos el cuestionario que realizamos en la primera sesión y volveremos a abrir un debate para analizar las respuestas. Después pasaremos a decidir cuáles han sido los cinco mejores juegos, de los doce que hemos reproducido, para llevar a cabo en la Yincana. Debemos tener en cuenta que los juegos escogidos deben ser fáciles para el desarrollo de los alumnos desde primero a quinto de primaria. También que los juegos diviertan a estos alumnos, siendo dinámicos y atractivos para que vuelvan a practicarlos.

- Séptima sesión, “Ensayamos la Yincana para todos”.

Harán un ensayo colaborando entre los distintos grupos, se repartirán por las estaciones, preparan su material, en el caso de que sea necesario, contando con un tiempo máximo de diez minutos. Una vez transcurrido este tiempo, los grupos de manera ordenada, irán pasando por cada una de las estaciones, y sus monitores nos explicarán ejemplificaran y dinamizaran la actividad durante cinco minutos. Los últimos diez minutos los destinaremos a realizar una reflexión grupal, destacando las debilidades y fortalezas de cada estación y proporcionado feedback entre compañeros, para que el día de la Yincana salga todo lo mejor posible.

- Octava sesión, “Yincana: Enséñame como jugaban los niños”.

Como colofón final, una jornada de puertas abierta para la última sesión. La Yincana contará con cinco estaciones donde se realizaran los juegos tradicionales que hemos practicado y seleccionados como más adecuados para esta actividad. Los alumnos de sexto ejercerán los papeles de monitores de las distintas estaciones, encargándose ellos mismos de organizar al resto de alumnos de primaria que irán pasando por las diferentes estaciones, por cursos.

Los padres de los alumnos podrán asistir ver y participar en las actividades. Además dispondrán de un espacio, sexta estación, donde ellos también ejercerán como dinamizadores de juegos, mostrándonos ejemplos sus juegos de infancia, posiblemente de culturas distintas, ampliando así el repertorio de juegos de sus hijos y el resto de alumnos del centro.

Por otra parte, cómo ya he mencionado anteriormente trato de relacionar dos áreas de expresión y desarrollo de emociones y habilidades sociales como son educación física y artística. Las clases de educación artística quedarían organizadas de la siguiente forma:

- Primera sesión, para analizar en profundidad el cuadro, conocer al autor y algunas de sus obras más famosas e investigar las diferentes manifestaciones artísticas que han sido representadas a lo largo de la historia cultural de la humanidad.
- Segunda y tercera sesión estarán destinadas a la adaptación de los materiales que sean necesarios para facilitar la realización de los juegos tradicionales que han investigando en las sesiones de educación física. Cómo por ejemplo tabas, bolos, piñatas...
- Cuarta sesión la destinaremos a la realización de cartel para que los alumnos/as, mientras participan en la Yincana final, puedan observar los juegos que están realizando en el cuadro y relacionar así también estas dos áreas. Para ello, pondremos a disposición de los alumnos una copia de la pintura con los juegos tradicionales a tamaño A1, dividiendo el cuadro en cuatro partes para poder imprimirlas en A3, en blanco y negro, visible en el **Anexo 3**.

En esta sesión, les darán color a la vez que repasan los distintos juegos. Además esta representación nos será posteriormente útil para exponerla en algún lugar del colegio, donde todos los alumnos del centro puedan verla e inspirarse en ella para elegir un juego para la hora del recreo.

C. Fichas de las sesiones.

Cómo ya mencionamos anteriormente, vamos a desarrollar ocho sesiones, es decir cuatro semanas, teniendo en cuenta que disponemos de dos horas de educación física semanalmente. En lo que corresponde a la Educación artística se darán la mitad de sesiones, ya que cuentan con una hora de esta asignatura a la semana.

Recordamos que tras el análisis de las necesidades de los alumnos en la primera sesión de educación física e investigación sobre la obra y el autor en el aula de educación artística, los alumnos deberán realizar un trabajo teórico, y llevarlo a la práctica, explicando al resto de compañeros, a partir de la segunda sesión, las reglas de los juegos y los practicaremos, siendo ellos mismos los monitores y dinamizadores del juego.

Aquí muestro un ejemplo de cómo serán nuestras sesiones prácticas, las fichas restantes correspondientes a este tipo de sesiones las podemos encontrar en los **Anexos 4, 5 y 6**.

Nombre y Apellidos: Domingo Marín Jiménez		Fecha: 01/04/2016
Asignatura: Educación Física	Curso: 6º	Nº Alumnos/as: 15
Nombre Sesión: “¿Reconoces este juego?”		Nº sesión: 2
Instalación: Patio del colegio.	Recursos Didácticos:	
METODOLOGÍA		
Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.		
Técnica de enseñanza: Micro-enseñanza.		
INFORMACIÓN GENERAL		
<p>Esta clase será dirigida por los alumnos de sexto de primaria, por grupos de trabajo. Se repartirán los juegos en intervalos de 10 minutos, para cada grupo y darán a conocer a sus compañeros los juegos tradicionales que han investigado, y el resto deberá recordar el nombre del juego que van a realizar. Los alumnos-profesores tienen toda la responsabilidad como decidir, evaluar, proporcionar feedback, etc. El docente permanecerá como observador y mediador en el caso de que necesite intervenir.</p>		
1ª Actividad: <i>LAS TABAS</i>		<u>GRUPO 1</u>
CONTENIDO: Motriz	CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional	
CUALIDAD MOTRIZ: Lanzamientos - Recepciones		
OBJETIVO:	EVALUACIÓN:	
-Tener estrategia de lanzamiento.	- ¿Han usado estrategias de lanzamiento?	
-Tener coordinación óculo-manual.	- ¿Tienen coordinación óculo-manual?	
MEDIO: Terrestre	EDAD: 11-13 años	
MATERIAL: Una taba que es un astrágalo, es decir un huesecillo de las patas de las ovejas, corderos y carneros. Se usan doce tabas. Utilizaremos material adaptado en las clases de educación artística para simular estos huesos.		

ORGANIZACIÓN: Por parejas.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Se cogen las doce tabas entre ambas manos y se lanzan. Al caer al suelo lo hará cada una de un lado y comienza el juego. Se tira la pita al aire y antes de recogerla, sin dejar que cayera al suelo, se cogía una taba del suelo y también la pita. Como eran 12 tabas, había que tomar 3 en cada una de las posiciones señaladas (3 en “huito”, 3 en “culito”...) y por dicho orden; en caso de que no hubiera tres en una determinada postura, se realizaba un lanzamiento para darla la vuelta, cogiéndola en el siguiente.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Ganaba aquella participante que lograba recoger las 12 tabas.
- La taba tiene cuatro posiciones distintas, cada una de las cuales recibe un nombre distinto.
- En cada zona o pueblo, esas posiciones reciben nombres diferentes; por ejemplo: “huito”, “culito”, “correa” y “chicha”.

VARIANTES:

- Sustituir los huesos por piedras.
- Eliminar los nombres de las distintas posiciones.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



2ª Actividad: LA SILLA DE LA REINA

GRUPO 2

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Velocidad-Fuerza

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Tener estrategia de desplazamiento.

- ¿Han usado estrategias de desplazamiento?

-Coordinación desplazamiento y fuerza.

- ¿Tienen coordinación en la pareja?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: No es necesario.

ORGANIZACIÓN: Por tríos.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Este juego es por equipos. Cada equipo lo componen tres jugadores, dos que forman la silla agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo coge el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina, sentado en la silla y con los pies colgando por delante, mientras que se agarra con sus brazos a los hombros de los que forman la silla.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Se trata de un juego de carreras por equipos.
- Se establecerá una distancia adecuada al nivel de los participantes.
- Se escoge cómo reina al que menos pesa o al más pequeño.

VARIANTES:

- Cambiar a la reina a mitad de camino.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



3ª Actividad: ZANCOS

GRUPO 3

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Agilidad

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Tener estrategia de desplazamiento.

- ¿Han usado estrategias de desplazamiento?

-Mantener el equilibrio.

- ¿Consigues mantener el equilibrio?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: Zancos de fabricación casera de madera o con botes de hojalata.

ORGANIZACIÓN: Por parejas.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Andar, en equilibrio sobre los zancos.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Cada vez que uno apoya un pie en el suelo, cede los zancos a otro/a compañero/a.

VARIANTES:

- Adaptar el recorrido a las habilidades de los alumnos.
- Sustituir los zancos de madera por los bojes de hojalata o plástico.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



7. Diseño de la evaluación.

Para asegurarnos de obtener la mejor información sobre el proceso de realización de este proyecto he decidido realizar una **evaluación continua**, diferenciando tres procesos dentro de esta que serán:

- Inicial o predictiva: Mediante la cual detectaremos las necesidades de la clase. Para ello, realizaremos un cuestionario, anteriormente mencionado y propondremos un debate en clase, analizando las respuestas.
- Formativa, progresiva: Es importante para modificar algún problema, en el caso de que fuera necesario, y para comprobar que los alumnos están implicados. En cada sesión el docente, en este caso yo mismo, rellenaré una hoja de observación calificando a cada uno de los alumnos, valorando el cumplimiento de una serie de criterios establecidos para el buen funcionamiento y la cooperación dentro de los grupos de trabajo, observando el comportamiento de cada uno de ellos, durante las sesiones. Para ello utilizare una rúbrica que queda

reflejada en el **Anexo 7**, para su elaboración me he guiado de trabajos ya realizados sobre este campo anteriormente.

- Sumativa o final: Cómo su propio nombre indica es una suma de los dos procedimientos anteriores, donde tendremos en cuenta los cambios, sobre todo de actitud, en los alumnos durante el desarrollo de las sesiones. Volveremos a plantear el mismo debate de la primera sesión para comprobar si se han evolucionado y se han logrado los objetivos que nos habíamos propuesto. Además la realización de la Yincana, nos servirá para analizar el grado de interés y participación de cada alumno, y si han asimilado la importancia de los juegos tradicionales y la responsabilidad de traspasarlo a sus compañeros más pequeños con la intención de que estos perduren en el patio y sean practicados en horario extra escolar
- Materiales de evaluación.
 - Observación Directa: útil para detectar conflictos entre los alumnos y resolverlos en el mismo momento que ocurren, manteniendo una conversación reflexiva con la clase.
 - Cuestionario: previo a la intervención, que nos mostrará las necesidades de los alumnos con respecto a los juegos tradicionales.
 - Rubrica: herramienta que utilizaré durante la evaluación formativa o progresiva, para valorar el funcionamiento de los grupos y tomar medias en el caso de que fuera necesario.

8. Conclusiones de la propuesta.

Para obtener una conclusión sobre el éxito o fracaso de nuestra intervención tendremos que realizar un análisis y valoración de los datos obtenidos durante su desarrollo.

Esta evaluación nos permite detectar el nivel de coherencia existente entre los objetivos planteados y la práctica docente. Debo realizar una reflexión crítica de cómo incidió la relación entre las áreas de educación física y artística en la integración de juegos tradicionales por parte de los discentes en sus recursos lúdicos, además de la adquisición de valores para traspasar estos juegos al resto de compañeros del centro, mejorando a la vez, con la cooperación entre los equipos y el cumplimiento de una serie de normas de juego, la convivencia escolar.

Utilizaré como método para evaluar y sacar conclusiones sobre la puesta en práctica de este proyecto de intervención el cambio de actitud de los alumnos, en su comportamiento tanto en clases como en el recreo. Para ello tendré en cuenta las anotaciones que he ido realizando durante las sesiones prácticas, con la ayuda de la rúbrica de criterios y las modificaciones de las respuestas al cuestionario que realizamos en la primera y sexta sesión de educación física.

Como resumen de esta experiencia, destacar los problemas de cooperación y comportamiento en las dos primeras sesiones prácticas, la primera vez que actuaron de forma grupal ejerciendo de profesores-alumnos. Encontramos dificultades sobre todo en la participación, la asignación de roles y la responsabilidad en el momento de exponer los juegos. Siguiendo su comportamiento habitual, algunos alumnos no respetaban las explicaciones de sus compañeros, permaneciendo ausentes, poco participativos y no cumpliendo las normas de los juegos. Tras detener varias veces el juego y mantener varios diálogos reflexivos con toda la clase, y especialmente tras pasar cada uno de ellos por la labor de dinamizado y experimentar frustración esfuerzos al comprobar que su trabajo no era apreciado por parte de sus compañeros, que no te escuchan cuando hablas y tener que repetir las cosas varias veces elevando el tono de voz, los hizo cambiar en su actitud. Las siguientes sesiones prácticas transcurrieron con mayor dinamismo y participación por parte de la mayoría de los alumnos, respetándose las reglas de juego y valorando el trabajo de los compañeros.

A modo de conclusión, considero que la puesta en práctica de este proyecto tiene unas repercusiones bastante positivas. Su desarrollo consigue estrechar la relación entre dos áreas que trabajan la expresión de emociones y de conductas sociales.

Los alumnos/as descubren un nuevo artista, autor de una obra que da importancia a los juegos que ellos mismos pueden practicar. Valorando la exposición del cuadro realizado por la clase.

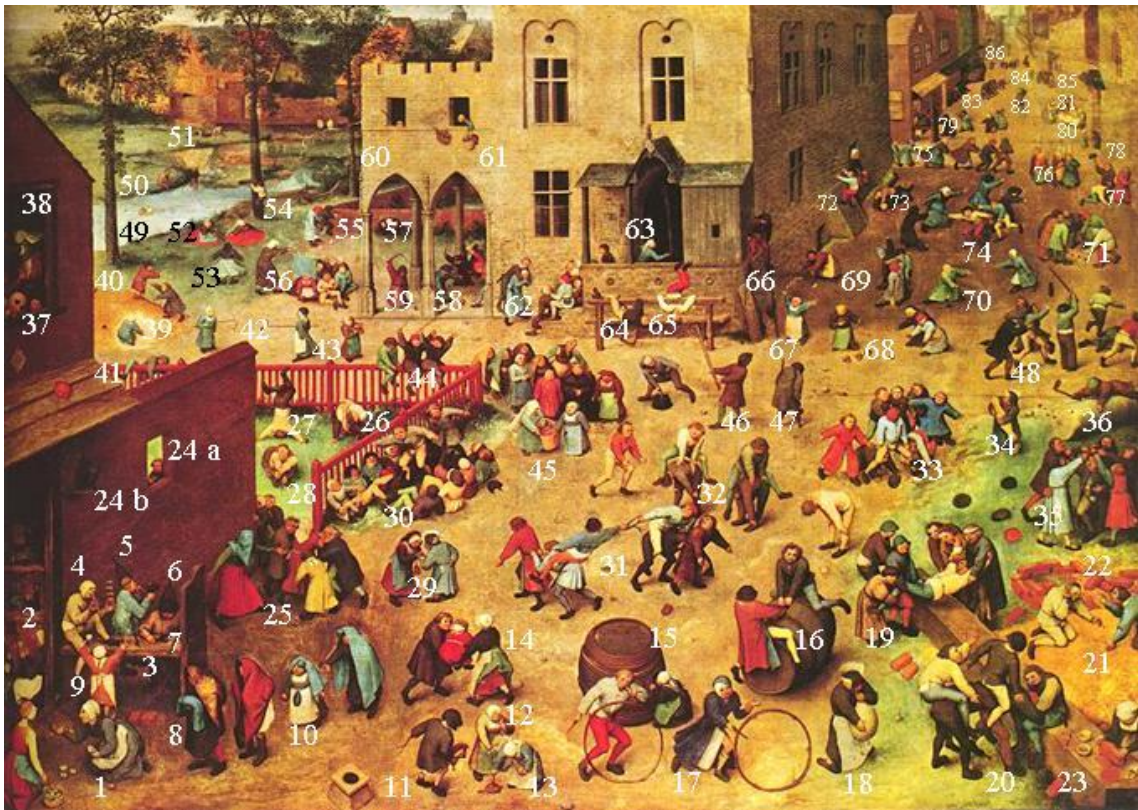
Todos los alumnos del centro conocen esta obra y al autor, todos han tenido la oportunidad de realizar los juegos que en este se representa y de mejorar las relaciones con alumnos del centro sin importar la diferencia entre edades, sexos y culturas. Ha sido un placer llevarlo a cabo y experimentar los cambios de conducta en los alumno/as.

9. Bibliografía:

- Carmona, R. (2012, 04). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 15, 7-17.
- BOE (2006): Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE, 04/05/2006).
- BOE (2013): Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (BOE, 10/12/2013).
- Herrador, J. (2005). Juegos populares y tradicionales en Pintura Flamenca de P. Brueghel (S.XVI): una propuesta práctica en el área de Educación Física. *Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica*, 99, 21-36.
- Lavega, P. et al (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.
- Méndez, A. y Fernández, J. (2010, 12). 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.
- Moreno, C. (1992). *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Madrid, Alianza Editorial
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral.
- Sánchez, J.M (2009). Los juegos tradicionales en la Educación Secundaria Obligatoria. *Innovación y experiencia educativas*, 24.
- Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. *Tándem*, 6, 78-89.
- Zapico, J. M. (1999). El Arte, testigo del deporte a través de los tiempos. *I Premio Andalucía Arte y Deporte*.

10. Anexos

- Anexo 1, obra de Pieter Brueghel, “El Viejo” (1560), conocida como *Enciclopedia de juegos de los niños flamencos*. Con los 86 juegos enumerados.



- Anexo 2.: Las tablas con los nombres de los juegos tradicionales y los números para poder identificarlos con facilidad en la primera imagen del anexo 1.

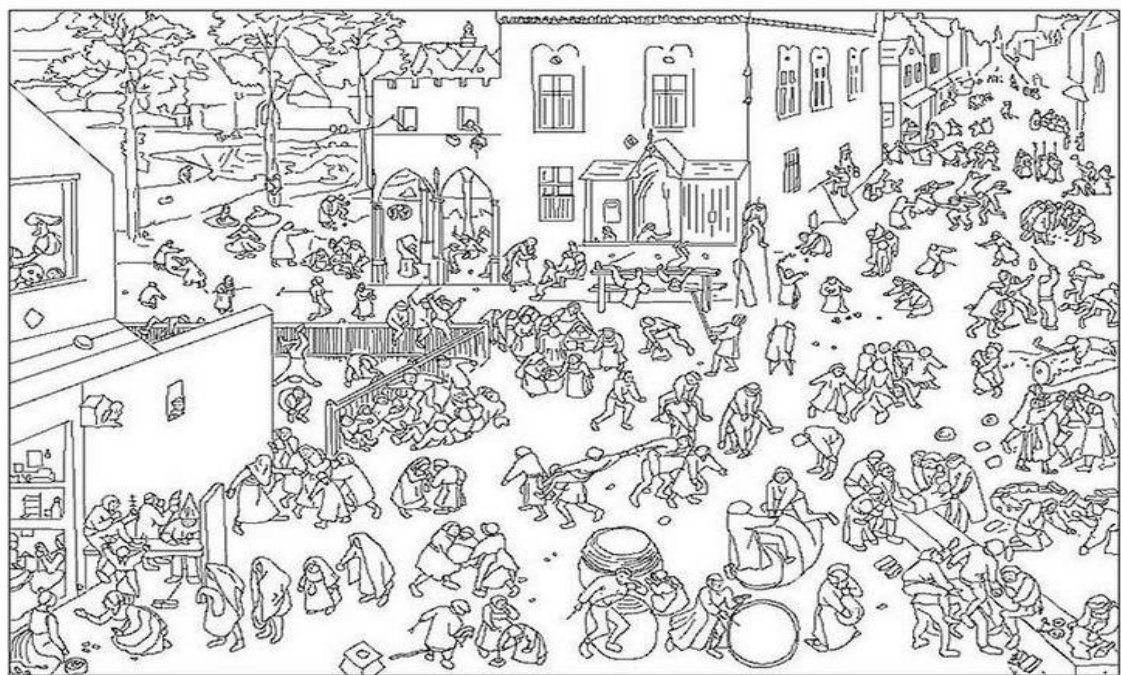
Nº	DENOMINACIÓN ESPAÑOLA	DENOMINACIÓN SEGÚN VANDEN BRANDEN	DENOMINACIÓN SEGÚN HILLS
1	⇒ LAS TABAS- 105.1; 106.1	LES OSSELETS	LAS TABAS
2	JUGAR A LAS MUÑECAS	LES POUPEES	LAS MUÑECAS
3	REPRESENTAR UNA MISA	LA MESSE	CREACIÓN DE ALTARES
4	ELBRUNZIDOR – 361a	LE MOULINET	MOLINO DE NUEZ
5	⇒ HACER POMPAS DE JABÓN	LES BOULES DE SAVON	POMPAS DE JABÓN
6	JUGAR CON UN SOMBRERO DE PAJA	CHAPEAU EN JONC	SOMBRERO DE JUNCOS
7	CAZAR PÁJAROS – 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	TEERLINGSTOPJE
10	REPRESENTAR UN BAUTIZO	LE CORTÉGE BAPTÉME	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	⇒ MASCULILLO-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 NIÑO CON UN BOLLO
34	MONA DE PASCUA - 131	LE CRAMIQUE	
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'ÉSCARPOLETTE	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	ESCARAR 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 FLÉAU	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	⇒ LAVIEJECITA -53 2.b	QUI VAIS-JE CHOISIR?	¿QUIÉN ES EL ASESINO?
57	HACER PIPÍ	LE PIFI	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 NUECES
69	⇒ LOS BOLOS	LES QUILLES	LOS BOLOS
70	TRUJOT – 159	LE PETIT BATON	PORSCHECK

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 ÉPAULES	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 adecuados para investigar y poner en práctica en los centros.**

- Anexo 3: Cuadro de Brueghel en blanco y negro.



- Anexo 4, ficha con la tercera sesión práctica dentro de las clases de educación física.

Nombre y Apellidos: Domingo Marín Jiménez		Fecha: 04/04/2016
Asignatura: Educación Física	Curso: 6º	Nº Alumnos/as: 15
Nombre Sesión: “¿Reconoces este juego?”		Nº sesión: 3
Instalación: Patio del colegio.	Recursos Didácticos:	
METODOLOGÍA		
Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.		
Técnica de enseñanza: Micro-enseñanza.		
INFORMACIÓN GENERAL		
<p>Esta clase será dirigida por los alumnos de sexto de primaria, los grupos cuatro, cinco y el grupo extra, formado por alumnos de manera voluntaria. Se repartirán la sesión en intervalos de 10 minutos, para cada grupo y darán a conocer a sus compañeros los juegos tradicionales que han investigado, y el resto deberá recordar el nombre del juego que van a realizar. Los alumnos-profesores tienen toda la responsabilidad para decidir, evaluar, proporcionar feedback, etc. El docente permanecerá como observador y mediador en el caso de que necesite intervenir.</p>		
1ª Actividad: <i>LUCHA DE CABALLOS</i>		<u>GRUPO 4</u>
CONTENIDO: Motriz	CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional	
CUALIDAD MOTRIZ: Fuerza-Agilidad		
OBJETIVO:	EVALUACIÓN:	
-Que la pareja consiga buena estabilidad.	- ¿Han conseguido mantenerse en caballito?	
-Tener coordinación	- ¿Tienen coordinación?	
MEDIO: Terrestre	EDAD: 11-13 años	
MATERIAL: Cuerdas		

ORGANIZACIÓN: Por parejas.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Una persona de la pareja ejerce como caballo y otro como caballero, subiéndose a la espalda de su compañero. Deberán empujar a la pareja contraria que estará dispuesta de la misma forma hasta conseguir que el caballero contrario apoye los pies en el suelo o salga del terreno de combate.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Ordenar a las parejas por el tamaño y peso similares.
- Delimitar la zona de juego
- El caballo no puede utilizar sus manos para empujar.
- No cometer agresiones contra la otra pareja.
- El caballero es el que utiliza las manos para desestabilizar a sus adversarios.

VARIANTES:

- Añadir una cuerda al juego, de la que deberán tirar los caballeros.
- El equipo que se quede con la cuerda sin salir del espacio de juego gana.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



2ª Actividad: PIDOLA

GRUPO 5

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Desplazamiento - saltos

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Tener estrategia de salto.

- ¿Han usado estrategias de salto?

-Coordinación desplazamiento y salto.

- ¿Tienen coordinación en sus movimientos?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: No es necesario.

ORGANIZACIÓN: Gran grupo.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: En este juego deben formar una fila india dejando un espacio entre cada participante, doblan el tronco con los codos apoyados en las rodillas y con las manos protegiéndose la cabeza. La última persona de la fila salta, con las piernas abiertas y ayudándose con las manos, por encima de sus compañeros/as hasta colocarse el primero de la fila, entonces adopta la misma posición y el que se ha quedado en última posición repite lo que acaba de hacer su compañero.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Cuidar la integridad de nuestros compañeros.
- No esquivar el salto, pasando sin saltar por el lado.

VARIANTES:

- Ponernos de rodillas para facilitar el salto del compañero.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



3ª Actividad: PIÑATA

JUEGO EXTRA

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Golpeo

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Guiar bien a nuestro compañero.

- ¿Han utilizado las indicaciones adecuadas?

-Seguir las indicaciones para golpear.

- ¿Consigue guiarse con las indicaciones?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: Piñata o bolsa de plástico llena de tapones y palo de madera o bate de goma.

ORGANIZACIÓN: Individual.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Colgamos un recipiente de una cuerda tensa a una determinada altura por encima de la cabeza de los alumnos/as, estos con un palo y con los ojos vendados, y tras una serie de vueltas para confundirlos, deberán seguir las indicaciones de sus compañeros para golpear el recipiente y que el contenido de este caída al suelo.

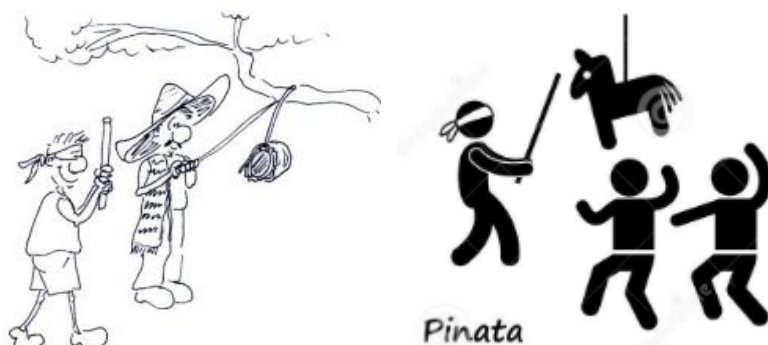
REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Mantener una distancia prudente del compañero que esta con los ojos vendados.
- Dar indicaciones de uno en uno para no confundir al compañero.

VARIANTES:

- Utilizar bolsas de plásticos llenas de tapones de plásticos como premios en lugar de figuras de piñatas.
- Utilizar un bate de goma en lugar de uno de madera.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



- Anexo 5, ficha con la cuarta sesión práctica dentro de las clases de educación física.

Nombre y Apellidos: Domingo Marín Jiménez		Fecha: 11/04/2016
Asignatura: Educación Física	Curso: 6º	Nº Alumnos/as: 15
Nombre Sesión: “¿Reconoces este juego?”		Nº sesión: 4
Instalación: Patio del colegio.	Recursos Didácticos:	
METODOLOGÍA		
Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.		
Técnica de enseñanza: Micro-enseñanza.		
INFORMACIÓN GENERAL		

Esta clase será dirigida por los alumnos de sexto de primaria, los grupos cuatro, cinco y el grupo extra, formado por alumnos de manera voluntaria. Se repartirán la sesión en intervalos de 10 minutos, para cada grupo y darán a conocer a sus compañeros los juegos tradicionales que han investigado, y el resto deberá recordar el nombre del juego que van a realizar. Los alumnos-profesores tienen toda la responsabilidad para decidir, evaluar, proporcionar feedback, etc. El docente permanecerá como observador y mediador en el caso de que necesite intervenir.

1ª Actividad: PALMO

GRUPO 1

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Lanzamiento - Precisión

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Fomentar la capacidad de decisión.

- ¿Tienes decisión?

-Trabajar habilidades de puntería.

- ¿Tienes puntería?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: Monedas o tapones de plástico.

ORGANIZACIÓN: Grupos de 3-4.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Consiste en lanzar “una perra gorda” (una moneda) contra la pared con el objetivo de que al caer la moneda al suelo quede a una distancia de la pared igual a la de un palmo de largo. El que lo conseguía se llevaba las monedas del que no había tenido suerte o precisión.

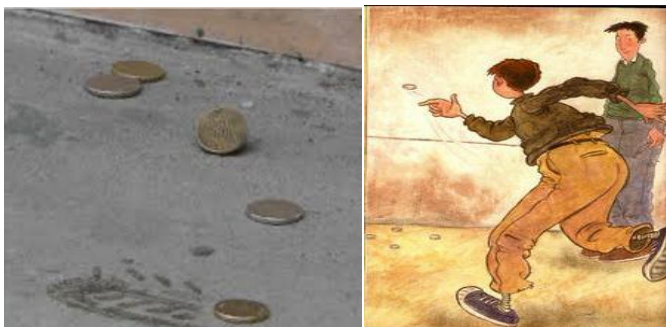
REGLAS Y OBSERVACIONES:

- No lanzar, todos los alumnos/as, la moneda a la vez, para poder identificarla bien.
- Delimitar la zona de juego.
- Los participantes comenzarán el juego con el mismo número de monedas o tapones.

VARIANTES:

- Sustituir las monedas por tapones de botellas usadas.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



2ª Actividad: CHURRO

GRUPO 2

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Fuerza- Resistencia- Salto

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

- Tener estrategia de salto.
- Colocarse se forma segura en la cadena.

- ¿Han usado estrategias de salto?
- ¿Consigue una buena colocación?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: No es necesario.

ORGANIZACIÓN: Dos equipos.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Un equipo se plantaba formando una cadena humana anclada contra una pared o poste, uno detrás del otro, doblados por la cintura, con los alrededores de la cintura de la persona de delante y su cabeza escondida entre las piernas también. La primera persona del otro grupo, normalmente alguien que salte mucho y sea veloz, sale corriendo hacia la cadena se impulsa con las manos sobre las espaldas de la parte trasera de la cadena y trata de caer sobre la espalda más próxima al inicio de la cadena y mantenerse ahí sentado esperando que el resto de sus compañeros salten y se aproximen a él. Si la cadena aguanta el peso de todo el otro equipo, deberá intentar tirarlos, moviéndose de un lado a otro.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Cuidar la integridad de nuestros compañeros.
- No esquivar el salto, pasando sin saltar por el lado.
- Los últimos en saltar suelen ser los más pesados.

VARIANTES:

- Sustituir la cadena humana por un potro del gimnasio.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



3ª Actividad: LA VIEJECITA

GRUPO 3

CONTENIDO: Lúdico

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Observación

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Mantener la atención en los compañeros.

- ¿Mantienen la concentración en el juego?

-Respetar las normas del juego.

- ¿Respetan las normas del juego?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: No es necesario.

ORGANIZACIÓN: Individual.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: El grupo completo se sienta en un círculo, donde todos puedan verse bien las caras. Nombramos una viejecita que se colocará en el centro de este círculo y sin que nadie lo vea nombramos a un asesino que deberá matar, guiñando un ojo, al resto de sus compañeros sin que la vieja sepa quién es.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Cuando te guiñan el ojo estas muerto y no participas más hasta que descubren al asesino o cambiamos a la viejecita.
- Los muertos deben permanecer tumbados en el suelo para poder saber quien lo está.
- La viejecita tendrá tres intentos para adivinar quién es el asesino, si en estos no lo consiguen cabíamos, eligiendo otras dos personas que desempeñen estos papeles

VARIANTES:

- Matar sacando la lengua.
- Nombrar más de un asesino.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



- Anexo 6, ficha con la quinta sesión práctica dentro de las clases de educación física.

Nombre y Apellidos: Domingo Marín Jiménez		Fecha: 15/04/2016
Asignatura: Educación Física	Curso: 6º	Nº Alumnos/as: 15
Nombre Sesión: “¿Reconoces este juego?”		Nº sesión: 5
Instalación: Patio del colegio.	Recursos Didácticos:	
METODOLOGÍA		
Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.		
Técnica de enseñanza: Micro-enseñanza.		

INFORMACIÓN GENERAL

Esta clase será dirigida por los alumnos de sexto de primaria, los grupos cuatro, cinco y el grupo extra, formado por alumnos de manera voluntaria. Se repartirán la sesión en intervalos de 10 minutos, para cada grupo y darán a conocer a sus compañeros los juegos tradicionales que han investigado, y el resto deberá recordar el nombre del juego que van a realizar. Los alumnos-profesores tienen toda la responsabilidad para decidir, evaluar, proporcionar feedback, etc. El docente permanecerá como observador y mediador en el caso de que necesite intervenir.

1ª Actividad: *PETANCA*

GRUPO 4

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Lanzamiento - Precisión

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Fomentar la capacidad de decisión.

- ¿Tienes decisión?

-Trabajar habilidades de puntería.

- ¿Tienes puntería?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: Pelotas pesadas de plástico o bolas fabricadas con globos llenos de arroz.

ORGANIZACIÓN: Grupos de 3-4.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Consiste en colocar el mayor número de bolas cerca de un boliche. Las bolas se pueden enviar tanto volando como rodando por el suelo. Hay dos formas de lanzarlas, una tirarla con cuidado para acercarte el máximo al boliche y otra lanzarla con fuerza para golpear a las bolas contrarias y alejarlas.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- No lanzar, todos los alumnos/as a la vez, mantener un orden.
- Delimitar la zona de juego.
- Cada participante cuenta con tres bolas, que deberá llevar algún detalle que facilite diferenciarla del reto.
- El boliche, que es la bola más pequeña a la que deben acercarse el resto de bolas, es la primera que se tira y está prohibido cambiarla durante el transcurso de la partida.

VARIANTES:

- Sustituir las bolas de acero o bronce por unas de plástico.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



2ª Actividad: PARIR LA GATA

GRUPO 5

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Fuerza- Resistencia

OBJETIVO:

- Tener estrategia para empujar.
- Resistir el empuje del compañero.

EVALUACIÓN:

- ¿Han usado estrategias de empuje?
- ¿Consigue aguantar en el banco?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: Un banco donde sentarse o una colchoneta.

ORGANIZACIÓN: Grupos de 3-4.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Un grupo sentado en un banco, el del centro grita ¡Pario la gata! Y todos comenzaban a gritar hacia el lado opuesto con la intención de que se cayera uno de los que se encuentran sentados en los bordes, dejándole espacio a un nuevo jugador.

REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Cuidar la integridad de nuestros compañeros.
- Empujar siempre al lado opuesto del banco del que te encuentres, es decir, si te encuentras a la derecha del compañero que grita ¡Parir la gata! Empujas hacia su izquierda, para tirar el que se encuentra sentado en aquel extremo.

VARIANTES:

- Sustituir el banco por una colchoneta en el suelo.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



3ª Actividad: LOS AROS

JUEGO EXTRA

CONTENIDO: Motriz

CLASIFICACIÓN: Juego Tradicional

CUALIDAD MOTRIZ: Desplazamiento

OBJETIVO:

EVALUACIÓN:

-Mantener el desplazamiento del aro estable y en equilibrio.

- ¿Han utilizado estrategias para conducir el aro?

-Coordinar su desplazamiento con la conducción del material.

- ¿Consigue coordinar ambas habilidades?

MEDIO: Terrestre

EDAD: 11-13 años

MATERIAL: Aros y palos

ORGANIZACIÓN: Individual.

TEMPORALIZACIÓN: 10 minutos

DESARROLLO PRÁCTICO: Se realizan carreras, desplazándonos a la vez que hacemos rodar un aro conduciéndolo con la ayuda de un palo.

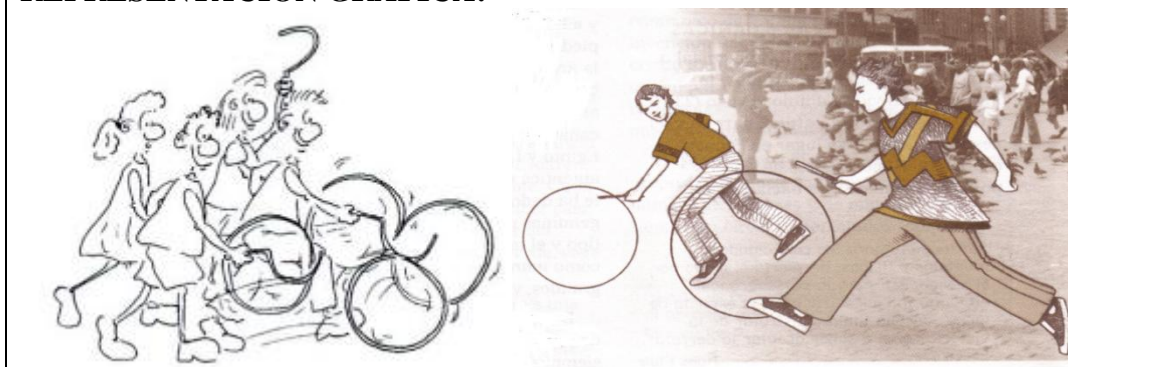
REGLAS Y OBSERVACIONES:

- Marcar el recorrido que debe realizar cada participante.
- Contar con suficiente espacio entre los participantes para que no se molesten.
- Delimitar la zona de juego.

VARIANTES:

- Realizarlo sin palo, guiándolo con la mano.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



- Anexo 7 con la rúbrica para evaluar el trabajo cooperativo dentro de los grupos de trabajo, en la representación de los juegos tradicionales.

CRITERIOS	Excepcional 7-8	Admirable 5-6	Aceptable 3-4	Mejorable 1-2
Formación de los grupos	Aceptan siempre el grupo que les ha tocado	1/3 de la clase acepta el grupo que le ha tocado	1/2 de la clase acepta el grupo que les ha tocado	No aceptan el grupo que les ha tocado.
Participación Grupal	Todos participan con entusiasmo.	Al menos 2/3 participan activamente.	Presentan ideas propias, sin contar con sus compañeros.	Sólo uno de los integrantes participa activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten la misma	Al menos 2/3 comparten responsabilidad.	Uno es el más responsable y los otros dos ayudan.	Sólo uno se hace responsable y el resto nada.
Calidad de interacción	Habilidades de liderazgo, saber escuchar, conocer los puntos de vista y opiniones del resto.	Fomentar la interacción, conduciendo animadas discusiones centradas en la tarea.	Habilidad para interactuar, escuchar con atención y plantear alternativas.	Poca interacción, conversación breve, están distraídos o desinteresados.

Roles dentro del grupo	Cada estudiante tiene un rol definido y lo desempeña correctamente.	Cada estudiante tiene un rol asignado pero no está claramente definido.	Hay roles asignados pero no se adhieren los estudiantes consistentemente a ellos.	No existe ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.
Respeto entre grupos	Impera la armonía y el respeto entre grupos	1/3 de los alumnos de la clase se respetan	½ de los alumnos de la clase se respetan.	No se respetan y necesitan la mediación del profesor.
Resolución de conflictos.	El grupo lo soluciona de forma pacífica y dialogando.	Se soluciona el conflicto pero no quieren continuar en grupo.	Se soluciona el conflicto al final de la sesión pero con dificultad.	No se solucionan y necesitan la mediación del profesor.