



Facultad de Educación
Universidad Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Magisterio de Educación Primaria

Proyecto de aprendizaje servicio en el CEIP La Almozara:

Recreos lúdicos a través de los juegos tradicionales

Service learning project at CEIP La Almozara:

Traditional games during playtime

Autora:

Ester Polo Serrano

Directora:

María Ángeles Larumbe Gorraitz

Facultad de Educación

2019-2020

ÍNDICE

1. Resumen	1
2. Justificación del tema	2
3. Introducción	3
4. Objetivos.....	4
5. Marco teórico	5
5.1. El aprendizaje servicio	5
5.2. Los juegos tradicionales.....	9
5.3. La inclusión.....	12
6. Vinculación del trabajo con las asignaturas del grado	16
7. Proyecto de aprendizaje – servicio.....	19
7.1. Justificación del proyecto	19
7.2. Contexto del barrio y del centro educativo	19
7.3. Destinatarios.....	20
7.4. Conexión del proyecto con competencias clave	23
7.5. Temporalización.....	25
7.6. Metodología	25
7.7. Desarrollo del plan de acción.....	27
7.8. Recursos.....	37
8. Conclusiones y valoración personal.....	39
Bibliografía.....	41
ANEXOS.....	43

Proyecto de aprendizaje servicio en el CEIP La almazara: recreos lúdicos a través de los juegos tradicionales

1. Resumen

Este trabajo consiste en la realización de un proyecto basado en la metodología de aprendizaje servicio. Más concretamente nos centraremos en realizarlo en el momento concreto del recreo dando respuesta a dos necesidades detectadas; fomentar la inclusión de ciertos colectivos y mejorar la comunicación oral y escrita. Los juegos tradicionales serán el hilo conductor del proyecto permitiéndonos ofrecerles a los alumnos una herramienta diferente como medio para la interacción y socialización. De esta forma también les haremos conocedores de valores y de diverso contenido cultural a través de dichos juegos.

Palabras clave: aprendizaje servicio (ApS) , juegos tradicionales e inclusión

Summary

This paper is based on the realization of a project for the implementation of service-learning methodology. We will focus on doing it during playtime, responding to two detected needs, the inclusion of students and the oral/written communication. Traditional games will be the common thread of the project, allowing us to offer students a different tool of interaction and socialization. This way we will also make them aware of different values and diverse cultural contents through games.

Key words: service-learning, traditional game and inclusion

2. Justificación del tema

En este apartado voy a abordar las razones que me han llevado a la elección de este tema. En primer lugar, a nivel personal, la elección del tema se relaciona por el gusto y afición que, personalmente, tengo hacia los juegos tradicionales. Esto se remonta a cuando era pequeña ya que tanto mis abuelos como mis padres me enseñaron algunos de ellos y recuerdo disfrutar jugando a los mismos y pasar ratos agradables en familia. Con el tiempo y a partir de la formación recibida durante estos años, he sido consciente de cómo de importante han sido estos juegos en mi educación, al proporcionarme oportunidades de interacción con mi familia que han sido claves para mi desarrollo en muchos aspectos de la vida y del día a día. A parte de las lecciones morales y de conducta que pude extraer de estas actividades, se me dio también a conocer las circunstancias en las que vivieron mis abuelos y mis padres dándome también una imagen de primera mano de nuestra historia más inmediata (limitaciones materiales, culturales, económicas...)

Por otro lado, la justificación de la elección de esta temática también la podemos relacionar con la importancia que tiene el juego a lo largo de la etapa escolar produciendo múltiples beneficios para el desarrollo de la persona. No solo hablamos de la importancia a nivel psicomotriz sino de las habilidades sociales que se desarrollan a través de la práctica de los mismos, así como de los diversos conocimientos y estrategias de razonamiento.

Gracias al juego introduciremos diferentes contenidos, en esta ocasión, enfocados al aprendizaje de aspectos culturales, a través de una metodología y ambiente lúdico y cercano a los intereses de los alumnos.

Por otro lado, el espacio temporal elegido para desarrollar esta metodología es el recreo. Esto es debido a que, dado que nuestro proyecto gira entorno al juego, el recreo nos ofrece el marco ideal para llevarlos a cabo. Además, nos permite solventar parte de la necesidad detectada en este escenario, consistente en el aislamiento de algunos niños y niñas durante el tiempo de juego. Es muy frecuente que la oferta de juegos sociales se limite a la práctica de deportes de pelota, destacando la práctica del fútbol, de manera que los alumnos/as que no se sienten atraídos por estos juegos, acaben cayendo en el aislamiento.

Por lo mencionado anteriormente, mediante la puesta en práctica de este proyecto, se pretende ofrecer una opción diferente a lo que están acostumbrados a jugar y alejándonos del fenómeno de las nuevas tecnologías.

3. Introducción

El momento del recreo nos ofrece un marco ideal como docentes para analizar y evaluar aspectos claves de la interacción social que se establecen entre el alumnado. A partir de las observaciones realizadas durante las prácticas escolares dentro de este tiempo de ocio, se ha detectado una problemática a la cual he querido poner solución. Este problema es el aislamiento de ciertos colectivos en estos ratos de ocio. Supone por lo tanto un reto pedagógico el tratar de ofrecer recursos y estrategias al alumnado para mejorar su inclusión. Dentro de este aislamiento podemos encontrar diversos motivos que llevan a que esto suceda. En relación a lo observado en el periodo de prácticas, destaco las siguientes razones:

- El alumnado con escasa competencia social o algún tipo de trastorno suele ser rechazado por su forma de relacionarse con los compañeros, debido a que tienden a realizar conductas fuera de lo común, de carácter antisocial. Esto conlleva a que el resto de compañeros no quiera compartir estos ratos de ocio con ellos.
- Otro factor a considerar será el predominio de actividades de patio ligadas a deportes de práctica común como suelen ser el fútbol o el baloncesto. Esto conlleva que dejen a un lado a los alumnos que no les gusten estos deportes.
- En último lugar, la diversidad en el aula puede llegar a ser un motivo de aislamiento entre los alumnos. Por lo observado, he podido comprobar como niños procedentes de otros países tienen mayor dificultad para relacionarse y les cuesta establecer vínculos afectivos con el resto de compañeros debido a problemas con el idioma, costumbres, valores...

Por otro lado, dejando de lado el momento del recreo, en el aula se han detectado otras necesidades a las cuales haremos frente. De forma general, los alumnos presentan problemas para expresarse tanto de forma oral como escrita. El proyecto está enfocado a poner solución a esto desarrollando tareas que fomentan la puesta en común y la síntesis del contenido de las sesiones.

En este proyecto basado en la metodología de aprendizaje servicio, los alumnos aprenden de forma significativa siendo conscientes de la utilidad de sus aprendizajes, y al mismo tiempo, ponemos en práctica la cuestión de responsabilidad social en la que el profesor actúa como agente de cambio. De este modo, aplicando esta metodología en el recreo, se da respuesta a una necesidad colectiva consistente en dinamizar los recreos para mejorar la socialización y la creación de nuevas relaciones entre los alumnos.

4. Objetivos

Con esta propuesta de proyecto queremos conseguir los siguientes objetivos:

- Paliar el aislamiento de ciertos colectivos en el momento del recreo.
- Desarrollar y mejorar la expresión oral y escrita a través de diferentes tareas relacionadas con los juegos tradicionales.
- Utilizar el juego tradicional como recurso para aprender aspectos culturales.
- Fomentar los valores de convivencia, respeto, equidad, libertad, ...

Estos objetivos están ligados con las necesidades detectadas ya que lo pretendemos con este proyecto va a ser dar solución a las mismas.

5. Marco teórico

5.1.El aprendizaje servicio

El aprendizaje servicio es un concepto que no tiene una definición cerrada y consensuada, sino que hay diferentes visiones de lo que implica esta metodología de enseñanza. A continuación, pasamos a detallar algunas de las versiones más aceptadas respecto a lo que se entiende por aprendizaje servicio.

Según la Red Española de Aprendizaje – servicio, se trata de “una práctica educativa en la que chicos y chicas aprenden mientras actúan sobre necesidades reales con la finalidad de mejorarlo. En el aprendizaje-servicio el alumnado identifica en su entorno próximo una situación con cuya mejora se compromete, desarrollando un proyecto solidario que pone en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores.”

El proyecto de innovación de ApS de la universidad de Zaragoza nos habla del aprendizaje servicio como “una metodología de practica de materia y/o titulación que aporta un beneficio, en mayor o menor grado dependiendo de cada caso, a la entidad y grupo en que se desarrolla dicha practica”.

Según Rial (2010), el aprendizaje servicio es “una propuesta pedagógica que implica la realización de una acción solidaria protagonizada por los estudiantes, destinada a atender necesidades reales de una comunidad y planificada de forma integrada con los contenidos curriculares de aprendizaje.”

La versión de Puig y Palos (2006) define el aprendizaje servicio como “una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y el servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado, donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.”

Según Tapia (2005), el aprendizaje servicio solidario es “un aprendizaje protagonizado por los estudiantes, destinado a atender necesidades reales y efectivamente sentidas de una comunidad, planificándolas institucionalmente de forma integrada con el currículo, en función del aprendizaje de los estudiantes.”

“El aprendizaje servicio radica en su potencial de movimiento social transformador ya que se trata de una innovadora práctica educativa que combina objetivos de aprendizaje curricular con objetivos de servicio a la comunidad, con la intención de mejorar las realidades donde se realiza el servicio y que considera quien recibe el servicio como un elemento central.” (Aramburuzabala, Garcia – Peinado y Elvías, 2013)

El elemento común que podemos extraer a todas estas definiciones es que se trata de una metodología de enseñanza - aprendizaje enfocada a cubrir una necesidad detectada en una comunidad, fomentando el aprendizaje de materias propias del currículo.

Una vez analizado el concepto, pasamos a comentar aspectos relevantes sobre el origen de esta metodología. Para encontrar los inicios de este concepto nos debemos remontar a mediados del siglo XX, más concretamente a los años sesenta, cuando, en Estados Unidos se utilizó el nombre Service-Learning para describir prácticas relacionadas con aprendizajes concretos. La expansión del concepto se deberá a la inquietud que supuso vincular el currículo con las posibilidades educativas que ofrece el marco comunitario, para lograr así una educación de interés para el alumno.

Centrándonos en España se comienza a hablar del término aprendizaje servicio en 2003-2004, aunque cabe matizar que, previamente a estas fechas, se habían realizado diversas prácticas sociales en diferentes ámbitos educativos por lo que se trataba de una práctica ya conocida en nuestro país. De este dato puede resultar sorprendente que, a pesar de ser una metodología que lleva años implantada en España, apenas se le ha dado importancia ni ha sido divulgada. Se trata de una forma innovadora de implantar diferente contenido si la comparamos con las metodologías tradicionales basadas en utilizar los recursos comúnmente conocidos.

Siguiendo con el origen de esta metodología, cabe destacar que fue en 2015, cuando Cataluña, comenzó a dar los primeros pasos para la implantación de esta metodología a nivel curricular. A esta se le fueron uniendo diferentes comunidades autónomas hasta abarcar todo el territorio nacional.

Si hablamos de esta metodología, debemos destacar La Red Española de Aprendizaje Servicio, creada el 3 de noviembre de 2010 en Portugalete (País Vasco), reuniendo a los grupos impulsores que existían en aquel momento en diferentes territorios. Cabe

mencionar que, la Red Española de Aprendizaje Servicio, se trataba de una activa y estimulante red informal desde el 2008 hasta el 2014, hasta que en el VII Encuentro, celebrado el 20 de noviembre de 2014 en Logroño, dio un paso más dejando de lado ese aspecto informal para pasar a ser una asociación sin ánimo de lucro.

Como acabo de mencionar, la Red Española de Aprendizaje-Servicio (REDAPS) se constituye oficialmente en 2010 y su trabajo fundamental, según Mangas y Martínez-Odría (2012), *“ha sido el de colocar el ApS en el corazón de las organizaciones ya existentes en cada territorio o CCAA, estimulando que lo identificaran como útil para sus fines, a fin de promoverlo más allá de su propio ámbito de actuación”*.

Además de la promoción de esta propuesta pedagógica, los objetivos de la Red Española se fundamentan en ofrecer apoyo tanto a nivel técnico como a nivel financiero a las instituciones educativas y organizaciones sociales que desean desarrollar programas de aprendizaje servicio. También realizan labores de asesoría proporcionando información diversa para directivos y educadores de todos los niveles educativos, así como para organizaciones juveniles y comunitarias. Desde la Red Española de Aprendizaje Servicio también gestionan la promoción de diferentes programas de investigación orientados a la publicación de recursos que mejoren la práctica y experiencia de aprendizaje servicio en todo el territorio.

Tras conocer aspectos básicos del origen de dicha metodología así como de la Red Española de Aprendizaje – Servicio, pasamos a comentar las condiciones pedagógicas que dirigen las actividades que integran los proyectos de aprendizaje servicio:

- *Se aprende a partir de la experiencia.*

Se aprende sobre necesidades reales y contextos concretos que necesitan una mejora. En nuestro proyecto hemos detectado necesidades a nivel social y académico, por lo que trataremos de mejorar ambos aspectos a través de la puesta en práctica de juegos tradicionales.

- *Se aprende de manera cooperativa.*

En el aprendizaje - servicio se pueden abordar tareas en grupo que quizás no podrían desarrollarse de forma individual. Esta metodología también permite establecer relaciones sociales, no sólo entre los miembros del grupo, sino también entre los

demás miembros de la comunidad partícipes del proyecto. En nuestro proyecto, además de trabajar en pequeños y grandes grupos, trabajamos con otros miembros que forman parte de la comunidad educativa como son los alumnos de cinco años.

- *Se aprende reflexionando sobre la acción.*

Es fundamental tener espacios de reflexión sobre lo que se está haciendo, para ser conscientes de las vivencias que estamos experimentando para facilitar la interiorización y podamos hablar de aprendizajes significativos. Se inicia con la detección de necesidades y continua con las reflexiones sobre los resultados, con el objetivo de mejorar de cara a las próximas intervenciones. En nuestro proyecto, en todas las sesiones dedicamos un tiempo para poner en común aspectos críticos sobre las sesiones y por tanto, reflexionar y evaluar así las diferentes opiniones de los alumnos.

- *Se aprende con la ayuda que aportan los adultos.*

Los adultos pasan a estar en un segundo plano, es decir, actúan como acompañantes y guías que dinamizan el proceso de aprendizaje, promoviendo la participación del alumnado. En nuestro proyecto nos limitamos a explicarles los juegos y curiosidades sobre estos dinamizando las sesiones. Los alumnos aprenden jugando y nosotros aprendemos de dicha puesta en práctica, produciéndose cierta retroalimentación entre profesorado y alumno, es decir, el aprendizaje es bidireccional.

Respecto a las aplicaciones que tiene dicha metodología en un aula, hablaremos de que, estaremos implicando a nuestros estudiantes en una experiencia mucho más significativa, que conecta la teoría con la práctica, así como el centro educativo con la realidad social y sus necesidades. Sus aplicaciones son múltiples, siempre que exista una necesidad frente a la que actuar.

5.2.Los juegos tradicionales

“Los juegos tradicionales son practicas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales. Sin embargo, dada su condición permeable y heterónoma, no escapan a influencias y transformaciones a las que les somete el entorno.” (Lavega, 2000)

Según Lavega y Olaso (1999), hablaremos de juego tradicional como a “lo que es de uso común, usual y que implica repetición a base de la costumbre adquirida. Implica transmisión de hechos históricos, leyes, composiciones literarias, etc, de generación en generación.”

“Reciben el nombre los juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la practica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.” (Bustos y otros, 1999)

“Se trata de actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener... son un pasado que no se quiere olvidar.” (González, 2000)

Todas estas versiones de juegos tradicionales tienen algo en común y es la referencia que hacen a aspectos históricos. También coinciden en el hecho de que se trata de juegos que se transmiten de generación en generación.

En cuanto al origen de los juegos tradicionales presentes actualmente en España, se cree que la mayoría de ellos se dieron a conocer a través del camino de Santiago, donde se intercambiaban aspectos culturales entre ellos los juegos propios de cada cultura.

Otro de los orígenes de estos juegos son los trabajos diarios de las distintas regiones, en los que demostraban sus habilidades artesanales y laborales, por ejemplo, un cantero levantaba piedras, los pastores realizaban juegos de puntería... Y con el paso del tiempo,

estas prácticas fueron realizando de forma más formal llegando a desarrollarse competiciones.

En cuanto a las características de este tipo de juegos, cabe destacar las siguientes:

- Suponen un medio de transmisión de valores y cultura y nos van a permitir conocer aspectos históricos
- Son de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Además, sus reglas son flexibles.
- No requieren de material costoso, de hecho, la mayoría de juegos tradicionales no requieren de material o si lo requiere, se trata de objetos que podemos tener por casa. En nuestro proyecto habrá juegos que no requieran de material y los que lo requieran, serán proporcionados por el colegio ya que se trata de recursos materiales que se emplean en el desarrollo de las sesiones de educación física.
- La gama es muy amplia y ofrecen posibilidades para fomentar la máxima participación. En nuestro proyecto tratamos de proporcionar juegos enfocados a abarcar los diferentes intereses de los participantes para facilitar la colaboración de todo el alumnado.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Son un medio de entretenimiento para la familia ya que todos sus miembros los han practicado en su infancia.
- Son una fuente de motivación para todas las edades facilitando la socialización entre generaciones. La práctica de este tipo de juegos no sólo está enfocada para el desarrollo de estos por parte de los más jóvenes, sino que abarca un amplio abanico de edades.
- Son un buen medio para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas. Nuestro proyecto no sólo está enfocado a practicar los juegos como tal, sino que, previamente les contamos detalles curiosos e información relativa a diferentes culturas. De esta forma podemos hacerles sentir más cerca del período y cultura donde se originaron este tipo de juegos.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje. Para la puesta en marcha de estos juegos será importante la comunicación entre participantes fomentando así el trabajo en equipo, el intercambio de opiniones y de ideas. Esta característica

será fundamental en nuestro proyecto debido a la necesidad detectada relacionada con la competencia lingüística.

Con todo esto, podemos afirmar que el juego será un instrumento eficaz incluido en los diferentes proyectos educativos, permitiéndonos hablar de aprendizaje a diferentes niveles:

- Nivel físico: el niño aprende mediante diferentes acciones que se realizan con la práctica de los diversos juegos (andar, correr, subir, bajar, lanzar...), desarrollando y mejorando diferentes aspectos psicomotrices.
- Nivel afectivo: el juego le otorga al alumnado cierto equilibrio afectivo ya que ofrece una oportunidad de relacionarse con los compañeros creando vínculos positivos.
- Nivel psicológico: el hecho de cumplir con el objetivo del juego o el simple hecho de participar, producen un incremento de diferentes aspectos relevantes para el desarrollo como pueden ser la seguridad, la motivación o la autoestima.
- Nivel intelectual: el conocimiento de los diferentes juegos tradicionales, así como conocer datos de interés relacionados con estos les va a acercarse a aspectos históricos.
- Nivel social: los juegos tradicionales son una buena vía para poner en práctica las normas sociales a partir del cumplimiento de las normas de cada juego.
- Nivel cultural: los juegos tradicionales les permitirán conocer patrones culturales de diferentes sociedades haciéndoles conscientes de otras realidades paralelas a la actualidad que los alumnos viven.
- Nivel familiar: la práctica de juegos tradicionales en familia, pueden propiciar una situación ideal para divertirse y disfrutar con el entorno más cercano y de referencia para el niño. Esto es de especial importancia ya que consideramos a la familia como el primer lugar de aprendizaje.
- Nivel pedagógico: los juegos tradicionales nos van a permitir estimular y desarrollar la atención, la iniciativa, la autonomía, las diversas destrezas y habilidades, la toma de decisiones, el respeto tanto de la normativa del juego como al resto de compañeros y el desarrollo de la creatividad entre otros muchos aspectos.

5.3.La inclusión

El movimiento de la inclusión ha cobrado importancia en los últimos años para hacer frente a la exclusión y discriminación, así como a las diferencias educativas presentes en los diversos sistemas educativos del mundo.

Como con cualquier término, podemos observar que han surgido diferentes versiones a partir de diferentes autores respecto a lo que se entiende por inclusión.

La UE define la inclusión social como un “proceso que asegura que aquellas personas que están en riesgo de pobreza y exclusión social, tengan las oportunidades y recursos necesarios para participar completamente en la vida económica, social y cultural disfrutando un nivel de vida y bienestar que se considere normal en la sociedad en la que ellos viven”.

“Es el proceso de mejora sistemático del sistema y las Instituciones Educativas para tratar de eliminar las barreras de distintos tipos que limitan la presencia, el aprendizaje y la participación del alumnado en la vida de los centros donde son escolarizados con particular atención a aquellos más vulnerables” (Mel Ainscow y Tony Booth, 1998)

Tony Booth y Mel Ainscow (2000) definen la inclusión como “un conjunto de procesos orientados a aumentar la participación de los estudiantes en la cultura, los currículos y las comunidades de las escuelas.”

Según Ángel Cedeño (2013), la inclusión es “una actitud que engloba el escuchar, dialogar, participar, cooperar, preguntar, confiar, aceptar y acoger las necesidades de la diversidad. “

Comunes a todas las definiciones podemos observar la referencia y la importancia de la participación de todo el alumnado promoviendo la diversidad y el sentimiento positivo que supone al alumnado el hecho de pertenecer a un grupo. Estas definiciones nos dan lugar a relacionar este término con el ámbito educativo, dando lugar a hablar de otro nuevo concepto como es la educación inclusiva.

“La educación inclusiva es una cuestión de justicia e igualdad, constituyendo un impulso fundamental para avanzar en la educación para todos. El movimiento de inclusión aspira a hacer efectivo el derecho a una educación de calidad para todos. Estará relacionado con el acceso, la participación y logros de todos los alumnos en especial énfasis con aquellos que quedan excluidos o en riesgo de ser marginados.” (UNESCO,2005).

Educar en la diversidad va a posibilitar el desarrollo de nuevas formas de convivencia basadas en el pluralismo y el entendimiento mutuo. Todo ello implica una visión diferente de la educación ya que debemos tener en consideración las diferentes capacidades, motivaciones y gustos personales de cada alumnado.

En definitiva, la inclusión educativa es un concepto vinculado a la enseñanza que plantea que la escuela debe ser capaz implicar a todos los individuos en el proceso educativo, sin importar su condición, origen, etnia, creencias o sexo.

A continuación, pasaré a comentar las características de este concepto:

- Atención a la diversidad: hablaremos del derecho a la educación que tiene cualquier alumnado, siendo fundamental el ser capaces de ajustarnos a sus necesidades individuales.
- Flexibilidad: el currículo deberá adaptarse a las circunstancias y características particulares de cada alumno teniendo en cuenta tanto sus debilidades como fortalezas, siendo abierto y flexible empleando una metodología que posibilite la diversificación y el aprendizaje común.
- Sistemas de apoyos: haremos referencia a los apoyos vistos como recursos y estrategias que favorezcan los intereses y metas de todo tipo de alumnado, posibilitando un aumento en cuanto a su independencia, autonomía, productividad e integración.

Será primordial una correcta aplicación de los apoyos para la mejora de las competencias. Lo óptimo sería que estos apoyos se proporcionaran en el escenario donde los alumnos aprenden a diario, es decir, dentro de su aula de referencia.

- Funciones del profesorado: el cometido del profesor se centrará en favorecer el aprendizaje prestando los apoyos necesarios, dando pie a la creación de situaciones y condiciones favorables para que el alumno aprenda de la forma más adecuada. De este modo el compromiso de aprender recaerá en todos los

miembros del aula. El profesor, además de lo anterior comentado, también deberá fomentar la tolerancia hacia la diversidad a través de propuestas didácticas que la promuevan.

- Participación: la participación de todos los miembros que forman la comunidad escolar (familias, alumnos, profesores, personal de servicios...) deberá ser eficaz y cercana. De esta forma favorecemos la creación de un ambiente educativo y social confortable, en la que todos los miembros se sienten parte de ella y se benefician de las posibilidades que cada cual ofrece.

Una vez mencionadas las características del concepto de educación inclusiva, pasaremos a reflexionar sobre nuestra tarea como agentes de cambio relacionándolo con la inclusión. Si lo que queremos conseguir es que los docentes promovamos la inclusión, es decir, que seamos capaces de educar en y para la diversidad, considero que va a ser fundamental el tener la ocasión de experimentar estas situaciones. Esto nos lleva a pensar en la necesidad de cambio en cuanto a nuestra formación como futuros docentes. Desde mi punto de vista, lo ideal sería orientar la formación del profesorado de forma que nos preparasen para saber enseñar y enfrentarnos a diferentes entornos y realidades. No sólo debemos ser conocedores de las características de las diferentes necesidades educativas a nivel teórico, sino que debemos saber como identificarlas y actuar sobre estas necesidades para facilitar el aprendizaje de todo tipo de alumnado. Cabe destacar que, como docentes no debemos trabajar solos para afrontar este tipo de situaciones, sino que será preciso contar con apoyo de otros profesionales. Estos apoyos, trabajando en colaboración con los docentes, intentarán dar respuesta a la diversidad del aula.

Respecto al concepto de inclusión y la aplicación en el aula, existen diferentes estrategias que contribuyen al desarrollo de la misma.

Una de estas estrategias será la forma de organizar la acción educativa en el aula. Numerosos son los estudios que demuestran que el trabajo cooperativo en el aula aporta múltiples ventajas frente a la organización individualista, tan corriente en la educación de antaño. Hablando de diversidad, será interesante trabajar mediante agrupamientos heterogéneos y flexibles debido a las ventajas que esto supone para el alumnado. Entre ellas cabe destacar las siguientes:

- De este tipo de metodología se beneficia todo el alumnado. El alumnado con dificultades de aprendizaje conseguirá resultados positivos en comparación a otras situaciones de aprendizaje en las que implica trabajar de forma individual. Los alumnos con buen rendimiento encuentran en esta metodología. una oportunidad de desarrollo personal.
- Permite la inclusión de alumnado con necesidades educativas. El diálogo entre personas con diversas características incrementará el rendimiento y la autoestima del alumnado. Trabajar mediante este tipo de agrupamiento va a permitir la interacción entre los alumnos dejando de lado el rechazo y aumentando sus vínculos y relaciones. La interacción entre los alumnos también les ayudará a desarrollar actitudes y valores positivos.
- El alumnado se convierte en un recurso valioso para el aprendizaje. Esta es una gran ventaja ya que los alumnos con mayor rendimiento ayudan a los que pueden presentar alguna dificultad. De este modo, hablamos de integración de ambos colectivos en el grupo.
- También podemos observar como, para el alumnado procedente de familias con un nivel socioeconómico bajo, que tiende, en ocasiones, a optar por el absentismo escolar y que se encuentran, en su mayoría, en situaciones desfavorables, suele resultarles una metodología que fomenta su asistencia al colegio, mejorando su comportamiento, motivación e interés por el ámbito educativo.

Por otro lado, hablaremos también de la inclusión de entornos cercanos al alumnado como puede ser la familia. La presencia de familiares en el desarrollo de las sesiones resultará beneficiosa para el alumnado. Esta metodología es lo comúnmente conocido como grupos interactivos. Se trata de una organización del aula que posibilita al profesor atender a las necesidades individuales del alumnado ya que cuenta con el apoyo de otras personas adultas en el aula. Además de esto, esta metodología supone un acercamiento entre la sociedad y el centro educativo, fomentando el desarrollo de actitudes de convivencia.

En definitiva, está en nuestros manos el hecho de hacer de la escuela un sitio donde podamos hablar de inclusión, que permita que nuestros alumnos se desarrollen de forma plena. Debemos poner en práctica diversas estrategias didácticas enfocando el aprendizaje de una forma lúdica y cercana al alumnado, así como las estrategias de organización mencionadas anteriormente.

6. Vinculación del trabajo con las asignaturas del grado

El presente trabajo nos permite establecer relación con diversas asignaturas del grado, de las cuales hablaré a continuación.

Respecto a la asignatura de Atención a la diversidad existe un vínculo muy estrecho con el proyecto, ya que hablar de diversidad, según la RAE, será hablar de variedad, desemejanza, diferencia, abundancia y gran cantidad de varias cosas distintas.

Dentro de la atención a la diversidad y relacionado con este proyecto, podemos hablar del principio de inclusión, el cual podemos definir como un proceso en el que se ofrece a todos los niños, sin distinción alguna, la posibilidad de permanecer siendo miembro de la clase ordinaria y para aprender de sus compañeros, y juntamente con ellos, dentro del aula.

Tendremos que tener en cuenta las competencias del profesor para llevar a cabo este concepto de inclusión y poder aplicarlo en el aula ya que deberemos ser conscientes que el aprendizaje se centra en la singularidad del individuo asumiendo que no todo el alumnado es igual. Es por esto que, deberemos ser capaces de diseñar y aplicar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, adaptándonos al contexto oportuno. Hablaremos de escuela inclusiva ya que nos va a permitir convivir poniendo en juego diferentes valores de convivencia, respeto y de la aceptación de la diferencia, de tolerancia y cooperación, pero también de lucha contra las desigualdades y las injusticias.

Relacionamos el proyecto con esta materia ya que la propuesta se basa principalmente en favorecer la inclusión y participación de todo el alumnado fomentando una convivencia plena atendiendo a las necesidades de cada alumno.

Por otro lado, este proyecto lo podemos relacionar con la asignatura de Procesos evolutivos y diversidad.

En el contexto del aula es donde se llevan a cabo las organizaciones curriculares que afectan a un centro y en el que el profesor intentará organizar las distintas situaciones de enseñanza aprendizaje que intenten optimizar las situaciones de aprendizaje común y adaptarlas a las diferencias individuales que se encuentre. Los profesores vamos a ser conocedores de las necesidades educativas que presentaran sus alumnos, por lo que

nuestra función será fundamental para facilitar la construcción de un aprendizaje significativo. Relacionamos este proyecto con dicha asignatura ya que a la hora de pensar la propuesta hemos tenido que ser conocedores de las características de nuestro contexto cercano, como en esta ocasión es el aula de referencia, para poder programar las diferentes sesiones.

También podemos matizar que el aprendizaje servicio lo relacionaremos íntimamente con psicología. A lo largo del grado hemos integrado multitud de conocimientos sobre esta, teniendo varias asignaturas con esta temática.

Si hablamos de psicología será necesario hacer mención a la formulación de los estadios del desarrollo de Piaget ya que nos permite conocer el desarrollo humano e interpretar las potencialidades y dificultades de los alumnos en cada momento de su desarrollo. Piaget observó que los niños de la misma edad cometían errores similares. Esto le llevó a pensar en la presencia de una secuencia evolutiva en el desarrollo intelectual, y por ello estableció la existencia de cuatro periodos cognitivos. La etapa que corresponde a mis alumnos de 4º de Primaria es la de operaciones concretas (7-12 años). Este período se caracteriza por el entendimiento y aplicación de operaciones lógicas o principios, para ayudar a interpretar las experiencias objetiva y racionalmente en lugar de intuitivamente. Los niños en esta etapa aplican las aptitudes lógicas, comprenden conceptos básicos de la conservación, el número, la clasificación y otras ideas científicas.

Relacionamos este proyecto con esta asignatura ya que gracias a la psicología nos permite conocer los rasgos psicoevolutivos de los niños, lo que nos va a permitir adaptar el contenido, en esta ocasión, los juegos, a la edad pertinente ya que conocemos las capacidades y habilidades de los alumnos dependiendo de la etapa en la que se encuentren.

Respecto a la asignatura de Educación social e interculturalidad, esta relación es posible ya que dicha materia trata, entre otros muchos conceptos, de la educación para la inclusión, dándonos a entender como la escuela debe ser un lugar de convivencia y respeto donde seamos conocedores de la realidad de las aulas, asimilándolo como un reto educativo en el que podamos fomentar la integración y logremos hablar de escuela inclusiva.

“La educación intercultural propone una práctica educativa que sitúe las diferencias culturales de individuos y grupos como foco de la reflexión y la indagación.” (Aguado Odina, 2004). Su objetivo será dar respuesta a la diversidad cultural propia de las sociedades democráticas desarrolladas desde premisas que respetan el pluralismo cultural. Cabe destacar que esta asignatura está estrechamente vinculada al proyecto ya que hablamos de, gracias a la práctica de los juegos tradicionales, promover la inclusión y la participación del todo el alumnado, ya que lo que pretendemos es abordar la necesidad de evitar el aislamiento de ciertos colectivos en el momento del recreo.

Una de las asignaturas más importantes y que relacionamos estrechamente con este proyecto son las prácticas escolares. Esta asignatura nos permite conocer de cerca como es el trabajo del docente en un colegio, experimentando de primera mano las realidades que existen en un centro educativo (características del alumnado, necesidades, ritmos de aprendizaje, metodologías de enseñanza-aprendizaje).

A lo largo del grado he podido experimentar diversas situaciones en diferentes contextos escolares ya que he podido realizar prácticas en un colegio público y en un colegio concertado. De esta forma he podido observar las diferencias que, según mi punto de vista, pueden existir entre los tipos de colegios. Un claro ejemplo serán aspectos relacionados con el alumnado como puede ser la diversidad que encontramos en un aula. Por ejemplo, en un colegio concertado apenas observamos dicha característica. Además, en este tipo de colegio, respecto al trabajo que se realiza con alumnos que pueden presentar algún tipo de trastorno o dificultad, son numerosos los colegios concertados que no cuentan con especialistas (docentes de audición y lenguaje o de pedagogía terapéutica), por lo que supone que estos niños no van a contar con los apoyos necesarios para poder avanzar y mejorar.

Las ideas del propio colegio también se ven reflejadas en estas diferencias, abarcando mayor flexibilidad y comprensión en la variedad de opiniones en un tipo de educación en comparación a la otra, en aspectos como por ejemplo, la religión, educación en valores...

7. Proyecto de aprendizaje – servicio

7.1. Justificación del proyecto

Desde un primer momento tuve claro que el hilo conductor para la puesta en marcha del proyecto serían los juegos tradicionales. Como he comentado previamente, mi pasión por este tipo de juegos me hace remontarme a mi infancia y a los buenos ratos en familia desarrollando los mismos. Esto, relacionado con que se han perdido muchas tradiciones culturales y sociales de nuestras generaciones pasada, me motiva para revivir este tipo de juegos y costumbres en el ámbito educativo y escolar.

Por otro lado, al haber realizado las prácticas escolares y haber detectado las necesidades mencionadas, hace que me plantee como idea principal la puesta en marcha de estos juegos debido a su amplitud de posibilidades y beneficios en cuanto a aspectos sociales y educativos. Considero que es una herramienta útil que puede ayudarnos a subsanar el aislamiento de según que colectivos en el espacio del recreo, así como el hecho de mejorar la comunicación oral y escrita de todo el alumnado.

Respecto al trabajo que realizan los alumnos de Educación Primaria con los alumnos de cinco años, debo justificar que la idea surge de la existencia de este tipo de actividades en dicho colegio, es decir, están acostumbrados a realizarlas de forma puntual, como el apadrinamiento lector. Estas actividades están reflejadas en el plan de convivencia del colegio, fomentando así el trato entre toda la comunidad educativa. Me pareció una metodología muy enriquecedora debido a que el aprendizaje se produce de forma bidireccional, es decir, de esta forma aprendemos y participamos todos, alumnos y profesores.

7.2. Contexto del barrio y del centro educativo

Respecto al barrio de la Almozara, han sido diversos los cambios que ha sufrido este barrio hasta la actualidad, produciéndose diferentes mejoras en el mismo. El barrio de la Almozara se trata de un barrio familiar, pequeño, apacible y tranquilo situado en la ribera derecha del Río Ebro. Cuenta con múltiples zonas verdes, supermercados, zonas de ocio, un centro cívico y un centro de salud, es decir, se trata de un barrio dotado de diferentes servicios. El nivel económico del barrio es medio-bajo, dependiendo de la zona.

Centrándonos en el colegio, tal y como aparece en el Proyecto Educativo del Centro, las características de CEIP La Almozara son las siguientes:

En cuanto a las características propias del C.E.I.P La Almozara, en éste se imparte Educación Infantil y Educación Primaria, teniendo seis aulas de educación infantil y doce de educación primaria. Cuenta con una plantilla de 27'5 maestros en el centro, incluidas dos maestras de pedagogía terapéutica y una maestra especialista en audición y lenguaje y el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica que está compuesto por una orientadora y una trabajadora social. Actualmente están matriculados 435 alumnos y el número de alumnos inmigrantes se sitúa alrededor del 15%. El nivel socioeconómico de los padres es medio. El Colegio cuenta con servicio de guardería y comedor y oferta un amplio abanico de actividades extraescolares. El servicio de guardería funciona de 8 a 9 de la mañana y cumple la finalidad de acoger a los niños y niñas cuyos padres/madres entran a trabajar antes de las nueve. El comedor escolar da servicio a unos 100 niños cada día; siendo de destacar que no dispone de cocina propia por lo que las comidas las suministra una empresa dedicada a tales fines. Las actividades extraescolares se desarrollan de 15.30 a 19.30 horas, y son gestionadas unas por la A.M.P.A. (inglés, arte, robótica informática...), otras por el Club Deportivo (fútbol sala, baloncesto...).

7.3. Destinatarios

Este proyecto está enfocado a desarrollarse en toda la etapa de Educación Primaria, pero lo llevaría a la práctica con mi clase de referencia en las prácticas III, debido al trato cercano con estos alumnos. A continuación, paso a comentar aspectos importantes respecto a dichos destinatarios.

Respecto a características de los alumnos, todos los alumnos, a primera vista, presentaban un desarrollo normal en los aspectos socio-personales. Sin embargo, tras observar con detenimiento a los alumnos y hablar con la tutora pude anotar los siguientes matices. Hay dos alumnos que tienen TDAH diagnosticados y medicados y otra alumna con adaptación curricular significativa los cuales salen con la PT en 3 ocasiones a la semana (una sesión de naturales y dos de matemáticas). Dentro del aula, estos alumnos, están situados en mesas cercanas a la profesora para tener mayor control sobre los mismos.

Por otro lado, hay varios alumnos con altas capacidades, así como un grupo reducido de niños muy centrados y responsables que salen una hora a la semana a “capacidades” estimulando así las mismas. El resto de la clase o no tiene problemas, pero no destaca o tiene problemas en diferentes áreas, las cuales se relacionan con el poco esfuerzo que realizan por estudiar o con otros aspectos.

De modo generalizado también podemos comentar que presentan problemas a la hora de controlar los nervios ante algo novedoso, comportamientos disruptivos de forma puntualizada, dificultad para expresar sus emociones y saber ganar/perder... Algunos de estos casos acuden a psicólogos (fuera del centro) para controlar y relativizar dichos aspectos.

Dentro del aula, haciendo referencia a la diversidad, observamos diferentes países de procedencia: hay tres niños de Rumania, un niño de Ucrania, dos niñas de África, una niña de China, un niño de Ecuador y una niña de Colombia.

El desarrollo de dicha clase, en general, es óptimo ya que suelen ser participativos, trabajadores; adquiriendo autonomía en sus obligaciones, aunque a veces les resulte una tarea complicada. Matizando los alumnos nombrados anteriormente que presentan TDAH y la alumna con adaptación significativa, debemos decir que necesitan mayor control sobre la tarea, pero sin llegar a ser excesivo ya que se mantienen bastante tranquilos en el aula.

A nivel personal, hay diferentes aspectos que tenemos que matizar. De forma general, las familias de los alumnos apenas se involucran en el aprendizaje de los alumnos y esto acaba suponiendo un problema que influye en dicho aprendizaje ya que apenas estudian, en según que casos, ni realizan los deberes lo que les lleva a obtener bajos resultados.

Respecto a las características lingüísticas, a modo general, se comunican con problemas de forma oral, pero podemos observar más dificultad en el lenguaje escrito llegando a observar grafías de niveles inferiores y conexiones deficientes en las composiciones que realizan. Además, estos alumnos presentan dificultades a nivel de coherencia en las construcciones sintácticas del texto, así como de planificación de las ideas. Podemos achacarlo a que son tareas que apenas se trabajan en el aula y no poseen experiencia en realizar este tipo de composiciones.

Respecto a características sociales podemos observar que, de forma general, se tratan de familias con nivel socio económico medio-bajo, viéndose reflejado en según que casos,

en aspectos como la ausencia de diferentes recursos (el material necesario para el aula, el almuerzo, la indumentaria), la falta de higiene o el absentismo.

Respecto a la cohesión del grupo – clase, por lo que he podido observar en el periodo de prácticas, los alumnos trabajan de forma individual y a pesar de esto, tienen variedad de conflictos. Destacan los conflictos entre los dos niños que tienen TDAH ya que surgen a diario, llegando a dejar de realizar las tareas marcadas en asignaturas más distendidas como por ejemplo educación física. Respecto al aislamiento de ciertos colectivos, he podido observar que, a la hora de realizar parejas o grupos, siempre son los mismos alumnos los que se quedaban sin compañero para poder llevar a cabo la tarea. Hablando con la tutora del aula, me ha comentado que, el año pasado si que hubo situaciones de acoso a una niña de esta aula (la cual tiene adaptación curricular significativa), pero actualmente este aspecto está controlado. Por otro lado, en los momentos de ocio del recreo, solemos observar que son siempre los mismos alumnos los que tienen dificultad a la hora de integrarse y relacionarse con los demás.

Cabe destacar la función por parte de la tutora para intentar poner solución a esta situación ya que ha trabajado aspectos de convivencia a lo largo del curso pasado y este mismo. Al ser su segundo año con este grupo, sabe como tratarlos en cada momento y conseguir lo que pretende en cada ocasión ya que, con otros profesores, el comportamiento de esta clase, varía considerablemente.

7.4. Conexión del proyecto con competencias clave

La incorporación de competencias clave al currículo permite poner especial atención en aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde una orientación integradora y orientados a la aplicación de los saberes adquiridos.

La LOMCE menciona una serie de competencias, de las cuales destacaremos las siguientes por la íntima relación que tienen con el proyecto:

- Competencia en comunicación lingüística

Se basa en el uso del lenguaje como instrumento de la comunicación oral y escrita. Gracias a esta competencia los alumnos pueden relacionarse, expresar pensamientos, emociones, opiniones... Todo esto será de ayuda a la hora de aprender, crear vínculos afectivos con los demás y acercarse a nuevas culturas.

Esta competencia será de gran importancia en el desarrollo de nuestro proyecto ya que pondremos en práctica la comunicación tanto oral como escrita, siendo ambas necesidades detectadas para las cuales queremos poner solución.

La comunicación oral se verá reflejada a lo largo de todas las sesiones teniendo que exponer ideas y dar instrucciones al resto del grupo. La comunicación escrita se pondrá en práctica a lo largo de todo el proyecto, como veremos más adelante en la explicación del desarrollo del plan de acción.

Gracias al desarrollo de juegos tradicionales fomentaremos la interacción entre los alumnos, dando pie al diálogo entre los mismos para poder conocer y respetar la diversidad, normas de comunicación...

- Competencia social y ciudadana

Esta competencia nos permitirá comprender la realidad social en la que vivimos. Integra los conocimientos y habilidades que permiten tomar decisiones y responsabilizarse de las mismas. También forma parte de esta competencia el ejercicio de una ciudadanía activa e integradora que exige el conocimiento y comprensión de los valores en que se asientan las sociedades democráticas.

Este proyecto desarrolla esta competencia dado que busca favorecer la adquisición de las habilidades sociales y personales necesarias para el desarrollo de estas actividades en

comunidad. También permite la preparación para la participación de forma democrática en la vida social siendo capaces de resolver conflictos entre personas.

Por otro lado, este proyecto permite reflexionar sobre conceptos de democracia, libertad, solidaridad, participación, con particular atención a los derechos y deberes reconocidos en las declaraciones internacionales.

- Competencia cultural y artística

Esta competencia consiste en conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las manifestaciones culturales y artísticas, y a su vez hacer uso de estas como fuente de enriquecimiento y disfrute, considerándolas como parte del patrimonio de los pueblos. Esta competencia implicará poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente.

En nuestro proyecto tendrá gran peso esta competencia ya que, gracias a la puesta en marcha de los juegos tradicionales, los niños van a ser conocedores de otras realidades paralelas a su vida cotidiana, conociendo así aspectos culturales y lo que ellos implican de forma transversal (valores, familia, educación, mentalidad de género...).

Por otro lado, la competencia artística se verá íntegramente reflejada en el desarrollo del proyecto poniendo en práctica la imaginación y creatividad y expresándose a través de códigos artísticos.

- Competencia de autonomía e iniciativa personal

Esta competencia hace referencia a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas como la responsabilidad, la autoestima, la autocrítica, el control emocional... También hablaremos de la capacidad de elegir con criterio propio, transformando las ideas en acciones y llevando a cabo proyectos.

La iniciativa y autonomía son aspectos claves que se buscan dentro del aprendizaje servicio, buscando que sea el niño el que lleve en todo momento la iniciativa de la actividad, quedando el profesor relegado a un plano de supervisión y guía de la actividad. Nuestro trabajo, al basarse en el aprendizaje-servicio, nos ofrecerá una gran oportunidad para desarrollar esta capacidad.

7.5.Temporalización

Este proyecto se llevará a cabo durante el próximo curso debido a la situación actual que, tristemente, estamos viviendo.

El proyecto se pondrá en práctica en los recreos, los cuales tienen una duración de media hora, de 11:45 a 12:15, por lo que será la duración que tendrá cada sesión.

Teniendo en cuenta el periodo de prácticas y presencia en el colegio, el proyecto se llevará a cabo desde el 18 de febrero y finalizará el 4 de mayo, por lo que la duración de este proyecto será trimestral. A la semana se realizarán dos sesiones, concretamente los lunes y los miércoles. Si ocurriese que coincide alguna actividad como excursiones, festividades... se podría elegir otro día de la semana para llevarlo a cabo.

Cada semana se trabajará una habilidad que se detallarán en el plan de acción (Ver anexo 1)

7.6.Metodología

La metodología de este proyecto se va a basar en el uso del juego como recurso básico para intentar poner solución a las necesidades detectadas promoviendo la iniciativa y la autonomía del alumnado. De esta forma hablaremos de una metodología activa en el que el alumno es protagonista en el proceso de aprendizaje. Trataremos de fomentar la participación del alumnado en todo momento y a su vez intentaremos construir un aprendizaje lo más cercano al interés del alumno mediante el descubrimiento guiado.

A la hora de la puesta en marcha de este proyecto, tendremos que ser conscientes de la importancia de conocer la diversidad del aula ya que nos permitirá promover un entorno que facilite la inclusión de todo el alumnado.

Tal y como aparece reflejado en el currículo de educación primaria, encontramos los principios metodológicos generales de la etapa de los cuales se verán reflejados en este proyecto los siguientes:

- La atención a la diversidad como elemento central de las decisiones metodológicas. Nuestro proyecto en todo momento se rige por fomentar la inclusión del alumnado, por lo que todas las actividades están enfocadas a favorecer esto teniendo en cuenta aspectos de organización, estrategias, recursos...

- El aprendizaje por descubrimiento será una vía fundamental para el aprendizaje debido a que esta metodología adquiere un gran significado para que el alumno investigue y sea conocedor de sus posibilidades de movimiento, además de seleccionar y aplicar los movimientos más apropiados a los estímulos perceptivos de los diferentes juegos.
- Mediante el desarrollo de este proyecto será fundamental hablar del principio de preparación para la resolución de problemas de la vida cotidiana ya que mediante el juego se pueden dar situaciones en las que tengan que adaptarse a diferentes escenas, tanto satisfactorias como no satisfactorias, y usar el razonamiento y la comprensión para poder resolver los conflictos que puedan surgir.
- Por otro lado, el proyecto también promueve la creatividad mediante el desarrollo de diferentes tareas (creación de un fichero de juegos), aportando de esta forma autonomía en sus aprendizajes. La creación del fichero de juegos supone la activación de diferentes procesos mentales para recordar lo aprendido en cada sesión, así como originalidad a la hora de plasmarlo de forma escrita.
- El principio metodológico de actividad mental y actividad física será fundamental ya que mediante los juegos se desarrollarán ambos ámbitos mediante juegos que se centran en aspectos intelectuales y/o psicomotrices, es decir, con la puesta en marcha de estos juegos no solo trabajamos de forma motriz sino que implicamos procesos que requieren de cierto razonamiento mental.
- La combinación de diversos agrupamientos será la base para el desarrollo del proyecto ya que priorizaremos que sean de carácter heterogéneo, favoreciendo el aprendizaje cooperativo entre sus miembros, así como la atención a todos los grupos y las necesidades de estos.

7.7.Desarrollo del plan de acción

Este proyecto, al tratar temas tan diversos como son la psicomotricidad, la inclusión, la historia, los valores y el juego social, va a tener un marcado carácter interdisciplinar. De esta manera, se hace necesario que nuestro proyecto tenga un hilo conductor que relacione aspectos tan diversos. Este hilo conductor va a ser los juegos tradicionales.

Como hemos mencionado anteriormente las necesidades que hemos detectado se presentan en el nivel social y en el académico. A nivel social, hacemos hincapié en los casos de aislamiento en el momento del recreo. A nivel académico, hablaremos de las dificultades en la comunicación lingüística tanto a nivel oral como escrita.

A continuación, vamos a detallar la estructura genérica de una sesión de este proyecto.

- En la primera fase, los niños podrán en común los juegos tradicionales realizados en la anterior sesión apoyándose de lo plasmado en el fichero de juegos. De esta forma repasaremos los juegos y datos de interés y a su vez, fomentaremos el desarrollo de la comunicación oral.
- En la segunda fase, pasaré a explicar el juego tradicional (normas, funcionamiento) y algunos datos de interés relacionados con el mismo. Esto nos dará la oportunidad de introducirles en aspectos históricos, culturales...
- En la tercera fase, los niños practicarán el juego explicado hasta que se considere que han comprendido el funcionamiento del juego. La puesta en práctica de los juegos nos va a permitir el desarrollo de las capacidades mencionadas anteriormente: la psicomotricidad, el juego en equipo, ... A su vez, el juego generará situaciones en las que los niños se vean forzados a la puesta en práctica de valores. Estas situaciones nos darán a conocer hasta que punto esos valores han sido asimilados por los individuos y por el grupo, de manera que podamos tomar acciones al respecto.
- También favorecerá la participación de todo el alumnado impulsando así la inclusión de todos ellos, intentando así dar solución a la necesidad detectada.

- En la cuarta fase, una vez realizados los juegos pertinentes, pasaremos a comentar de forma oral y a modo evaluación, aspectos referentes a la sesión. Les preguntaremos por su opinión, como se han sentido, aspectos a mejorar... De esta forma, aparte de fomentar la comunicación oral, ayudaremos al desarrollo de una mentalidad crítica y analítica fomentando el dialogo entre los alumnos y el intercambio de opiniones.
- En la quinta fase, se ejecutará en casa. Los niños tendrán que completar su fichero de juegos plasmando los realizados en esa sesión. De esta forma pondrán en práctica su habilidad de expresión escrita y su capacidad de síntesis, trabajando así una de las necesidades detectadas.

- o **Sesión 1: “Conozco el proyecto”**

Esta sesión se llevará a cabo el 17 de febrero, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Cabe destacar que, tanto esta sesión como la siguiente, al tratarse de aspectos introductorios del proyecto, no va a seguir la estructura mencionada anteriormente.

En primer lugar, les contaremos el propósito final del proyecto, dejándoles claro que su trabajo y esfuerzo van a ser una pieza clave para el éxito del proyecto. Con esto vamos a conseguir que no se sientan participes de un proyecto, sino promotores de él llevando la iniciativa en todo momento, siendo así agentes de cambio en lugar de ser meros observadores.

Tras esto, les contaremos la estructura general del proyecto. Les explicaremos que vamos a realizar diferentes sesiones que van a consistir en aprender diferentes juegos tradicionales, así como aspectos relacionados con ellos, de manera que posteriormente puedan aplicarlo con los alumnos de infantil.

Sobre el fichero de juegos, les contaremos que consiste en un fichero que van a ir formando con sus conocimientos con el fin de mejorar la expresión escrita y a su vez la comprensión. En él tendrán que anotar una serie de datos de cada juego (nombre del juego, edad, duración, material y desarrollo del juego) y acompañarlo de un dibujo.

Por otro lado, sobre la actividad final les contaremos que una vez hayamos los juegos, estarán preparados para realizar una selección de estos y los pondrán en práctica con

alumnos de infantil. De esta forma mejoraremos la expresión oral ya que tendrán que ser capaces de explicarles los juegos y las normas a los más pequeños.

Tras explicarles una idea global del proyecto, realizaremos en clase el fichero de juegos. Para ello repartiré 5 folios reciclados a cada alumno, de los que tienen en el aula a disposición de los alumnos. Les pediré que los doblen por la mitad para que quede un fichero a modo libreta. Tras esto crearán su portada poniendo de título: Juegos tradicionales y realizarán los dibujos que ellos quieran a modo decoración. Les proyectaré diferentes opciones e ideas para que puedan ver ejemplos de portadas.

De esta forma para la siguiente sesión ya tendrán el fichero preparado y solo será empezar a reflejar en este fichero los juegos que hagamos en cada sesión.

- **Sesión 2: “¿Qué son los juegos tradicionales?”**

Esta sesión se llevará a cabo el 19 de febrero, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión comenzaremos preguntándoles que saben sobre los juegos tradicionales para saber los conocimientos previos que tienen sobre este tema y poder ver de donde partimos.

Tras esto, les explicaremos de forma breve, mediante una presentación de PowerPoint, lo que son los juegos tradicionales, así como la historia y curiosidades sobre el tema. De esta forma les introduciremos en los juegos tradicionales y crearemos un conocimiento básico sobre ellos.

Tras esto, bajaremos al patio de recreo para poner en práctica el primer juego tradicional. Antes de explicarles como funciona cada juego, en todas las sesiones les contaremos datos que consideremos importantes o curiosidades de cada juego.

En esta ocasión jugaremos a la rayuela (Ver Anexo 2). Tras jugar a este juego y haber tenido la primera toma de contacto con el proyecto, nos sentaremos formando un círculo y les preguntaré sobre las primeras impresiones, sobre si conocían los juegos, si les ha gustado, que mejorarían de la sesión... Les recordaremos que tienen que plasmar los juegos tradicionales realizados en el fichero (acompañado de un dibujo) para, en el comienzo de la siguiente sesión, comentarlo en voz alta. De esta forma, desarrollaremos

la comunicación oral al comentar las diferentes opiniones y por otro lado, gracias al fichero pondremos en práctica la escritura.

Cabe matizar que desde la siguiente sesión, es decir, la sesión 3 hasta la sesión 20 incluidas ambas, las sesiones van a seguir la estructura general mencionada anteriormente.

- **Sesión 3: “Afinando la puntería”**

Esta sesión se llevará a cabo el 24 de febrero, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y en la siguiente llevaremos a cabo juegos tradicionales relacionados con puntería, enlazando así con el final de la anterior sesión ya que la rayuela pertenece a dicha categoría. La puntería es una coordinación visomotora la cual relacionamos con la correcta aplicación de la fuerza para lanzar un objeto a un blanco fijo o móvil, desde una posición estática o dinámica y acertar el lanzamiento.

Antes de explicarles como funciona cada juego, en todas las sesiones les contaremos datos que consideremos importantes o curiosidades de cada juego. En esta sesión vamos a jugar al herrón y la rana. (Ver anexo 3)

- **Sesión 4: “Afinando la puntería 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 27 de febrero, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión vamos a jugar a las chapas y a las birlas. (Ver anexo 4)

- **Sesión 5: “Moving”**

Esta sesión se llevará a cabo el 2 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y en la siguiente practicarán deportes que implican la puesta en marcha de habilidades motrices básicas como son los desplazamientos, es decir se tratará de juegos que su objetivo sea la persecución y el escape. Estas habilidades concretas están vinculadas con la coordinación y el equilibrio, aspectos motrices relevantes en esta temprana etapa de desarrollo humano.

Los juegos que desarrollaremos en esta sesión serán marro y escondite. (Ver anexo 5)

- **Sesión 6: “Moving 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 4 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Los juegos que desarrollaremos en esta sesión serán la colica del abadejo y el pañuelo. (Ver anexo 6)

- **Sesión 7: “Que la fuerza te acompañe”**

Esta sesión se llevará a cabo el 9 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y en la siguiente practicarán juegos que implican la puesta en marcha de fuerza. Trabajar dicha habilidad supone grandes beneficios a nivel motor. Los juegos que desarrollaremos en esta sesión serán la soga y el tiro al palo (Ver anexo 7)

- **Sesión 8: “Que la fuerza te acompañe 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 11 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Los juegos que desarrollaremos en esta sesión serán pulso de pica aragonesa y arranca cebollas (Ver anexo 8)

- **Sesión 9: “Salta conmigo”**

Esta sesión se llevará a cabo el 16 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y en la siguiente practicarán juegos que implican la puesta en marcha de habilidades motrices básicas como son los saltos. Es una habilidad muy importante ya que forman parte de nuestro día a día, y es por ello que debemos de saber controlar nuestro cuerpo y conocer cuáles son nuestras posibilidades y limitaciones para saber decidir y solventar los problemas motores que se nos presenten en forma de éxito.

Los juegos que realizaremos en esta sesión serán carreras de sacos y salto a la comba. (Ver anexo 9)

- **Sesión 10: “Salta conmigo 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 18 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Los juegos que realizaremos en esta sesión serán salto de garrocha y pidola. (Ver anexo 10)

○ **Sesión 11: “Hasta el infinito y más allá”**

Esta sesión se llevará a cabo el 23 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Esta sesión y la siguiente vamos a trabajar la habilidad de lanzamiento. En este tipo de juegos, los participantes desprenden un móvil empujándolo con las manos, pies o golpeando con el objetivo de enviarlo a un punto o distancia determinada.

Los juegos que realizaremos en esta sesión serán el lanzamiento de alpargata y la barra aragonesa. (Ver anexo 11)

○ **Sesión 12: “Hasta el infinito y más allá 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 25 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión vamos a llevar a cabo el famoso juego de balón prisionero y sobre, sobre (Ver anexo 12)

○ **Sesión 13: “El poder de la mente”**

Esta sesión se llevará a cabo el 30 de marzo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y la siguiente vamos a llevar a cabo juegos tradicionales enfocados a desarrollar el pensamiento lógico de los niños., es decir, están relacionados con poner en juego aspectos intelectuales. A través de estos juegos trataremos de estimular la concentración y la atención del alumnado fomentando favorecer y desarrollar el razonamiento lógico.

En esta sesión vamos a realizar diversos juegos como son tres en raya y el dominó. (Ver anexo 13)

○ **Sesión 14: “El poder de la mente 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 1 de abril, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión vamos a llevar a cabo dos juegos cuyo recurso van a ser la baraja de cartas española. (Ver anexo 14)

- **Sesión 15: “Nos comunicamos”**

Esta sesión se llevará a cabo el 14 de abril (martes, debido a que el lunes es festivo) en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y la siguiente vamos a poner en práctica juegos que requieren de comunicación reciproca entre los alumnos, favoreciendo y enriqueciendo el uso de la lengua. Como hemos visto anteriormente, se trata de una característica fundamental de los juegos tradicionales ya que permite mejorar la comunicación oral y la adquisición del lenguaje.

En esta sesión vamos a llevar a cabo la gallinita ciega y pase misi, pase misa. (Ver anexo 15)

- **Sesión 16: “Nos comunicamos 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 15 de abril, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión vamos a llevar a cabo el teléfono roto y veo, veo (Ver anexo 16)

- **Sesión 17: “Al son de la música”**

Esta sesión se llevará a cabo el 20 de abril, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión y la siguiente vamos a realizar juegos/canciones que están estrechamente vinculados con el ritmo y la psicomotricidad. Este tipo de juegos suelen estar enfocados a edades tempranas, en las que, la música y el juego, suponen un recurso fundamental para poner en práctica cualquier actividad de forma lúdica y cercana al interés del alumnado.

En esta sesión vamos a llevar a cabo sillas musicales y juego de palmas (Ver anexo 17)

- **Sesión 18: “Al son de la música 2”**

Esta sesión se llevará a cabo el 22 de abril, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

En esta sesión vamos a llevar a cabo variedad de canciones infantiles y el juego de las estatuas de sal (Ver anexo 18)

- **Sesión 19: “Nos preparamos para ser profes por un día”**

Esta sesión se llevará a cabo el 27 de abril, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Esta sesión y la siguiente no seguirán la estructura general de las anteriores sesiones por lo que pasaremos a destacar lo relevante de la puesta en marcha cada una de ellas.

Tras haber aprendido diferentes juegos tradicionales a lo largo del proyecto, en esta sesión desarrollaremos la puesta en marcha de la siguiente sesión la cual va a poner broche final al proyecto ya que iremos al pabellón de infantil a realizar los juegos aprendidos. Esto va a requerir una preparación previa, por eso dedicaremos esta sesión para ello.

Para comenzar, dividiremos a los alumnos en cinco grupos. Tras esto, decidiremos los juegos que vamos a poner en práctica ya que debemos tener en cuenta que se trata de niños con diferentes edades a la suya (cinco años), por lo que sus capacidades motoras y físicas, a nivel coordinación, puntería, equilibrio, fuerza, desplazamientos...son menos precisas.

Serán los alumnos, en pequeños grupos formados previamente, los encargados de consensuar que juegos realizar fomentando así el diálogo, el respeto ante diferentes opiniones y la actitud crítica.

Les pediremos que cada grupo elija tres juegos y tras esto, pasaremos a ponerlo en común el grupo – clase y así poder definir el único juego que hace cada equipo, evitando así la repetición de los juegos y tratando de que sean adecuados para la edad. Será recomendable asesor a nuestros alumnos sobre la elección ya que deben ser conocedores de que van a ponerlos en práctica con niños más pequeños.

Una vez que cada equipo tiene su juego asignado, pasaremos a practicar la puesta en marcha de cada juego. Cada grupo deberá preparar bien la explicación del juego, así como el material. Cuando los grupos consideren que lo tienen bien planteado, pasaré por cada equipo para que me hagan una simulación poniéndolo en práctica y poder así darles las indicaciones pertinentes.

○ **Sesión 20: “Nuestros amigos de 5 años”**

Esta sesión se llevará a cabo el 29 de abril, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Cabe destacar que, esta sesión, al tratarse de la puesta en práctica de lo aprendido, no va a seguir la estructura de las sesiones anteriores.

En esta sesión, tal y como les explicamos el primer día de proyecto de forma general, los alumnos van a tener que poner en práctica lo aprendido hasta el momento realizando un servicio a la comunidad. En esta ocasión se va a tratar de jugar a juegos tradicionales con alumnos de cinco años.

Para ponerlo en práctica, como en la anterior sesión ya realizamos los grupos pertinentes, simplemente cogeremos el material necesario para la realización de los juegos y los ficheros de juegos para poder explicarles a los alumnos los juegos de forma oral, intentando así desarrollar y mejorar una de las necesidades detectadas.

Tras esto, iremos al pabellón de infantil, en concreto a la clase de cinco años – B y saldremos con los niños al recreo. La metodología será grupal en todo momento, en el que los juegos formarán cinco estaciones fijas, a modo “rincones”, por donde tendrán que ir rotando los alumnos de infantil.

Los grupos de infantil serán los mismos con los que trabajan en clase para facilitar la tarea. A cada grupo de educación primaria se le asignará un grupo de infantil y se procederá a la puesta en marcha de los juegos. Cada grupo realizará un juego y serán los alumnos de educación infantil que irán rotando por cada estación de juegos cuando se indique. De esta forma todos los alumnos de infantil habrán jugado a los mismos juegos tradicionales y los alumnos de primaria pondrán en práctica la expresión oral con todos los alumnos de esta clase.

Esta actividad será el colofón a todo lo aprendido en este proyecto, siendo esta una actividad enriquecedora tanto para los alumnos de primaria como los de infantil.

Por otro lado, me gustaría dejar reflejadas varias ideas que serían interesantes para desarrollar con los alumnos y están relacionadas con el proyecto por si los profesores quisieran completar dicho aprendizaje.

Una de las ideas se basa en ir a una residencia de mayores cercana al colegio con la finalidad de poner en práctica juegos tradicionales con aquellos ancianos que estén mejor física y mentalmente, como pueden ser los que acuden al centro de día. Por un lado, los alumnos pueden dialogar y conocer aspectos culturales y sociales estableciendo diálogos con este colectivo. Por otro lado, para los ancianos supone una actividad entrañable ya que recuerdan aspectos culturales y históricos de su época permitiéndoles trasladarse a aquellos años.

La otra idea relevante sería visitar el museo de juegos tradicionales que se encuentra en Campo (Huesca). Es posible que por las características socio-económicas de la mayoría de alumnos de dicho colegio no se pueda realizar. Aunque no sea una actividad muy costosa, para las familias de esta índole supone un esfuerzo económico.

○ **Sesión 21: ¿Qué he aprendido con este proyecto?**

Esta sesión se llevará a cabo el 4 de mayo, en la franja horario del recreo, es decir de 11.45 a 12.15 h.

Esta sesión será la última de este proyecto y servirá de puesta en común de los aprendizajes a lo largo de estas sesiones. De forma oral, para hacerlo más dinámico, les realizaré varias preguntas para conocer su punto de vista sobre la puesta en práctica de este proyecto. Será importante anotar las opiniones de los alumnos ya que nos permitirá realizar mejoras y cambios para futuros proyectos.

Las preguntas que les podemos plantear pueden ser de este estilo:

- ¿Qué habéis aprendido con este proyecto?
- ¿Qué es lo más te ha gustado? ¿Por qué?
- ¿Qué mejorarías del proyecto? ¿Cómo lo harías?
- ¿Qué juego te ha llamado la atención? ¿Por qué?
- ¿Qué juegos añadirías?

De esta forma, una vez más, fomentamos la comunicación oral y la participación de todo el alumnado ya que trataremos de dar el turno a todos los alumnos para saber todo tipo de opiniones. Por un lado, desarrollamos la opinión crítica ya que cada alumno da su opinión y ejerce un juicio sobre lo aprendido. Por otro lado, ponemos en juego otros valores importantes como personas pertenecientes a una sociedad como son, el respeto del turno de palabra, respeto de las diferentes opiniones...

7.8.Recursos

Para realizar este proyecto vamos a contar con diferentes medios para poder realizarlo.

En primer lugar, respecto a recursos personales, contaré con el apoyo de mis compañeras de prácticas para supervisar y ayudarme cuando sea preciso.

Respecto a los recursos materiales para la realización de los diferentes juegos serán los siguientes:

Sesión 1 -Folios -Útiles de dibujo (lápiz, goma, pinturas, rotulares...)	Sesión 2 -PowerPoint sobre información básica de los juegos tradicionales -Tizas y piedras	Sesión 3 -Pica o palo, tizas y aros -Rana de cartón (realizada previamente con material reciclado) y chapas	Sesión 4 -Chapas y tizas -Bolos (realizados previamente con material reciclado) y mazas	Sesión 5 -Sin material
Sesión 6 -Zapatilla -Pañuelo	Sesión 7 -Soga -Palos / picas	Sesión 8 -Picas -Tizas	Sesión 9 -Bolsas basura -Comba	Sesión 10 Picas
Sesión 11 -Zapatillas niños -Picas	Sesión 12 -Pelota (gomaespuma)	Sesión 13 -Tizas -Petos -Fichas dominó	Sesión 14 -Barajas de cartas	Sesión 15 -Pañuelo
Sesión 16 -Sin material	Sesión 17 -Aros -Altavoz -Música	Sesión 18 -Altavoz -Música	Sesión 19: -Depende de los juegos seleccionados	Sesión 20: -Depende de los juegos seleccionados
Sesión 21: -Sin material				

Respecto al recurso espacial, hablaremos del uso del aula de clase para las dos primeras sesiones y para el resto de sesiones, se llevarán a cabo en el patio del recreo permitiéndonos llevar a cabo los juegos con mayor amplitud y disfrutando de las posibilidades que nos ofrece dicho espacio.

7.9.Evaluación

Este apartado se ha visto afectado por la situación vivida estos meses atrás, debido al Covid19, por lo que no se ha podido llevar a cabo en el colegio donde he realizado las prácticas III y de mención (CEIP La Almozara)

A pesar de esto quería matizar algunos aspectos que realizaría a la hora de llevar a cabo la evaluación.

En primer lugar, la sesión comienza cuando algunos alumnos seleccionados leen en voz alta lo apuntado en el fichero de juegos sobre la sesión realizada. Poniendo en común la información lograremos saber como se ha desarrollado la competencia lingüística, es decir, tanto aspectos escritos como la forma de comunicarlo al resto de compañeros. Al ponerlo en común con el resto, podemos ir matizando aspectos para llegar a unas ideas concisas y concretas entre todo el grupo.

Al final de cada sesión se les preguntaría a los alumnos que juegos les han gustado más y por qué, que mejorarían de la sesión, qué clase de juegos les gustaría jugar en las próximas sesiones... Esto nos serviría para conocer de primera mano como ha sido el funcionamiento de la sesión y poder establecer mejoras de cara a las siguientes.

Por otro lado, la última sesión, como bien hemos explicado previamente, nos permitirá conocer lo que han aprendido a lo largo del proyecto, así como sus diferentes juicios críticos sobre la puesta en marcha de los diferentes juegos.

A modo general, la observación directa será esencial para poder evaluar las sesiones ya que nos permitirá reflejar en nuestras anotaciones los aspectos que consideramos importantes como por ejemplo, ver si se da solución o mejoran las necesidades detectadas: el aislamiento de según que colectivos y la comunicación escrita y oral.

Al final del proyecto, valoraré, por un lado, la sesión con los niños de Educación Infantil, es decir, la capacidad de comunicarse de forma oral por parte de los alumnos de Educación Primaria y también el hecho de llevar a la práctica lo aprendido en las sesiones anteriores mediante la puesta en marcha de los juegos tradicionales, es decir, si tienen claras tanto las reglas de los juegos como el desarrollo de los mismos.

Además, recogeré los ficheros de juegos de los alumnos y podré valorar la comunicación escrita, así como la capacidad de síntesis y presentación del propio fichero (letra, presentación, organización de las ideas, dibujos, creatividad...)

Cabe matizar que, como tendré la ayuda de mis compañeras de prácticas, al acabar cada sesión con los niños, les pediré un feedback, es decir, que me comenten aspectos que hayan podido observar y que consideren relevantes para de esta forma completar los datos que he ido recopilando a lo largo del desarrollo de la sesión.

8. Conclusiones y valoración personal

Realizar este proyecto me ha ofrecido la oportunidad de conocer de primera mano y en profundidad el funcionamiento de esta metodología de enseñanza – aprendizaje. Considero que es una metodología de gran utilidad, dándonos pie a poder enfocar la enseñanza desde otra perspectiva innovadora y cercana a la sociedad.

En este proyecto nos planteamos unos objetivos para tratar de dar solución a las necesidades detectadas en el centro sobre los que reflexionaremos a continuación:

- Paliar el aislamiento de ciertos colectivos en el momento del recreo. Este objetivo se conseguirá gracias al enfoque que le hemos dado a los juegos ya que en la mayoría de ellos se trabaja de forma grupal, favoreciendo las relaciones y los vínculos afectivos de nuestros alumnos. De esta forma fortaleceremos la socialización de todo el alumnado.
- Desarrollar y mejorar la expresión oral y escrita a través de diferentes tareas relacionadas con los juegos tradicionales. Con el desarrollo del proyecto se cumplirá este objetivo debido a que nos comunicaremos de forma oral en todas las sesiones. Los alumnos además tendrán que realizar un fichero de juegos de forma individual, que permitirá trabajar la expresión escrita.
- Utilizar el juego tradicional como recurso para aprender aspectos culturales. En todos los juegos tradicionales planteados en el proyecto, tras la explicación del juego, les introducimos a los alumnos en cuestiones culturales e históricas relativas a los mismos, de manera que cumpliremos con el objetivo planteado.
- Fomentar los valores de convivencia, respeto, equidad, libertad. Se ha elegido el juego como recurso para llevar a cabo este proyecto, es en gran parte porque se trata

de una metodología que fomenta la relación entre un grupo de iguales y a su vez nos proporciona diversas estrategias para favorecer la transmisión de otros valores.

Respecto a la elección del tema, desde un primer momento tuve claro el enfoque que quería darle al proyecto. El juego es un recurso pedagógico que se adapta a cualquier temática y contenido, facilitando de esta manera su uso en múltiples actividades.

El hecho de elegir concretamente los juegos tradicionales, a parte de la carga sentimental que tienen para mi, considero que es una forma de rescatar las costumbres de distintas regiones. Como reto personal, me planteo la misión de intentar que no se pierdan este tipo de tradiciones que tan beneficiosas y enriquecedoras resultan para el alumnado.

Por desgracia, actualmente, es poco habitual ver en la calle y plazas grupos de niños y niñas jugando a los mismos juegos con los que se divertían nuestras anteriores generaciones. Se tiende a recurrir a los frecuentes juegos de pelota o al uso de las nuevas tecnologías, como principales recursos de diversión y de inversión del tiempo libre. Considero que puede deberse a la transformación que ha sufrido la sociedad y a su vez, la gran influencia de medios audiovisuales. El consumismo está muy presente en nuestra sociedad llegando a imponer como fundamental recurso el juguete comercial, dejando de lado los espacios de juego y todas las oportunidades que estos nos brindan.

Pasando a hablar de aspectos más personales, me gustaría hacer mención a las dificultades que me ha supuesto la realización de este trabajo. En primer lugar, el hecho de recabar información para realizar el marco teórico, me ha supuesto un gran esfuerzo de síntesis. Por otro lado, el hecho de seleccionar los juegos tradicionales a realizar en las sesiones tampoco ha sido una tarea fácil ya que ha sido necesario analizar las características de cada juego para seleccionar los que reportasen mayores beneficios.

Por otro último, quiero destacar la flexibilidad de la tutora a la hora de seleccionar el tema y poner en marcha el proyecto ya que, me ha permitido, desde un primer momento, poder llevarlo a cabo basándome en mis preferencias y gustos. Esto es de valorar ya que el hecho de poder realizar algo de tu agrado aporta una motivación añadida que permite desarrollar dicho proyecto con mayores ganas e ilusión.

Bibliografía

- Agramonte, E. A. (2011). Juegos y deporte populares y tradicionales. *Pedagogía Magna*, 98-107.
- Aramburuzabala, P. (2013). Aprendizaje servicio: una herramienta para educar desde y para la justicia social. *Revista Internacional de educación para la justicia social*, 6-11.
- Cámara, Á. M. (2013). La educación de valores a través del aprendizaje servicio. *Edetania*, 187-195.
- Castro, M. M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 2-4, 7.
- Castro, M. M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MH Salud*, 1-7.
- CEIP La Almozara. (s.f.). Obtenido de <http://ceiplaalmazara.catedu.es/wp-content/uploads/2019/09/PROYECTO-EDUCATIVO-DE-CENTRO.pdf>
- Cuaderno de juegos tradicionales*. (2009). Obtenido de https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/cuaderno_juegos_tradicional-s-4.pdf
- Currículo de educación primaria*. (s.f.). Obtenido de <http://www.educaragon.org/FILES/PARTE%20DISPOSITIVA%20de%20la%20ORDEN%20CURRCULO%20EP%20REFUNDIDO.pdf>
- Educaweb*. (2010). Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2010/11/15/entrevista-roser-batlle-aprendizaje-servicio-4469/>
- Franco, I. L. (2010). La inclusión, un nuevo reto para la educación. *Educación y futuro*, 51-61.
- Fundazioa Zerbikas Aprendizaje y servicio solidario*. (s.f.). Obtenido de <http://www.zerbikas.es/zerbika/>
- González, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, 348-353.
- Guijarro, R. B. (2008). Construyendo las bases de la inclusión y la calidad de la educación en la primera infancia. *Revista de educación*, 33-44.
- González, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en educación infantil. *Pedagogía Magna*, 347-353.

- Juegos tradicionales infantiles en el Altoaragón.* (2019). Obtenido de https://issuu.com/diputacionprovincialdehuesca/docs/juegos_tradicionales
- Lavega, F. L. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Gestión deportiva, ocio y turismo*, 68-80.
- Museo del juego.* (2007). Obtenido de <http://museodeljuego.org/bibliopediapublicaciones/juegos-tradicionales/>
- Patrimonio cultural de Aragon.* (s.f.). Obtenido de <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/museo-de-juegos-tradicionales-campo>
- Red Española de Aprendizaje Servicio.* (s.f.). Obtenido de <https://aprendizajeservicio.net/>
- Rejuega.* (s.f.). Obtenido de <https://rejuega.com/juego-aprendizaje/juegos-familia/70-juegos-tradicionales-para-divertirse-en-familia/>
- Revista de educación AlteridaD.* (s.f.). Obtenido de El aprendizaje-servicio (APS) como estrategia para educar en ciudadanía: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4677/467751871004/html/index.html>
- Rovira, J. M. (45-63). Aprendizaje-servicio y educación para la ciudadanía. *Revista de educación.*
- Ruiz, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *EmásF*, 7-19.
- Servicio, A. C. (2019). *Aprenentatgeservei.* Obtenido de <https://aprenentatgeservei.cat/que-es-laps/>
- Toledo, S. V. (2017). Recreos cooperativos e inclusivos a través de la metodología de aprendizaje servicio. *Revista electrónica universitaria de formación del profesorado*, 173-185.
- Unizar. (2011). *PROGRAMA de INNOVACIÓN Aprendizaje - Servicio. Universidad de Zaragoza* . Obtenido de http://www.unizar.es/aprendizaje_servicio/quien%20somos.html
- Valenzuela, B. A. (2014). Recursos para la inclusión educativa en el contexto de educación primaria. *Revista infancias imágenes*, 64-75.
- WikiAula.* (2017). Obtenido de <https://wikiaulasite.wordpress.com/2017/07/20/aprendizaje-servicio/>

ANEXOS

ANEXO 1 - TEMPORALIZACIÓN

FEBRERO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17 Sesión 1. Introducción al proyecto	18	19 Sesión 2. Conocimientos básicos de los juegos tradicionales	20	21	22	23
24 Sesión 3. Puntería	25	26 Sesión 4. Puntería	27	28	29	

MARZO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2 Sesión 5. Desplazamientos	3	4 Sesión 6. Desplazamientos	5	6	7	8
9 Sesión 7. Fuerza	10	11 Sesión 8. Fuerza	12	13	14	15
16 Sesión 9	17	18 Sesión 10	19	20	21	22

Salto		Salto				
23 Sesión 11 Lanzamientos	24	25 Sesión 12 Lanzamientos	26	27	28	29
30 Sesión 13 Intelectuales	31					

ABRIL

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1 Sesión 14 Intelectuales	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14 Sesión 15 Comunicación	15 Sesión 16 Comunicación	16	17	18	19
20 Sesión 17 Musicales	21	22 Sesión 18 Musicales	23	24	25	26
27 Sesión 19 Ensayo para la siguiente sesión	28	29 Sesión 20 JT con los niños de 3° infantil	30			

MAYO

4 Sesión 21 Evaluación Puesta en común	5	6	7	8	9	10
---	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

ANEXO 2

SESION 2: ¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Nombre: RAYUELA	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: tiza y piedra	Nº de participantes: dos como mínimo	

Previamente:

Para llevarlo a cabo de forma más eficaz, dibujaremos cinco rayuelas en el patio del recreo, para poder dividirnos en grupos y que todos puedan participar sin tener que esperar demasiado tiempo.

Desarrollo del juego:

Los alumnos se colocarán en fila detrás de la rayuela dibujada en el asfalto del patio. El primero de la fila tirará una piedra en el número uno intentando que caiga dentro del cuadrado dibujado, sin tocar las líneas del contorno. Una vez lanzada la piedra al número uno, deberá saltar por los diferentes cuadrados que conforman la rayuela hasta volver al número uno. Cogerá la piedra y si ha realizado bien los diferentes saltos, seguirá con la casilla dos... Así de forma sucesiva, hasta completar todos los números. En caso de que la piedra no caiga dentro de la casilla o tocarse las líneas, el jugador perdería el turno.



Curiosidades:

- Se trata de un juego de uso frecuente en América Latina, España y algunos lugares de Filipinas.
- Tiene diferentes nombres y adaptaciones dentro de nuestro país. Por ejemplo, en Teruel se jugaba una variante en la que se representaban los días de la semana en vez de números.
- Se cree que uno de los orígenes del juego es la representación de la salvación del alma. Esta versión del juego floreció en la Europa del Renacimiento y su temática estaba basada en La Divina Comedia de Dante Alighieri, obra en la que el personaje, cuando sale del purgatorio y quiere alcanzar el paraíso, tiene que cruzar nueve mundos para lograrlo.

ANEXO 3

SESION 3 – AFINANDO LA PUNTERÍA

Nombre: HERRÓN	Edad: más de cinco años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: Aros, picas / palos, tizas	Nº de participantes: más de dos	

Previamente:

Para llevarlo a cabo de forma más eficaz, colocaremos cinco picas para poder dividirnos en grupos y que todos puedan participar sin tener que esperar demasiado tiempo. Una vez colocadas las picas, dibujaremos con tiza un círculo alrededor de las picas, de dos pies de radio.

Desarrollo

Colocaremos a los alumnos a una distancia entre cinco y diez metros para realizar el lanzamiento. Los alumnos lanzarán aros (antes se jugaba con herraduras) para intentar introducirlos en las picas. Si lo consiguen, ganarán cinco puntos. Si se quedan dentro del círculo, serán tres puntos. La partida es a cincuenta puntos y cada jugador lanzará diez veces. Ganará el que obtenga mayor puntuación.



Curiosidades:

- Se cree que procede de la antigua Grecia
- Puede ser individual o por equipos

Nombre: RANA	Edad: más de cinco años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: Rana y fichas	Nº de participantes: más de dos	

Previamente:

Para llevarlo a cabo de forma más eficaz, colocaremos cinco “ranas” para poder dividirnos en grupos y que todos puedan participar sin tener que esperar demasiado tiempo.

Desarrollo:

El objetivo del juego se basará en intentar meter las fichas en las diferentes aperturas que tiene el tablero. Los lanzamientos se realizarán de forma individual y cada alumno contará con diez fichas. Las puntuaciones son las siguientes: la boca de la rana son cincuenta puntos, el molinete son veinticinco puntos, los puentes son diez puntos y el resto de agujeros son cinco puntos. El alumno que tenga mayor puntuación al sumar todos los orificios donde haya introducido fichas es el ganador.



Curiosidades:

- Es un juego muy antiguo, ya que los egipcios, griegos y romanos jugaban a algunas variedades del juego de la rana, denominado juego del Tonel. Este consistía en que colocaban a una altura elevada un ánfora, la cual acababan de beber e intentaban introducir por la boca piedras. El que no acertaba le tocaba pagar el vino.
- Los franceses introdujeron este juego en España, por el norte de Asturias y Cantabria, donde tienen una gran tradición y arraigo.

ANEXO 4

SESION 4 – AFINANDO LA PUNTERÍA 2

Nombre: CHAPAS	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: chapas y tizas	Nº de participantes: más de dos	

Previamente:

Marcaremos cinco circuitos en el asfalto del recreo con una tiza para que se desarrolle el juego de forma más ágil ya que dividiremos a los alumnos en grupos. Podemos dibujarlo con muchas curvas, estrechamientos, obstáculos, zonas prohibidas; para hacerlo más divertido e ir complicando su dificultad.

Desarrollo:

El juego consiste en que cada jugador, de forma individual, debe empujar la chapa con el dedo corazón. Si la chapa sale de la pista, se vuelve a poner donde estaba y le tocará turno al siguiente

Para que la chapa sea más estable se puede rellenar con un poco de plastilina. También para darle un toque personalizado podemos pegarle la foto de nuestro personaje favorito o de lo que les guste a los alumnos y quieran colocar.



Curiosidades:

- Tras una larga historia sobre los diferentes tipos de tapones, este tapón de chapa llega a España en 1921, cuando José Torras Onama llega a Barcelona concretamente, con equipos para el diseño de moldes de este tipo de tapones. Es entonces cuando se origina este juego.
- A raíz del invento de este tipo de tapón, se comenzó a aprovechar como un recurso para pasar el tiempo libre, llegándose a crear varias modalidades de juego en España.

Nombre: BIRLAS	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: nueve bolos y una pelota	Nº de participantes: dos-cinco. Lo ideal son tres.	

Previamente:

Contaremos con material como para que se pueda desarrollar en grupos de para facilitar que se realice de forma más ágil.

Desarrollo:

El objetivo del juego se va a basar en tratar de tirar el mayor número de birlas. Cada jugador, desde la línea de tiro marcada previamente, dispone de dos lanzamientos. Antes de realizar el segundo lanzamiento, colocaremos en pie las birlas derribadas en la primera tirada.

Si la lanzadera en el primer lanzamiento ha quedado cerca de las birlas, de forma que el jugador llega a tocarla con la mano, se cuenta la máxima puntuación, ósea se, catorce puntos.

Si en la primera tirada se derriba alguna birla y además la lanzadera queda cerca del círculo, se sumarían las birlas derribadas a la puntuación máxima.

Un jugador que no haya derribado ninguna birla en ningún lanzamiento, se dice que ha hecho un “pasa calle”, y esto queda penalizado con alguna prenda.



Curiosidades:

- Es un juego tradicional particular del alto Aragón, practicado principalmente en Campo, provincia de Huesca.

ANEXO 5

SESIÓN 5 - MOVING

Nombre: MARRO	Edad: más de siete años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: de cuatro a seis por equipo. Hay dos equipos.	

Desarrollo:

Previamente se echa a suerte que equipo le tocaría pedir marro y ambos equipos se colocan al fondo de la pista. Se coloca en el centro un jugador del bando que le haya tocado pedir marro. Este jugador va a poder ir hacia el equipo contrario, pero nunca podrá pedir marro antes del llegar al centro. Seguidamente deberá salir un jugador del equipo contrario para intentar tocar cualquier parte de su cuerpo. El primer jugador, deberá correr a ocupar su puesto, y a modo defensa saldrá un compañero, que tratará de tocar al perseguidor. Este jugador puede volver a su campo con su equipo o intentar entretener al contrincante para dar tiempo para que llegue a otro compañero.

Cuando han tocado a un jugador contrario, éste deberá colocarse en la línea de fondo donde se encuentra la “cárcel” del equipo que le ha tocado. Los jugadores pillados del mismo equipo van formando una cadena, cogiéndose la mano o tocándose los pies, siempre tocando la línea del fondo del campo. Para salvar a todos es suficiente con que un compañero tocarse al último jugador de la fila. El juego termina cuando un equipo consigue pillar a todos los jugadores del equipo contrario, o cuando un equipo obtiene cinco coladas, es decir, sobrepasa cinco veces la línea del equipo contrario sin antes ser pillados.



Curiosidades:

- Cobra protagonismo en el siglo XIX y los inicios del XX, jugado libremente por la juventud, pero también utilizado como actividad lúdica en las clases de educación física.

Nombre: ESCONDITE	Edad: más de siete años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: mínimo cuatro.	

Desarrollo:

Una persona la paga y se colocará contra la pared para contar hasta un número, consensuado por todos los participantes. Los demás participantes tienen que esconderse mientras este cuenta. Al acabar de contar, debe buscar a los demás.

Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y deberá seguir buscando. Si uno de los niños quiere salvarse, tiene que correr hasta el lugar donde el que la paga estaba contando, llamado "casa" y tocarlo.

Una variante del juego consiste en que el niño que la paga no tiene que tocar a quien encuentra, sino que deberá volver al lugar donde estaba contando y decir el nombre de la persona. Por otro lado, los demás participantes, deben aprovechar los momentos en los que el que la paga se aleja de la "casa" para correr hacia ese punto y salvarse también. El último niño escondido podrá salvar a todos si consigue llegar hasta la "casa" antes que el niño que la paga y decir: *«Por todos mis compañeros y por mí primero»*.

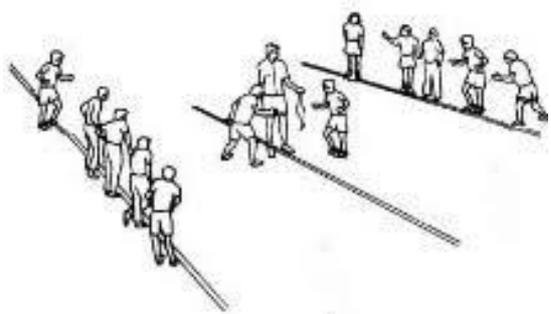
Curiosidades:

- Tiene múltiples nombres: escondeducas, escondidas, escondido, escondelero...
- Su origen es desconocido, pero algunos lo atribuyen a la Antigua Grecia donde se llamaba La Huida.
- Friedrich Eduard Meyerheim (famoso pintor polaco), realizó una pintura en el siglo XIX representando a tres niños jugando en el bosque a dicho juego.



ANEXO 6

SESIÓN 6 – MOVING 2

Nombre: EL PAÑUELO	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: pañuelo	Nº de participantes: mínimo cuatro jugadores por equipo.	
Previamente: Dividiremos a la clase en dos equipos los cuales se colocarán en los extremos del campo. Desarrollo: Asignaremos a cada participante un número. El juego consiste en que cuando el profesor diga un número, el alumno al que se le haya asignado ese número, deberá ir a mitad del campo a coger el pañuelo y correr hacia donde esté su equipo tratando que el participante del otro equipo no le pille. Cada vez que un niño consiga esto, su equipo sumará un punto. El juego acaba cuando todos los alumnos han participado y se haya realizado el recuento para conocer que equipo ha obtenido mayor puntuación.		
		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none">○ Su origen es desconocido		

Nombre: LA COLICA DEL ABADEJO	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: zapatilla	Nº de participantes: más de seis	

Desarrollo:

Los niños se sientan en el suelo en círculo. Elegiremos a uno de ellos que será el que la pague y que dará vueltas alrededor del corro con la zapatilla en la mano, cantando: “La colica del abadejo, aquí la plato, aquí la dejo. Cuando pare de cantar, los alumnos deberán comprobar si les ha dejado la zapatilla detrás. El que la tenga deberá levantarse y perseguir al que se la ha dejado, intentando atraparle antes de que se siente en el hueco libre que ha dejado el alumno que se ha levantado. . Si consigue sentarse el alumno antes de que le pillen, pasará a pagarla el jugador que está de pie. Si consigue tocarle antes de que se siente, volverá pagarla el jugador de antes.



Curiosidades:

- Su nombre común es zapatilla por detrás. En ella se canta una canción interactuando con el niño que la paga.

ANEXO 7

SESIÓN 7 – QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Nombre: TIRO DE SOGA	Edad: más de seis años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: soga gruesa, pañuelo	Nº de participantes: mínimo de diez por equipo	

Previamente:

Dividiremos a la clase en dos equipos. Cada equipo se colocará a un lado de la soga. Cada equipo constará de ocho tiradores, una reserva y un capitán. Antes de comenzar, se debe colocar la soga estirada para atar en su punto central un pañuelo. Marcaremos en el suelo una línea en el mismo lugar del pañuelo, señalando el límite al que puede ser arrastrado cada equipo.

Desarrollo:

El equipo que supere la línea central habrá perdido la primera tanda. Se producirá un cambio de campo ya que a veces puede haber desventajas derivadas del terreno de juegos y así se juega en las mismas condiciones. Se inicia la segunda tanda una vez se haya realizado el cambio de campo. En caso de que haya sido el mismo el equipo vencedor de las dos tandas, el juego habrá terminado. En caso de empate se disputará otra tanda, para desempatar sorteando el campo.



Curiosidades:

- Se solía disputar en las fiestas de los pueblos en verano, al aire libre.
- Fue deporte olímpico entre 1900 y 1920.
- La Federación Internacional de Tira y Afloja (TWIF) organiza campeonatos mundiales por equipos nacionales cada dos años.

Nombre: TIRO AL PALO	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: picas	Nº de participantes: mínimo dos	

Desarrollo:

En parejas, los dos jugadores se sientan en el suelo, uno enfrente del otro, con las piernas estiradas y colocando las plantas de los pies en contacto. Consiste en intentar lograr poner de pie al rival o levantarlo. Gana el que lo consiga. Se puede realizar sentados, de rodillas o tumbados.



Curiosidades:

- Tiene su origen en el pastoreo. Esperando que el rebaño pastará, mientras se retaban de esta forma.
- El juego llegó a ser reglamentado por la F.A.D.T. (Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales) en el año 1990.
- En su origen el palo no era como el que se fue utilizando después, sino que solía ser un trozo de rama o incluso el mango de una azada.

ANEXO 8

SESIÓN 8 - QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE 2

Nombre: PULSO DE PICA ARAGONESA	Edad: más de siete años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: picas y tiza	Nº de participantes: mínimo de dos	
Desarrollo: <p>Se juega en parejas. Cada alumno debe coger la pica por sus extremos, colocándola debajo de la axila, sin apoyar en el hombro, de tal manera que la pica quede un poco sobresalida. La pica se sujeta con la mano, mientras que la otra mano se colocará en la cintura o por detrás de la espalda. No se podrá ocupar la zona de la pica del contrario, ni apoyar la pica en el suelo, ni tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, así como separar la pica del tronco.</p>		
		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none">○ Comenzó a divulgarse en los años noventa.○ Este juego es originario de los pastores de reses andaluces, pero rápidamente llegó a Aragón y se extendió por todo su territorio.○ Se cree que su nombre se debe a que la posición y actitud de los jugadores recuerda a la acción de “picar”.		

Nombre: ARRANCA CEBOLLAS	Edad: más de seis años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: mínimo de cinco	
<p>Desarrollo:</p> <p>Los jugadores se colocarán sentados en el suelo con las piernas abiertas, uno detrás de otro y agarrando al de delante por la cintura. Estos jugadores serán las “cebollas”.</p> <p>El “arrancador” se colocará de frente a la fila y cogerá de las manos al primero. El juego consiste en ir separando, sin empujones ni golpes, a las cebollas. Cada niño que sea separado, pasará a colaborar con el arrancador hasta conseguir levantar a toda la fila.</p> <div data-bbox="564 808 1082 1137" data-label="Image"> </div>		
<p>Curiosidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Su nombre indica la procedencia de zona de la actividad hortelana (Huesca) 		

ANEXO 9

SESIÓN 9 – SALTA CONMIGO

Nombre: CARRERA DE SACOS	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: bolsas de basura	Nº de participantes: mínimo de cuatro	
Desarrollo: Dividiremos a la clase en cinco grupos y les daremos una bolsa por grupo. Se colocarán al final de la pista por grupos y tendrán que desplazarse de forma individual, saltando hasta mitad de la pista. Deberán volver para darle la bolsa al siguiente de su grupo. Gana el equipo que acabe de hacer el recorrido primero.		
		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none">○ Aparece a partir del siglo XVII.○ La carrera de sacos era típico juego de agricultores que solían practicarlo después del almuerzo. Se solía desarrollar en el campo donde realizaban las faenas.		

Nombre: SALTO A LA COMBA	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: cuerda	Nº de participantes: mínimo de tres	
<p>Desarrollo:</p> <p>Hay muchas variantes. En algunas la comba se mueve de lado a lado balanceándose. En otras, se salta mientras dura la canción. Esto dependerá de la canción. Vamos a poner en práctica las siguientes:</p> <p>Al cocherito leré:</p> <p style="text-align: center;"> Al cohecito leré. me dijo anoche, leré, que si quería, leré montar en coche, leré. Y yo le dije, leré con gran salero, leré no quiero coche, leré que me mareo, leré. </p> <p>La reina de los mares:</p> <p style="text-align: center;"> Soy la reina de los mares y ustedes los van a ver tiro mi pañuelo al suelo y lo vuelvo a recoger Pañuelito, pañuelito quién te pudiera tener guardadito en el bolsillo como un pliego de papel. </p> <p>Nombre de Maria: (vale con cualquier nombre)</p> <p style="text-align: center;"> El nombre de María que cinco letras tiene la M la A la R la I la A M-A-R-Í-A. </p>		

Las tijeras:

Yo tengo unas tijeras
que se abren y se cierran,
yo toco el cielo,
yo toco la tierra,
yo me arrodilo
y me salgo fuera

Curiosidades:

- El origen del salto de comba es incierto. Algunas teorías lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, los cuales pasaban el rato saltando por encima de las cuerdas trenzadas.
- De la época medieval, existen diversas pinturas que muestran a niños saltando a la comba. Un ejemplo de esto es el cuadro del pintor español Joaquín Sorolla y Bastida (1863-1923).



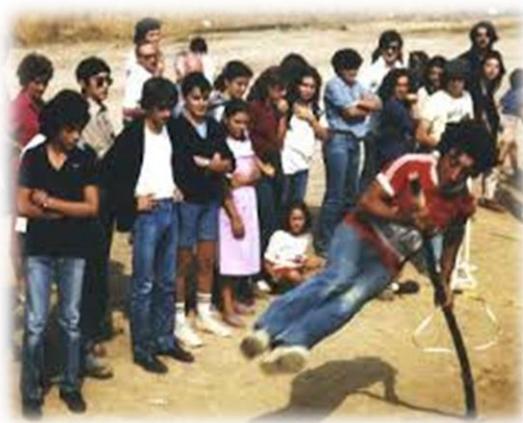
ANEXO 10

SESIÓN 10 – SALTA CONMIGO 2

Nombre: SALTO DE GARROCHA O TOCHO	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: picas	Nº de participantes: más de dos	

Desarrollo:

Se realiza de forma individual, por lo que los alumnos se colocaran en el fondo del campo. Cada participante coge carrerilla con el tocho (en esta ocasión la pica) en el aire, en posición horizontal. Deberá saltar por encima de la línea marcada en el suelo y apoyar la pica lo más lejos posible. Completaremos el salto tomando impulso con la pica hasta llegar a la distancia más alejada de la línea. Para que sea válido el salto, el saltador no debe traspasar ni pisar la línea marcada en el suelo y no deberá soltar la pica. Ganará el participante que más distancia cubra en dos intentos.



Curiosidades:

- Se trata de una combinación del salto de longitud con el salto con pértiga.
- Se realiza con un palo denominado “tocho”, es decir, el bastón que emplean muchos pastores.
- La denominación de “tocho” y las características de este palo provienen del valle de Benasque. (Aragón)

Nombre: PÍDOLA	Edad: más de siete años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: más de ocho	

Desarrollo:

Para la elección del burro, elegiremos a un alumno al azar. Este jugador deberá doblar la cintura y esconder la cabeza entre las manos, para servir de potro al resto. El resto de jugadores hará una fila para saltar por encima del potro. El salto se hace apoyándose en la espalda del compañero y separando las piernas para pasar por encima de él sin tocarlo con ellas.

Cuando alguien llega al final de la fila de potros, se pone para ser saltado. Cuando todos los jugadores han saltado a alguien, éste deja de hacer de potro para saltar él a todos los demás.

Curiosidades:

- Llegó a ser plasmado en sellos



- También formó parte de una serie dedicada a juegos infantiles que Goya realizó entre 1777 y 1785: “Niños jugando a pídola”



ANEXO 11

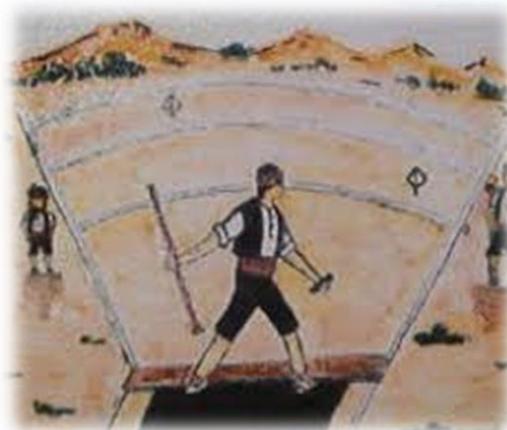
SESION 11 – HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

Nombre: LANZAMIENTO DE ALPARGATA/BOINA	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: alpargata	Nº de participantes: más de dos	
Desarrollo: Los participantes se ponen detrás de la línea final de un campo del recreo. Cogerán la zapatilla por la parte de atrás del talón y con una mano. Con las piernas abiertas deberán lanzarla hacia delante, por debajo de las piernas. Una vez que la zapatilla cae al suelo, se mide la distancia en metros. Ganará el alumno que logró lanzar más lejos la zapatilla. 		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none">○ Depende del lugar, se lanzaban boinas también○ Es un juego originario de los pastores○ Actualmente, en los lugares donde se sigue realizando, se realiza en los intermedios de los bailes de los pueblos.		

Nombre: BARRA ARAGONESA	Edad: más de cinco años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: picas	Nº de participantes: mínimo dos	

Desarrollo:

El juego consiste en lanzar la barra lo más lejos posible. En esta ocasión utilizaremos picas. La pica se lanzará con una mano y se suele coger el centro aproximadamente. Los pies deben acercarse a la línea de lanzamiento, separándolos. La otra mano nos va a servir para hacer contrapeso. Se deben flexionar ligeramente las piernas y tras un giro de la cintura, se lanza la pica. Ganará el lanzador que consiga tirar la pica lo más lejos posible.



Curiosidades:

- Es de los juegos más conocido y practicados en Aragón.
- Los labradores cuando habían acabado las faenas diarias, tendían a retarse poniendo en práctica este juego.
- Se solía jugar los domingos, después de misa, para apostarse el vermut (porrón de vino) en competiciones vecinales e incluso entre los pueblos más cercanos.

ANEXO 12

SESION 12 – HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLA 2

Nombre del juego: BALÓN PRISIONERO	Edad: más de seis años	Duración: diez min (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: pelota	Nº de participantes: más de ocho	

Previamente:

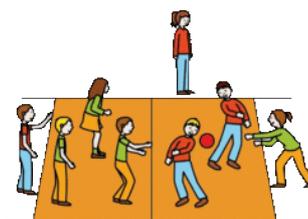
Ddividiremos la clase en dos grupos. Cada equipo se coloca en su campo, que previamente ha sido sorteado.

Desarrollo:

El juego se basa en intentar eliminar un equipo a otro, lanzando una pelota, contra los jugadores del equipo contrario, tratando de darle en su cuerpo, sin pisar las líneas que dividen al campo en dos. Todos los jugadores se mueven dentro de su campo para evitar que el equipo contrario les elimine. En caso de que un participante le diera a otro con la pelota, será eliminado y pasará a la “cárcel” del campo contrario, quedando detrás de la línea del mismo campo. Este jugador sigue jugando, ya que si sus compañeros le pasan la pelota y este la coge, puede intentar lanzar la pelota con precisión, tratando de tocar a un contrario. Si esto fuese así, se salva y vuelve a su campo de origen con el resto del equipo.

La duración del juego se limitará hasta que todos los jugadores de un equipo sean eliminados.

Si un jugador lanza la pelota a un contrario para tratar eliminarlo, pero éste la coge en el aire, sin que caiga al suelo, puede volver a tirar tratando de eliminar a otro jugador. Solo supone eliminación si primero le da la pelota a un participante en el cuerpo y después cae al suelo. También se da la situación de que si la pelota toca primero en el suelo y de rebote le da a un jugador, éste no queda eliminado porque la pelota debe golpearle directamente.



Curiosidades:

- Se cree que es originario de África, donde jugaban con piedras en vez de utilizar un balón. Las tribus africanas lo utilizaban como entrenamiento, a modo defensa para cuando atacasen otras tribus.
- Fue James H. Carlisle quien descubrió este juego en uno de sus viajes a este continente, por lo que a su vuelta a Inglaterra decidió practicarlo con sus alumnos. Gracias a esto, se fue difundiendo hasta llegar a todos los rincones del mundo.

Nombre: SOBRE, SOBRE	Edad: más de cinco años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: pelota	Nº de participantes: más de cuatro	

Desarrollo:

Un niño seleccionado previamente lanzará la pelota al aire y dirá: "Sobre, sobre..." y un nombre de un compañero. El alumno nombrado debe ir corriendo a coger la pelota mientras el resto de niños escapan corriendo.

- Si la coge en el aire puede volver a lanzarla y decir "sobre, sobre" y el nombre de otro compañero.
- Si no la coge en el aire, al coger la pelota grita: "Basta o stop" y todos se deben parar. El que tiene la pelota dará tres pasos seguidos para estar más cerca de los jugadores y tirará la pelota contra el que considere oportuno. Estos jugadores a los que les puede dar dicho participante, no podrán mover los pies para esquivar la pelota, pero el resto del cuerpo sí.

El jugador que va a ser golpeado, si cuando le lanzan el balón, lo coge sin que toque el suelo, se puede salvar. Si el balón golpea al jugador, será el encargado de lanzarlo al aire. Si no ha sido golpeado o ha cogido el balón sin que toque el suelo, será el anterior jugador el que vuelva a lanzar el balón al aire.



ANEXO 13

SESIÓN 13 – EL PODER DE LA MENTE

Nombre: TRES EN RAYA	Edad: más de siete años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: tizas y petos	Nº de participantes: mínimo de seis	

*El juego lo realizaremos en el patio en vez de realizarlo en papel. El desarrollo del juego es el mismo, no varía.

Previamente:

Dividiremos a la clase en grupos de seis (jugarán tres contra tres), ósea tendremos cuatro grupos. También dibujaremos un tablero por grupo, en el suelo y con tiza (tal y como podemos ver en la imagen)

Cada equipo llevará un peto de un color para poder diferenciarse.

Desarrollo:

Por turnos, cada jugador de los respectivos equipos, debe colocarse en una posición del tablero, dentro de su turno. El equipo deberá intentar hacer una línea vertical, horizontal o diagonal. Cuando todos los espacios están ocupados, se termina la partida. Podrá terminar con un equipo ganador o bien en empate. Depende de cómo se desarrolle el juego, podemos aumentar la dificultad del juego ampliando la cuadrícula y convirtiéndola en un 'cuatro en raya'



Curiosidades:

- El origen de este juego se remonta a la lejana Persia, hace casi mil años, donde mercaderes italianos lo exportaron a sus tierras y lo extendieron.

- Se han hallado numerosos “reliquias” relacionadas con este juego y otros tantos de la Edad Media, demostrando así que el ocio de las clases bajas necesitaba de pocos elementos.
- En la iglesia de Santa María del Mar, tal y como observamos en la imagen, el tablero se encuentra en la parte más alta de la misma. Se cree que en su día pudo haber sido un mero pasatiempo para los guardianes.



Nombre: DOMINÓ	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: fichas dominó	Nº de participantes: de dos a cuatro	

Previamente:

Imprimiremos y plastificaremos las fichas del dominó para poder tener varios juegos y que puedan jugar en grupos de cuatro.

Desarrollo:

Cada jugador recibe siete fichas al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de cuatro jugadores, las fichas restantes se guardan en el pozo.

Empieza la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto (si juegan cuatro personas, siempre empezará el seis doble). En caso de no tener dobles ninguno de los jugadores, comenzará el jugador que tenga la ficha más alta.

En el turno de cada jugador, deberá colocar una de sus fichas en uno de los dos extremos abiertos, de tal forma que los puntos de un lado de la ficha coincidan con los puntos del extremo donde se están colocando fichas. Tras haber colocado la ficha, será turno del siguiente jugador.

Si un jugador no puede colocar ninguna ficha, debe “robar” del pozo tantas fichas como sean necesarias para poder colocar alguna ficha. Si no quedan fichas en el pozo, perderá el turno y pasará al siguiente jugador. Gana el que se queda antes sin fichas.



Curiosidades:

- El origen de la palabra Dominó se asemeja a las máscaras del Carnaval de Venecia, ya que también eran blancas con puntos negros. También tienen cierto parecido a las capuchas invernales de los frailes (dómines). Se cree que la denominación del juego proviene de esto.
- La versión que conocemos en la actualidad de dominó tiene su origen la Antigua China.
- Se cree que fue Marco Polo el responsable de llevar el juego de China a Italia, país que permitió que fuera conocido en Europa. Después, se extendió por todo el mundo.

SESIÓN 14

ANEXO 14 – EL PODER DE LA MENTE 2

Nombre: CARTAS	Edad: más de siete años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: barajas de cartas	Nº de participantes: de dos a cuatro	

Previamente:

Imprimiremos y plastificaremos las cartas para poder tener varias barajas y que puedan jugar en grupos de cuatro.

Desarrollo:

Son múltiples los juegos de cartas que existen. En esta ocasión les enseñaremos el cinquillo y burro ya que son juegos sencillos, adaptados a su edad y de duración no muy extensa.

-Cinquillo

El juego comienza sacando carta el jugador que tenga el cinco de oros. Cuando proceda porque sea su turno, cada jugador puede:

- Tirar una carta del mismo palo siguiendo la escalera de las cartas que hay colocadas en la mesa.
- Colocar un cinco de otro palo.
- Si hay cartas para robar, robará una carta (sólo se podrá robar cuando jueguen dos jugadores porque sobrarían cartas).
- Pasar el turno en caso de que no pueda colocar carta..



-Burro

El objetivo de este juego se basa en intentar conseguir cuatro cartas del mismo número, una de cada palo. Cuando un jugador consiga las cuatro cartas, deberá decir burro y colocar la mano en el centro de la mesa. Los demás jugadores colocaran sus manos encima de esta. El último en colocar la mano se le asigna una letra de la palabra burro. El jugador que antes llegue a completar la palabra burro, será el perdedor del juego. El ganador, por tanto, será el que no haya completado la palabra o tengo menos letras.



Curiosidades:

- El origen de los naipes los encontramos en la China Imperial, allá por el siglo XII.
- Fue en el año 1375 cuando llegaron a Europa, de la mano de los comerciantes italianos.
- Las primeras barajas estaban coloreadas a mano y divididas en cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos. Estos todavía están presentes en las cartas españolas, mientras que en la baraja francesa se introdujo nuevos diseños o códigos: corazones, picas, diamantes y tréboles.

ANEXO 15

SESIÓN 15 – NOS COMUNICAMOS

Nombre: GALLINITA CIEGA	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: pañuelo	Nº de participantes: más de cuatro	
Desarrollo: <p>Seleccionaremos un alumno que será el que la pague y sea la gallinita ciega. Le taparemos los ojos con un pañuelo. Este alumno deberá intentar atrapar a los demás, guiándose por las voces que escuche del resto de alumnos, los cuales les darán pistas de donde están: derecha, izquierda, frío, caliente.... Los demás tienen que intentar que la gallina no les atrape. Cuando alguien es atrapado, ese jugador queda fuera del juego, o, en caso de no querer eliminar, pasa a ser gallinita.</p>		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none">○ El pintor Francisco de Goya quiso inmortalizar el juego en uno de sus cuadros.  <ul style="list-style-type: none">○ En la Edad Moderna fue un juego de salón común entre los adultos de la clase alta europea.		

Nombre: PASE MISI, PASE MISA	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: más de seis	

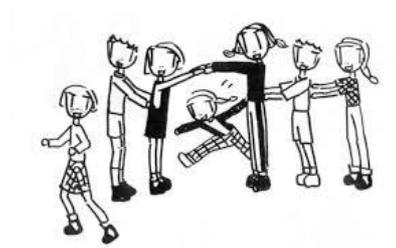
Desarrollo:

Elegiremos a dos alumnos que serán los que guíen el juego. Estos se colocarán cogidos de la mano, uno enfrente del otro, haciendo un arco con sus brazos, por el cual pasarán por debajo los demás participantes.

Los dos alumnos elegidos deben elegir un color o una fruta o lo que quieran. El juego comenzara cuando los alumnos canten:

“Pase misi, pase misa, por la puerta de Alcalá, los de adelante corren mucho, los de atrás se quedarán, tris, tras”

Mientras se canta la canción, los niños van dando vueltas en círculo y pasando por debajo del arco. Cuando acabe la canción, el niño que este en ese momento debajo del arco, deberá elegir entre lo que hayan decidido los compañeros (fruta, color...). El niño/a se colocará detrás de un compañero lo dependiendo de su elección. Así se realizará con todos los niños hasta que todos hayan sido atrapados. Una vez que se hayan formado las dos filas, los miembros de cada equipo se cogerán por la cintura. Los de los extremos, que eran los que formaban el arco, se cogerán de las manos y se estirará entre todos. El equipo que antes logre sobrepasar la línea dibujada en el suelo será el grupo que pierda.



Curiosidades:

- No se conoce el origen de este juego, aunque bien podría datarse en los inicios del XIX, cuando la invasión napoleónica.
- Los niños madrileños copiaban el protocolo de los franceses al ceder el paso, traduciendo el «pase monsieur» por «pase misí»

ANEXO 16

SESIÓN 16 – NOS COMUNICAMOS 2

Nombre: TELÉFONO ROTO	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: mínimo cinco jugadores	
Desarrollo: Los alumnos se deben colocar en el suelo sentados, formando un círculo. Elegiremos a un alumno y este deberá pensar una palabra o frase y decírselo al compañero que tenga al lado. Lo dirá una sola vez. Este mensaje se debe ir pasando de un alumno a otro hasta que llegue al último alumno. Este dirá el mensaje que le ha llegado en voz alta y comprobaremos si es el mismo que el que había pensado el compañero. 		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none">○ En la mayoría de países de Europa y América es conocido como teléfono descompuesto, pero tiene otros nombres.○ Se desconoce su origen.		

Nombre: VEO, VEO	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: mínimo dos jugadores	

Desarrollo:

Se trata de un juego que requiere cierto intercambio comunicativo para poder desarrollarse. Una persona comienza diciendo "veo veo". Los demás contestan "¿qué ves?".

El primero vuelve a intervenir diciendo "una cosita", a lo que preguntan "¿qué cosita es?". El jugador a esta pregunta responde diciendo: "Empieza por la letra..." y dice la letra inicial del objeto que está viendo. Si un jugador es capaz de adivinar la palabra, deberá pensar otra palabra y el juego se volverá a repetir, siguiendo los mismos pasos.



Curiosidades:

- No se sabe exactamente el origen, pero se remonta a tiempos muy lejanos.
- Este juego es mayormente conocido en España, Argentina y Uruguay.
- Hay una canción muy famosa de Teresa Rabal la cual trata sobre este juego:

<https://www.youtube.com/watch?v=S1yaXh6SKLA>

ANEXO 17

SESIÓN 17 – AL SON DE LA MÚSICA

Nombre: LAS SILLAS	Edad: más de cuatro años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: aros, altavoz, música	Nº de participantes: más de cuatro	
Previamente: Si no se tuvieran tantos aros, podemos usar folios reciclados. Dividiremos a los alumnos en grupos de cinco y realizaremos el juego todos a la vez.		
Desarrollo: Una vez colocado el material, comenzará el juego cuando el profesor ponga la música. Los alumnos deben moverse en círculo alrededor de los aros. Cuando pare la música, los jugadores tienen que ocupar rápidamente uno de los aros ya que hay uno de menos y por tanto, uno se queda sin. El jugador que no encuentre un aro en el que meterse, quedará eliminado y se quitará un aro del círculo. Cuando vuelva a sonar la música, los jugadores volverán a moverse alrededor de los aros y así hasta que quede un sólo jugador, que será el ganador.		
		

Nombre: ESTATUAS DE SAL	Edad: más de tres años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: altavoz y música	Nº de participantes: mínimo dos	
Desarrollo: El juego consiste en que, los niños y niñas empezarán a bailar por el espacio al ritmo de la música que suena en ese momento. Cuando el profesor pare la música, deberán detenerse sin moverse. Se puede jugar realizando eliminaciones con los niños que veamos que se mueven o sin descalificar. <div data-bbox="598 824 1034 1102" data-label="Image"> </div>		
Curiosidades: <ul style="list-style-type: none"> ○ Situamos su origen en América y se trata de un juego muy antiguo. ○ Según expertos sobre la Biblia, la precursora de este juego se cree que pudo ser la mujer de Lot, Sara. Los ángeles le habían prohibido que mirara hacia atrás al abandonar a Sodoma. Como no obedeció, se convirtió en una estatua de sal eternamente. 		

ANEXO 18

SESIÓN 18 – AL SON DE LA MÚSICA 2

Nombre: JUEGO DE PALMAS	Edad: más de seis años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: mínimo dos	
Desarrollo: Este juego se realiza en parejas o con más compañeros. El juego consiste en mantener la atención para hacer la palmada en el momento adecuado. Además, los participantes deben ir cantando la canción a una velocidad considerable, coordinándose con los movimientos de las manos.. Algunos ejemplos de este tipo de juego son: En la calle 24 En la calle - lle veinticuatro - tro se ha cometido - do un asesinato - to. Una vieja - ja mato un gato - to con la punta - ta del zapato - to. Pobre vieja - ja pobre gato - to pobre punta - ta del zapato - to. Don Federico Don Federico perdió su cartera, para casarse con una costurera; la costurera perdió su dedal, para casarse con un general;		

el general perdió su espada,
para casarse con una bella dama;
la bella dama perdió su abanico,
para casarse con don Federico.

Don Federico perdió su ojo
para casarse con un piojo;
el piojo perdió sus patas,
para casarse con una garrapata;
la garrapata perdió su cola,
para casarse con una pepsi-cola;
la pepsi-cola perdió su burbuja,
para casarse con una mala bruja;
la mala bruja perdió su gatito,
para casarse con Don Federico.



Curiosidades:

- Estos juegos nos ayudan a reforzar aspectos psicomotrices como lateralidad, control postural, espacio-temporalidad, esquema corporal y particularmente praxis lingüales favoreciendo la pronunciación de algunos sonidos lingüísticos.
- Este tipo de juegos implica una gran coordinación óculo manual, así como uso de la memoria para poder cantar las diferentes canciones y poder ponerlo en práctica de forma correcta.

Nombre: CANCIONES INFANTILES	Edad: más de dos años	Duración: diez minutos (incluye explicación del juego, explicación de datos curiosos y práctica)
Material: sin material	Nº de participantes: más de cuatro	

Desarrollo:

En esta ocasión se trata de cantar y bailar diferentes canciones infantiles cuyos orígenes se remontan a nuestras generaciones pasadas y a día de hoy se siguen utilizando. Hay diversas y he elegido tres en esta ocasión. Algunas de las canciones más conocidas son:

Al corro de la patata

En él, niñas y niños se cogen de la mano formando un corro y comienzan a girar sin soltarse, mientras cantan la siguiente canción:

Al corro de la(s) patata(s)
comeremos ensalada,
lo que comen los señores
naranjitas y limones.
Achupé, achupé
sentadita me quedé.

Cuando se dice la última frase, los niños deben sentarse en el suelo.

El patio de mi casa

El patio de mi casa es particular
Se moja y se seca como los demás.
Agáchense y vuélvanse a agachar
Las niñas bonitas se saben agachar.
Chocolate, molinillo,
Chocolate, molinillo,
Estirar, estirar que la reina va a pasar.
Dicen que soy, que soy una cojita
Y si lo soy, lo soy de mentiritas,
Desde chiquita me quedé,
Me quedé padeciendo de este pie
Padeciendo de este pie.
El patio de mi casa,
El patio de mi casa es particular,

El patio de mi casa, el patio de mi casa
Es particular, muy particular.

Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Los pajaritos cantan,
La luna se levanta.
Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Los pajaritos cantan,
La luna se levanta.
¡Que sí, que no,
que caiga un chaparrón!
¡Que sí, que no,
le canta el labrado

Curiosidades:

- **'Que llueva, que llueva, la Virgen de la Cueva'**: El origen se halla en un pueblo llamado Altura, donde se encuentra la Cueva Santa, que alberga en su interior la capilla de una Virgen desde el siglo XVI. En 1726, una enorme sequía puso en peligro las cosechas. Los labradores fueron a rezar a la virgen, y al día siguiente llovió. Es por esto que, mediante esta canción, se le suplica a la Virgen para que llueva.
- **'El corro de la patata'**: Se jugaba en España tras la Guerra Civil. La letra de la canción hace mención a las clases más adineradas de la época, los cuales se podían permitir comer manjares.
- **El patio de mi casa**: su origen es incierto, aunque se ha podido situar en juegos infantiles del siglo XIX en España.