

**Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación**

# Juegos populares canarios en la educación física del tercer ciclo de Educación Primaria.

**Trabajo fin de grado presentado por:** Beatriz Pérez Sánchez

**Titulación:** Grado Maestro Educación Primaria. Mención en Educación Física.

**Línea de investigación:** Proyecto de aula

**Director:** Dr. Leandro Álvarez Kurogi

Puerto del Rosario, Fuerteventura

Enero 2016

Firmado por:

**CATEGORÍA TESAURO:**

1. Educación
- 1.5. Educación formal
- 1.5.3. Etapas educativas (Educación infantil, primaria, secundaria obligatoria o no y universitaria)

## ÍNDICE

1- Introducción	5
1.1. Justificación	6
1.2. Objetivo general	9
1.3. Objetivos específicos	9
2- Marco teórico	10
2.1. Importancia del juego	10
2.1.1. Juegos	13
2.2. Psicomotricidad y el juego	21
2.3. Habilidades motrices y su relación con los juegos	23
2.4. Marco legislativo	25
3- Proyecto de trabajo en el aula	28
3.1. Introducción	28
3.2. Contextualización	29
3.3. Contribución a las competencias básicas	30
3.4. Objetivos	32
3.5. Contenidos	33
3.6. Metodología	34
3.7. Recursos materiales/humanos	36
3.8. Actividades	37
3.9. Evaluación	41
4- Conclusiones	42
5- Consideraciones finales	44
6- Referencias bibliográficas	45
7- Anexos	48

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Luchada	13
Figura 2. Luchador derribando a otro	13
Figura 3. Juego palo canario	14
Figura 4. Exhibición palo canario	14
Figura 5. Juego pelotamano	15
Figura 6. Dibujo lanzamiento de bola canaria	16
Figura 7. Campo de juego	16
Figura 8. Material de juego	17
Figura 9. Momento de juego de la billarda	17
Figura 10. Juego de la pina	18
Figura 11. Escolares jugando	18
Figura 12. Derribo de la tângana	19
Figura 13. Lanzamiento de la laja	19

## RESUMEN

En el presente trabajo, se pretende elaborar un proyecto basado en los juegos populares canarios, en el que se fomenten valores, hábitos de vida saludables, un adecuado uso del tiempo de ocio y permita afianzar habilidades motrices, tanto en el entorno educativo como fuera de él.

El proyecto se plantea después de realizar un breve análisis de la sociedad, en la que parece que se están perdiendo las tradiciones y estamos sumidos en el consumismo y excesivo uso de las nuevas tecnologías, dejando de lado la convivencia.

Se empleará una metodología activa, innovadora, participativa y cooperativa trabajando de forma transversal en las áreas de educación física, educación artística y ciencias naturales.

Es importante destacar que se puede llevar a cabo en toda la geografía española dado el carácter abierto del proyecto.

A veces, recuperar lo tradicional se convierte en innovación para aquellos que no han tenido el placer de conocerlo ni disfrutarlo.

\*Cinco palabras clave: juego, psicomotricidad, popular, ocio, tecnología.

## **1. INTRODUCCIÓN**

En este trabajo se pretende abordar temas actuales y a la vez poco presentes en el día a día escolar, familiar y social: la cultura popular a través de los juegos, deportes y bailes típicos; pero, sobre todo, otorgarle un enfoque innovador y tratar de transformarlo atractivo para las generaciones actuales a las que parece que lo tradicional no forma parte de sus vidas. Además, hacerles conscientes de sus raíces y de la cultura de sus antepasados. En la sociedad actual, rodeada de novedades, de nuevas tendencias, incluso reaparecen modas que evocan tiempos pasados, sin tener conocimiento de lo que realmente significa. Este tema será bordado a través de un proyecto de aula en el que los alumnos se sientan implicados y trabajen a través de métodos que ellos dominen y les guste, como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la actividad física.

El Trabajo de Fin De Grado presente consta de cuatro apartados principales:

El marco teórico, subdividido en apartados que incluyen la importancia del juego, exposición de los juegos que ocupan este proyecto, se analizan las corrientes más importantes de la psicomotricidad en relación al juego, las habilidades motrices y en último lugar se englobará el proyecto dentro de un marco legislativo.

En el apartado siguiente se trabajará el proyecto de trabajo en el aula. Se realiza una breve introducción. A continuación, se presenta una contextualización, se hace referencia a la contribución de las competencias básicas, se especificarán los objetivos, general y específicos, los contenidos, la metodología empleada, recursos materiales y humanos necesarios, se concretan las actividades y finalmente la evaluación del proyecto.

Los dos sucesivos apartados son las conclusiones y consideraciones finales en las que se analizará el proyecto y también se explicará el proceso de aprendizaje para llegar a este trabajo.

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Los seres humanos son los únicos que pueden dejar un legado, crear una cultura. Los juegos tradicionales se han practicado y transmitido, generación tras generación por simple observación e imitación, pero el entorno es cada día más cosmopolita y no existen lugares de práctica de estos juegos; ya los parques no poseen espacios reservados para este tipo de juegos, ni quedan parterres libres de viviendas para utilizar. Tal vez, aquí en Canarias, se mantienen ciertos terreros de lucha, de bola canaria, pero los jóvenes o los desconocen o no les interesa por la gran oferta de otras actividades más llamativas. Se pretende conseguir con este trabajo que conozcan, aprecien y disfruten de valores y de juegos populares como la bola canaria, el palo canario, tångana, billarda, lucha canaria, pelotamano y pina, fuera del consumismo al que se está habituado. Se pretende conseguir que las relaciones sociales retornen a la calle y no estén sujetas por completo a las nuevas tecnologías; indudablemente que éstas están ahí y deben de ser una herramienta, pero no una vivencia.

Parece necesario trabajar y recuperar valores que se están perdiendo, tal y como describe el Real Decreto (RD) 126/2014,

La Educación Física contribuye al desarrollo de los objetivos generales de esta etapa: a través de la convivencia en el desarrollo de las tareas motrices; mediante la prevención y la resolución pacífica de los posibles conflictos manteniendo actitudes contrarias a la violencia; con el respeto de los derechos humanos, a las diversas culturas y a las diferencias entre personas; promoviendo la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad en la práctica de la actividad física o el desarrollo de sus capacidades afectivas en los distintos ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas; evitando los prejuicios de cualquier tipo y estereotipos sexistas; estimulando el desarrollo de hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en la actividad física escolar, de la confianza del alumnado en sí mismo, del sentido crítico, de la iniciativa personal, de la curiosidad, del interés, de la creatividad en el aprendizaje y del desenvolvimiento con autonomía en el ámbito escolar. (RD 124/2014, p.22355)

La educación en valores se tratará de forma general en todas las asignaturas de la Educación Primaria. En la Educación Física, está contemplado en el apartado de contribución a los objetivos de etapa, en el que se cita:

La Educación Física contribuye al desarrollo de los objetivos generales de esta etapa: a través de la convivencia en el desarrollo de las tareas motrices; mediante la prevención y la resolución pacífica de los posibles conflictos manteniendo actitudes contrarias a la violencia; con el respeto de los derechos humanos, a las diversas culturas y a las diferencias entre personas; promoviendo la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad en las práctica de la actividad física o el desarrollo de sus capacidades afectivas en los distintos ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas; evitando los prejuicios de cualquier tipo y estereotipos sexistas; estimulando el desarrollo de hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en la actividad física escolar, de la confianza del alumnado en sí mismo, del sentido crítico, de la iniciativa personal, de la curiosidad, del interés, de la creatividad en el aprendizaje y del desenvolvimiento con autonomía en el ámbito escolar. (RD 124/2014, p.22355)

Asimismo, el trabajo posee un enfoque directo hacia la educación física, tratando el tema del desarrollo de la motricidad. La actividad física está siendo parte activa de la sociedad y se están fomentando los hábitos saludables y una vida activa en nuestro tiempo de ocio, a la vez que disfrutamos, en la medida de lo posible, del entorno natural que nos rodea.

Según Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, en el anexo II de Educación Física se establece lo siguiente:

La Educación Física, en la etapa de Educación Primaria se orienta a partir de la *competencia motriz*, entendiéndola como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y las emociones vinculadas a la conducta motriz, como objetivo principal de esta asignatura, para resolver con eficacia las múltiples interacciones que realiza el individuo con su medio y los demás en diversos contextos de la vida cotidiana. La competencia motriz es un proceso dinámico que desarrolla las inteligencias múltiples y se manifiesta a través del gobierno que hace el sujeto de sí mismo y de sus conductas motrices en relación con los otros o con el entorno. (Decreto 126/2014, P.22353)

La Educación Física, a través de la competencia motriz, está directamente comprometida con la adquisición del máximo estado de bienestar físico, mental y social posible, en un ambiente saludable. La contribución del área a las competencias favorece la perspectiva sistémica de los aprendizajes y el tratamiento integral de los contenidos. (Decreto 126/2014, P.22353)

Ciertamente, al trabajar este proyecto, se busca el desarrollo psicomotor de los alumnos, ya que lo abordamos desde el área de educación física, pero se trabajará también el área de educación artística, área de lengua y área de ciencias naturales. Al ser un proyecto de aula, existe una transversalidad en los contenidos. Asimismo, se pretende trabajar la innovación metodológica y el uso de las TIC.

El proyecto estará guiado en todo momento por un profesor, pero será un trabajo cooperativo en el que el alumno será el principal autor de su aprendizaje. Las situaciones de aprendizaje motor que crea el profesor ayudarán al alumno a desarrollar capacidades de relación, respeto, colaboración, trabajo en equipo y cooperativo, resolución de conflictos y aceptar las reglas establecidas en cada momento. Además, los alumnos emplearán esos conocimientos que han adquirido para su uso en diferentes ámbitos, también desarrollan su confianza y valoran los hábitos de vida saludable.

Para concluir la justificación de este Trabajo de Fin de Grado, añadir que este sería un proyecto que se podría llevar a cabo, no solo en el archipiélago canario, sino en todo el territorio español, dada nuestra gran variedad, riqueza cultural y tradición. Los juegos que se desarrollan en este trabajo, pueden ser conocidos en parte de la geografía española por otros nombres y seguramente tendrán variantes en la práctica, pero eso forma parte de lo que se pretende mostrar en el proyecto: que en realidad, la cultura de un pueblo no es diferente, no es ni mejor o peor, sino que simplemente se ha desarrollado en una determinada zona y se ha ido transmitiendo a pesar de las diferencias. La diversidad se debe valorar, respetar y compartir. La tradición se debe conservar a pesar de los cambios constantes de nuestra sociedad. Y sobre todo, el juego debe de ser lo que nos una y fortalezca, y lo que nos ayude a mantener vivos nuestros valores en el pasado, presente y futuro.



## **1.2. OBJETIVO GENERAL**

A continuación se presenta el objetivo general del presente Trabajo Fin de Grado:

- Elaborar un proyecto basado en los juegos populares canarios que favorezca la integración de la cultura popular en las aulas y en el tiempo de ocio, proporcionando un enfoque más innovador en la metodología.

## **1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Los objetivos específicos que posibilitan la consecución del objetivo general son los siguientes:

- Practicar varias modalidades de juegos populares canarios.
- Integrar las nuevas tecnologías en la educación física para profundizar en los juegos populares canarios.
- Buscar un modelo innovador para hacer llamativa la cultura tradicional.
- Conocer los beneficios psicomotrices de los juegos populares canarios.
- Investigar los juegos canarios con el fin de permitir su difusión a futuras generaciones.
- Perfeccionar las habilidades motrices básicas a través de los juegos.
- Transmitir hábitos de trabajo individual y colectivo, fomentando la responsabilidad y el esfuerzo.
- Generar una actitud crítica, de iniciativa personal, creatividad, confianza en sí mismo, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

## **2. MARCO TEÓRICO**

El marco teórico del siguiente Trabajo de Fin de Grado, posee por objeto analizar las corrientes más importantes de la psicomotricidad en relación al juego y también sobre la importancia del juego en sí mismo, su tradición y la cultura popular. Y en último lugar se abordarán las habilidades motrices dado que, es un objetivo a conseguir en el proyecto.

### **2.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO**

A lo largo de la historia se ha destacado la importancia del juego: autores como Huizinga (1951) señala que el juego es más antiguo que la cultura y no se puede ignorar; además, es libre y una vez que se practica por primera vez, permanece en el recuerdo para siempre y por ello se transmite de generación en generación. Por lo tanto, los juegos motores son transmisores de valores culturales.

López (1998) explica el juego como factor principal de la creatividad y la personalización, de ahí su alta función pedagógica.

Parlebas (1988) define la relación entre el juego y la cultura al decir que: “al jugar, el niño hace aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”.

Con esta afirmación se entiende que el niño mediante el juego va adquiriendo un aprendizaje de todo lo que le rodea no limitándose a ser un mero partícipe de un juego lúdico. El niño tiene un aprendizaje significativo a través de su propia vivencia.

El contexto en el que se desarrolla el juego tiene una gran influencia, debido a la importancia que se le da a la transmisión de la cultura y a la tradición en el entorno, es decir, puede que el contexto no sea propicio para realizar actividades de cultura popular, a causa de la gran masividad de las zonas edificadas, comerciales o industrializadas; por el contrario, las zonas más rurales o en las que se intenta recuperar la tradición, es más probable un desarrollo más positivo y agradable de la actividad.

El juego se puede transmitir de forma explícita o simbólica (Reboredo, 1983). Se habla en todo momento de que los receptores de la información percibida son niños en edades comprendidas entre los 3 y 12 años. En el primer caso podría darse a través de canciones. En el caso de la simbología permanece la representación de símbolos o actuaciones realizadas de forma inconsciente. Este segundo caso es pertinente con el trabajo, ya que en la cultura popular canaria, la transmisión ha sido, en su mayoría, a través de la observación e imitación de la práctica de los juegos y deportes canarios. Así, hoy en día, los juegos poseen variantes dependiendo de la isla del archipiélago en que se practique. Cada época, cada zona ha marcado las normas y variables de los juegos.

Leif y Brunelle (1978) afirman: “el jugar educa, pero en la misma forma que educa el vivir: algo siempre queda. No es verdad que jugar necesariamente instruya” (p.10).

Con esta afirmación el juego no solo enseña o hace interiorizar la enseñanza explícita del mismo, sino que debe aplicarse de forma correcta para formalizar los valores que se desean trabajar en las aulas, en la educación física.

Para que sea didáctico debe ser guiado previamente, siendo importante e imprescindible la labor de los docentes. Es en este momento del aprendizaje, en el que se deben inculcar valores, hacerles conocer de una manera práctica y crítica los aspectos relevantes del juego. El juego tiene valores y contravalores, y si no son mostrados de una forma correcta podría conllevar a confusiones en su proceso de aprendizaje.

Parlebas explica en una entrevista, publicada en la revista *Education physique et sport*, publicada por Editions Revue EPS y que actualmente continúa siendo editada, llamado “L’Education Physique en miettes (La Educación Física en migajas),” “que entre los valores, la ética y las técnicas físicas, estaban todas las conductas motrices, estaban todos esos procesos de incorporación de la conducta motriz.”

Como afirman Blanchard y Cheska (1986): “las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales” (Blanchard y Cheska, 1986, p.37).

Son numerosos los estudios que interrelacionan el juego motor y la cultura - Huizinga, 1986; Blanchard y Cheska, 1986; Reboredo, 1983; Parlebas, 1988; Sutton-Smith, 1995; Plegrín, 1998. Asimismo, diversos autores aúnan la cultura, los valores y el juego, integrando el desarrollo psicomotor. Es importante esta unión, pues en cierto modo, en ello se basa este trabajo. La finalidad del mismo es entender que existe una relación entre los juegos, que se pueden practicar en un entorno propicio, con valores adecuados y un reconocimiento positivo de la cultura popular.

Relacionando los juegos con las acciones motrices que generan, podemos mencionar a un autor como Parlebas que analiza parámetros que se dan en diferentes situaciones del juego.

Parlebas (1981) clasifica las situaciones motrices según tres parámetros que son determinados por la incertidumbre: interacción con el medio o entorno físico, la información proveniente del medio físico; interacción con el compañero/s; interacción con el adversario.

Para realizar juegos, en este caso populares, esta clasificación también se tiene en cuenta, debido a que se podrían trabajar valores como el respeto, el compañerismo, etc. Además, para este tipo de situaciones motrices se deben promover las relaciones sociales y con el entorno.

En cuanto a los tres parámetros que se pueden dar en las diferentes situaciones motrices, Parlebas (1987) indica: “una clasificación basada en los rasgos de la acción puede convertirse en un instrumento precioso para el educador, quien podrá así elegir cada ejercicio y cada actividad con total conocimiento de causa, en función de su proyecto educativo” (p. 13).

En cada uno de los parámetros mencionados anteriormente, podemos encontrar una funcionalidad específica que proporciona al alumnado diversas exigencias:

- Los individuales, fomentan en el alumnado la superación de sí mismo, facilitan un mejor conocimiento y autovaloración personal, y exigen un alto grado de concentración en la ejecución mejorando la discriminación perceptiva del propio cuerpo e incrementando su eficiencia motriz.

- Los de cooperación, resaltan el trabajo de grupo y la superación de la actividad individual a la de los demás en función de un objetivo común, exigiendo un alto grado de sincronización motriz.

- Los de lucha desarrollan el autocontrol, exigen un gran respeto a las reglas, plantean toma de decisiones cualitativas y su aprendizaje exige un alto grado de cooperación con el compañero con el que se practica.

- Los de reenvío demandan al alumnado una respuesta perceptivo-decisional constante, ya que la continuidad inmediata del juego, creada por el encadenamiento de golpes, obliga al jugador a organizar sus acciones en proyecto.

- Los de cooperación/oposición plantean a la actividad motriz del alumno múltiples exigencias perceptivas y decisionales para resolver los continuos problemas motrices que se crean en el desarrollo de su acción de juego, así como, el gran dinamismo que aporta a la interacción social de los alumnos, exigiéndoles que integren sus acciones individuales en un proyecto colectivo de actuación. Con esta propuesta podemos dar respuesta, de manera fundamentada, a la demanda inicial de diversidad que plantea el currículo.

### **2.1.1 Juegos**

Los juegos que se desarrollarán en el proyecto son de carácter tradicional, en su mayoría de cooperación-oposición verificando la clasificación de situaciones motrices determinados por la incertidumbre según Parlebas (1981), interacción con el medio o entorno físico, la información proveniente del medio físico; interacción con el compañero/s; interacción con el adversario. Autores como Huizinga, 1986; Blanchard y Cheska, 1986; Reboredo, 1983; Parlebas, 1988; Sutton-Smith, 1995; Plegrín, 1998, relacionan el juego motor y la cultura, así desarrollarán habilidades motrices de manipulación de implementos, lanzamientos y recepciones, a través de juegos.

Las características descritas anteriormente son utilizadas en los juegos que se aplicarán en el presente trabajo. A continuación se exponen los juegos:

## 1- Lucha canaria

La lucha canaria se entiende por técnica, *lucha* o *maña*, por parejas donde los distintos movimientos o combinaciones van a permitir, a partir del agarre reglamentario, desequilibrar y derribar al adversario y evitar el derribo. Las técnicas reciben distintas denominaciones. Algunas de las técnicas más conocidas reciben el nombre en función de la parte principal del cuerpo con que se ejecutan. En estas técnicas se emplean los brazos, las piernas, cadera/tronco de forma independiente o coordinada.

En este deporte no hay material a utilizar, pero deben de llevar una vestimenta que consta de una camisa y un pantalón de material resistente y hechos conforme a unas normas reglamentarias establecidas por la Federación de Lucha Canaria, así como la ropa interior, debajo del pantalón, para el desarrollo de la actividad.

El espacio de lucha es una superficie circular de arena o tapiz, llamada *terrero*, con dos círculos concéntricos con unas medidas de 15 y 17 m de diámetro respectivamente, según el reglamento. El punto central del *terrero* debe señalarse también para indicar el lugar de inicio de las agarradas.



Figura 1. *Luchada* (webtenerife.com)



Figura 2. *Luchador derribando a otro* (espanafascinante.com)

## 2- Palo canario

El *palo canario* o *juego del palo* se concibe como una esgrima de bastones, es una actividad lúdica en la que se utiliza un palo de madera, implemento de varias medidas y que recibe nombres variados como: *vara*, *garrote*, *macana* o *bastón* entre otros.

Se realiza entre dos jugadores que buscan marcar sin llegar al contacto, desarrollando para ello la habilidad y control en el manejo de los palos, deben realizar movimientos de defensa y ataque, parando, esquivando, parando, etc. El *juego del palo* comprende varias modalidades y estilos, haciendo que la técnica sea muy variada y de gran riqueza.

El espacio para la práctica de este juego debe de ser suficientemente amplio y libre de obstáculos para permitir el desplazamiento de jugadores e implementos durante el desarrollo del juego.



Figura 3. *Juego palo canario* ([www.deportes.ulpgc.es](http://www.deportes.ulpgc.es))



Figura 4. *Exhibición de palo canario* ([www.juegodelpalocanario.org](http://www.juegodelpalocanario.org))

### 3- Pelotamano

La *pelotamano* es un juego deportivo tradicional de cooperación-oposición que consiste en intentar devolver la pelota golpeándola con mano o el pie antes de que dé dos botes para que no siga su curso y que es lanzada por el equipo contrario con la palma de la mano. Se juega entre dos equipos de cinco jugadores cada uno. Los jugadores reciben distintos nombres en función de la zona de juego en la que se encuentren: *botador*, *jugador de vuelta*, *jugador de tercio* y *jugador de salto*.

La pelota suele ser de elaboración artesanal hecha de cuero, con un diámetro de 45 a 47mm y con un peso de 50g, esta pelota apenas tiene bote.

Un elemento característico del juego es el *bote*, especie de atril construido en madera, con tres o cuatro patas, que consta de una parte fija con un eje vertical que permite la opción de regulación de altura y en la parte superior hay colocada una loseta de barro de unos 20cm de lado con una inclinación que puede ser regulada a voluntad. Sobre esta loseta se lanza la pelota haciéndola rebotar, antes del golpeo de saque, con la misma mano con la que será puesta en juego.

El campo de juego es un espacio de tierra con unas dimensiones de 8-9 pasos de ancho y 60-70 pasos de largo. Está marcado por las líneas laterales y en los extremos se colocan unas piedras denominadas *cabos de bote*. En la zona media se señala una línea que es la *raya de faltas*.



Figura 5. Juego *pelotamano* (espanafascinante.com)



#### 4- Bola canaria

La *bola canaria* pertenece al grupo de juegos motor de lanzamiento de precisión de bolas con el objetivo de aproximarse lo máximo posible a una bolita, llamada *boliche*, *miche* o *mingue*, con el mayor número de bolas que tiene cada equipo.

El juego se desarrolla entre dos equipos de 4 jugadores y dos suplentes cada uno, cada equipo tendrá 12 bolas del mismo color, y deben lanzarlas en dirección al boliche acercándolas lo máximo posible y a su vez apartando las bolas del equipo contrario.

Las bolas son de pasta y los colores recomendados son el verde y el rojo. Las dimensiones de las bolas son: diámetro entre 90 mm y 120mm y un peso comprendido entre 1kg y 1,2kg. Los boliches tienen un diámetro comprendido entre 35 y 45mm y un peso entre 50 y 500g.

terreno de juego es un rectángulo cuya superficie es llana, de tierra, arena o jable de un espesor de 8mm, sus dimensiones serán de 18 m de largo mínimo y 25m máximo, con un ancho de 3,5m mínimo y 6m máximo.



Figura 6. *Dibujo lanzamiento de bola canaria*([www3.gobiernodecanarias.org](http://www3.gobiernodecanarias.org))



Figura 7. *Campo de juego* ([espanafascinante.com](http://espanafascinante.com))

## 5- Billarda

El juego de la *billarda* pertenece al grupo de juegos de lanzamientos de precisión, consiste en que se lanza la *billarda* por uno de los jugadores y los otros deben golpearla con su *palo o paleta* e introducir la *billarda* en el campo de los contrarios a la vez que defienden el suyo, la *billarda* se desplaza por el efecto producido al golpearla. El jugador que golpea la *billarda* tiene dos opciones: quedarse defendiendo su zona o ir a la zona de los contrarios para ir haciendo un hoyo en el que enterrar la *billarda* de forma vertical y completamente.

El material necesario para el desarrollo de este juego son: la *billarda* que es un palo pequeño de unos 15 cm de longitud, acabado en punta en ambos extremos. Y el *palo o paleta* de 80cm de longitud aproximadamente hecho de palmera.

El campo de juego debe ser un espacio de tierra, extenso y desprovisto de obstáculos, formando un círculo amplio y dentro de este se sitúan círculos de 35cm de diámetro que son las zonas que debe defender cada jugador.



Figura 8. *Material de juego* ([www.isladetenerifevive.com](http://www.isladetenerifevive.com))



Figura 9. *Momento de juego de la billarda* ([www.cabildofuer.es](http://www.cabildofuer.es))

## 6- Pina

El juego de la *pina* pertenece al grupo de juegos de lanzamiento de precisión. Es un juego de cooperación- oposición que consiste en golpear una bola o trozo de madera con la intención de pasar la línea de fondo del equipo contrario.

Los equipos deben tener igual número de participantes y oscilan entre 2 y 15 por equipo dependiendo del terreno de juego.

Para el desarrollo del juego se emplea un palo o bastón (igual al de la *billarda*) y una bola pequeña de madera llamada *pina*.

El espacio de juego se llama El Paso, es una superficie plana, de tierra dura. En ocasiones está delimitada por los laterales. En los fondos se sitúa la línea que debe ser superada.



Figura 10. *Juego de la pina* ([www.isladetenerifevive.com](http://www.isladetenerifevive.com))



Figura 11. *Escolares jugando* ([espanafascinante.com](http://espanafascinante.com))

## 7- Tángana

La *tángana* es un juego de “intermotricidad alterna” (motricidad que está condicionada por las acciones de los otros jugadores, pero que poseen el sistema de ganancia o de puntuación como referente para dar sentido a las acciones motrices sucesivas) que consiste en lanzar una piedra plana o *laja* con precisión desde una raya hasta una piedra, la *tángana*, en la que están colocados los materiales a conseguir (chapas, palos u otros materiales elegidos por los jugadores). El número de participantes es variable, entre 3 y 6.

La *tángana* es una piedra de 10-15cm de altura, con la base y la parte superior planas. La *laja* es una piedra lo más plana posible de 10-15cm de diámetro y 2cm de grosor.

El juego se desarrolla en una superficie plana y libre de obstáculos en la que se señala una raya de lanzamiento que dista entre 6 y 15 pasos del lugar en el que se coloca la *tángana*.



Figura 12. *Derribo de la tángana* ([www.cabildofuer.es](http://www.cabildofuer.es))



Figura 13. *Lanzamiento de la laja* ([www.canariasactual.com](http://www.canariasactual.com))

## **2.2. PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO**

Según Parlebas (1987), la psicomotricidad está en estrecha relación con el mundo que nos rodea; por lo tanto, emplea el término sociomotricidad. Respecto a los juegos, existe una gran interacción de las personas con el entorno que les rodea durante el transcurso de los juegos, así que también se puede emplear el término sociomotricidad.

En investigaciones realizadas por autores como Aucouturier y Lapierre (1977), existe un doble sentido del término psicomotricidad; por un lado, se utiliza al referirse a los factores psicológicos en los primeros años de vida del ser humano, relacionado con las conductas motrices, lo que se denomina educación psicomotriz. Por otra parte, está la reeducación, que es una acción entre la educación y la terapia, cuyo objeto es la adaptación e integración de personas con mayores dificultades educativas.

Según Wallon (1979), se puede referir a una técnica educativa para trabajar un problema que padezca una persona y que pueda ser tratado a través del cuerpo. En este caso hace referencia a la reeducación psicomotriz.

Nos centramos en la primera definición, dado que la segunda sería más adecuada tratarla en la rama de educación especial. La educación psicomotriz se dirige a niños sin problemas en el desarrollo motor ni de aprendizaje, y dónde a través del juego y del movimiento se estimula su desarrollo. Piaget (1969) se refiere a “psico” como una función psíquica que se relaciona con la toma de decisiones a través del cerebro. Y “motricidad” actividad a través del movimiento corporal.

La Escuela Internacional de Psicomotricidad (2012) define la psicomotricidad como la historia personal de cada individuo aludiendo a sus movimientos y acciones, teniendo presente los aspectos físicos, psíquicos y sociales.

Según García y Martínez (1994) y Pastor (1994), los objetivos de la educación psicomotriz son:

- Educar la capacidad sensitiva
- Educar la capacidad perceptiva
- Educar la capacidad representativa y simbólica

En este caso, el juego y la psicomotricidad están relacionados, ya que los objetivos de la psicomotricidad son necesarios para alcanzar los objetivos del juego.

Piaget (1969) estructura adecuadamente las etapas de desarrollo y gracias a esto, nos podemos centrar mejor en qué se puede trabajar según el momento evolutivo del niño. Nos centramos principalmente en el esquema corporal, la espacialidad, la temporalidad.

Etapas del desarrollo psicomotor según Piaget (1969):

- Etapa preoperacional. Conocida como etapa representativa o “nivel de discriminación perceptiva” se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él. En este momento, el alumno hace mejor uso del cuerpo, controla la lateralidad y posee una mejor percepción espacio-temporal. Existe una mejora en la relación del cuerpo en el espacio. De 3 a 4 años tiene la capacidad de ordenar de forma simple. A los 5 años relaciona espacio y tiempo, el ritmo y el orden. En principio, la lateralidad está indefinida, pasando por una fase de bilateralidad hasta llegar al momento de definición.
- Etapa de las operaciones concretas. Conocida como etapa operativa o “nivel de la representación mental del propio cuerpo”, esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Existe una independencia segmentaria, representación mental del propio cuerpo, mayor inteligencia... Pueden entender el concepto de agrupar.

Se utiliza con precisión del espacio gráfico, traslada los conceptos de derecha e izquierda a otros objetos y sujetos (descentralización), mejora en la estructuración espacial. Se da la estructuración del orden, duración y otros conceptos temporales: sucesión, simultaneidad, velocidad, aceleración, consecutivo, etc. caracterizado por consolidación de la lateralidad, orientación corporal proyectada y desarrollo de la ambidiestralidad, realizar tareas tanto del lado dominante y no dominante.

Menciono estas dos etapas, ya que son los períodos de edad que comprenden la educación primaria. Es importante destacar estas etapas que define Piaget para poder trabajar el juego de una manera correcta, conociendo en qué fase se encuentran los alumnos. En este caso, podemos hablar de la etapa de operaciones concretas en la mayoría de primaria, pero sin olvidar que el comienzo se encuentra en la etapa preoperacional, en esta etapa debemos centrarnos en la interacción con el medio y el trabajo en valores como la cooperación, compartir, respeto y actitud crítica.

### **2.3. HABILIDADES MOTRICES**

Habilidad: 1. Capacidad y disposición para algo. 2. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, etc. 3. Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza (según la Real Academia Española).

Básicas: 1. Que tiene carácter de base o constituye un elemento fundamental de algo (según la Real Academia Española).

Motrices: 1. Que mueve o genera movimiento (según la Real Academia Española).

Podríamos definir las habilidades motrices básicas como capacidades o destrezas que generan movimiento y que constituyen un elemento fundamental.

Las habilidades motrices básicas son la base para el aprendizaje de habilidades específicas.

Son: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

El aprendizaje de las habilidades motrices empieza al principio de la Educación Primaria (Díaz, 1999) y durante la etapa se experimenta un gran avance. En Educación Física es fundamental el trabajo de estas habilidades para enriquecer el control motriz del alumno.

Los contenidos que se deben trabajar en el bloque de habilidades motrices están orientados al dominio y control motor, moverse con eficacia y destaca la toma de decisiones para adaptar el movimiento a situaciones nuevas.

En el proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas en las edades escolares existen cuatro fases consideradas especialmente significativas para el desarrollo, la distribución y el aprendizaje óptimo de los diferentes contenidos de la Educación Física (Sánchez-Bañuelos, 1984).

- La primera fase se denomina “desarrollo de las habilidades perceptivas a través de las tareas motrices habituales” va de los 4 a los 6 años y corresponde primer ciclo de la enseñanza primaria. En esta primera fase se busca una mejora de las diferentes habilidades perceptivas mediante la utilización de tareas motrices habituales. La actividad del niño se fundamenta en correr, (constituye la base de sus juegos), saltar, lanzar, sin una orientación precisa. A través de la actividad motriz se descubre así mismo, al mundo, a los objetos y a los demás.
- La segunda fase llamada “desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas” corresponde a las edades de 6 a 9 años y coincide con los ciclos inicial y segundo de la educación primaria. Estructuran esquemas de movimientos relativamente y los consolidan, esto les permite un grado de autonomía motriz y la posibilidad de interacción con su entorno. Los niños quieren correr más rápidos, saltar más alto, lanzar más lejos, en definitiva conseguir un objetivo concreto.
- La tercera fase, la de “iniciación a las Habilidades Motrices Específicas y de desarrollo de los factores básicos de la condición física”, abarca desde los 10 a los 13 años y se corresponde con el segundo ciclo de enseñanza. En esta fase se desarrollan todas aquellas habilidades específicas a partir de la transferencia de los aprendizajes realizados anteriormente.
- La cuarta fase es la de “desarrollo de las actividades motrices específicas y desarrollo de la condición física general”, abarca desde los 14 a los 16 años y corresponde al segundo ciclo incluyendo la secundaria y el bachillerato. Esta fase se caracteriza por el desarrollo de un número importante de habilidades específicas, entre ellas los deportes.

Las habilidades motrices básicas tienen un papel importante en el desarrollo de la coordinación dinámica general y en este proyecto se trabajará a través de los juegos. También ayudan a que los alumnos aprendan a resolver por ellos mismos situaciones motrices, así como a tomar decisiones y a resolver los conflictos que se les presenten en otros ámbitos, de igual manera se espera promover la imaginación y creatividad de los niños.

#### **2.4. MARCO LEGISLATIVO**



El Presente Trabajo Fin de Grado se fundamenta en consultas realizadas sobre la Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria.

Se trabaja a lo largo del proyecto de la práctica de actividad física, la adquisición de competencia motriz, valores y hábitos de vida saludables, se hace referencia a todo lo anteriormente citado a continuación.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Se dispone en el artículo 10, elementos transversales:

Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma (Boletín Oficial del Estado (BOE), 2014, p.19356).

#### ANEXO II. ASIGNATURAS ESPECÍFICAS

La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente. Para su consecución no es suficiente con la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones y gestionar los sentimientos vinculados a las mismas, además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras (BOE, 2014, p.19406).

Asimismo, la Educación Física está vinculada a la adquisición de competencias relacionadas con la salud través de acciones que ayuden a la adquisición de hábitos responsables de actividad física regular, y de la adopción de actitudes críticas ante prácticas sociales no saludables (BOE, 2014, p.19406).

La competencia motriz evoluciona a lo largo de la vida de las personas y desarrolla la inteligencia para saber qué hacer, cómo hacerlo, cuándo y con quién en función de los condicionantes del entorno. Entre los procesos implícitos en la conducta motriz hay que destacar el percibir, interpretar, analizar, decidir, ejecutar y evaluar los actos motores. Entre los conocimientos más destacables que se combinan con dichos procedimientos están, además de los correspondientes a las diferentes actividades físicas, los relacionados con la corporeidad, con el movimiento, con la salud, con los sistemas de mejora de las capacidades motrices y con los usos sociales de la actividad física, entre otros. Y entre las actitudes se encuentran las derivadas de la valoración y el sentimiento acerca de sus propias limitaciones y posibilidades, el disfrute de la práctica y la relación con los demás (BOE, 2014, p.19406).

Los elementos curriculares de la programación de la asignatura de Educación Física pueden estructurarse en torno a cinco situaciones motrices diferentes:

a) Acciones motrices individuales en entornos estables. Este tipo de situaciones se suele presentar en las actividades de desarrollo del esquema corporal, de adquisición de habilidades individuales, entre otros.

b) Acciones motrices en situaciones de oposición. A estas situaciones corresponden los juegos de uno contra uno, los juegos de lucha, entre otros.

c) Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. Juegos tradicionales, juegos en grupo; deportes colectivos, entre otros, son actividades que pertenecen a este grupo.

d) Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico. Los grandes juegos en la naturaleza, forman parte, entre otras, de las actividades de este tipo de situación.

e) Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión. Dentro de estas actividades tenemos los juegos cantados, la expresión corporal, las danzas, el juego dramático y el mimo, entre otros (BOE, 2014, p.19406- 19407).

La propuesta curricular de la Educación Física debe permitir organizar y secuenciar los aprendizajes que tiene que desarrollar el alumnado de Educación Física a lo largo de su paso por el sistema educativo, teniendo en cuenta su momento madurativo del alumnado, la lógica interna de las diversas situaciones motrices, y que hay elementos que afectan de manera transversal a todos los bloques como son las capacidades físicas y las coordinativas, los valores sociales e individuales y la educación para la salud (BOE, 2014, p.19407).

El abanico de actividades de la propuesta curricular debe reflejar las manifestaciones culturales de la sociedad en la que vivimos, como en los juegos y deportes, o en las manifestaciones artísticas. La oferta variada y equilibrada, que contenga actividades de todos los tipos de situación motriz e incorpore los elementos transversales en función de las características madurativas correspondientes a cada curso, permitirá que el alumnado progrese en su competencia motriz.

En cuanto a la adopción de hábitos saludables es muy importante tener en cuenta que se estima que hasta un 80% de niños y niñas en edad escolar únicamente participan en actividades físicas en la escuela, tal y como recoge el informe Eurydice, de la Comisión Europea de 2013.

Las propias actividades y la acción del docente ayudarán a desarrollar la posibilidad de relacionarse con los demás, el respeto, la colaboración, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos mediante el diálogo y la asunción de las reglas establecidas, el desarrollo de la iniciativa individual y de hábitos de esfuerzo.

El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones (BOE, 2014, P. 19408).

Una de las cuestiones fundamentales en las que se basa el proyecto reside en la importancia de la cultura y su conservación. Según:

*Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria.*

De acuerdo con lo que establece el artículo 12.8 del Estatuto de Autonomía, se promulga y ordena la publicación de la Ley 6 /2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria.

Artículo 5.

2. A tal fin, la presente ley fija como objetivos que deberá alcanzar el sistema educativo canario los siguientes:

m) Fomentar el conocimiento, el respeto y la valoración del patrimonio cultural y natural de Canarias desde una perspectiva de creación de una convivencia más armoniosa entre la ciudadanía y el entorno (Boletín Oficial de Canarias, núm. 152, p.21140).

Título I. De la configuración del Sistema Educativo, la corresponsabilidad social y la cooperación institucional.

Capítulo I. Agentes y comunidades educativas: derechos y deberes.

Artículo 7.- El alumnado.

7. El currículo deberá contemplar la presencia de contenidos y de actividades relacionadas con el medio natural, la historia, la cultura, la antropología, la identidad canaria y otros hechos diferenciales del archipiélago canario, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio y en el marco de una cultura universal (Boletín Oficial de Canarias, 2007, p.21155- 21156).

### **3. PROYECTO DE AULA**

#### **3.1. INTRODUCCIÓN**

En el proyecto de aula propuesto, se abordará la legislación que se detalla a continuación:

*Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.*, se entenderá por:

- a) Currículo: regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas y etapas educativas.
- b) Objetivos: referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.
- c) Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.
- d) Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.
- e) Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.
- f) Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.
- g) Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados (BOE, 2014, p. 19352).

2. A efectos del presente real decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- 1.º Comunicación lingüística.
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.º Competencia digital.
- 4.º Aprender a aprender.
- 5.º Competencias sociales y cívicas.
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.º Conciencia y expresiones culturales (BOE, 2014, P. 19352).

El proyecto será para la etapa de Educación Primaria y más concretamente para el tercer ciclo, 5º y 6º curso, por lo que según el currículo se adaptarán las enseñanzas a dichos cursos. Se trabajarán con los objetivos, contenidos y competencias adecuadas a la etapa y se evaluarán según los criterios establecidos. Todos estos apartados se exponen a continuación de forma detallada.

### **3.2. CONTEXTUALIZACIÓN**

- Esta propuesta de proyecto está pensada para ser llevada a cabo en un centro público de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación secundaria, en la Isla de Fuerteventura (provincia de Las Palmas de Gran Canaria, Islas Canarias).
- Las características socio-económicas del entorno son muy variadas, nivel económico bajo, medio y alto. Al igual que ocurre con las características socio-económicas, la edad de los padres de alumnos es muy variable, desde padres muy jóvenes de 25 años hasta padres con edades de 50-60 años.
- El grupo de alumnos con el que se va a realizar este proyecto será el tercer ciclo de Educación Primaria, correspondiente a los cursos de 5º y 6º de primaria, con edades comprendidas entre 10 y 12 años. Debido a las posibilidades de trabajo, a la calidez del clima y a la cercanía con el continente africano, la isla posee una gran variedad de culturas, evidenciándose en las aulas.

Los alumnos son mitad niños y mitad niñas, contabilizándose un total de 24 alumnos. La clase ha sido muy estable desde que comenzó su andadura en el centro.

- La propuesta estaría diseñada para trabajar a lo largo de un trimestre. En el centro se imparten dos horas de Educación Física a la semana, dos horas de Educación artística y tres horas de Ciencias Naturales. La mayoría del proyecto se diseña para las horas de educación Física.

### **3.3. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

El presente proyecto contribuye a la adquisición de las competencias básicas, trabajando en base a la normativa.

Tras la implantación de los currículos establecidos en el Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias y con el fin de proporcionar un marco de referencia coherente para la descripción del grado de desarrollo y adquisición de las competencias descritas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las competencias de la educación primaria:

- *Comunicación lingüística* (CL) mediante los intercambios comunicativos que se producen en la práctica motriz, el respeto a las normas que los rigen, la resolución de los conflictos mediante el diálogo y el conocimiento y buen uso del vocabulario específico que el área aporta en la comunicación entre el alumnado.
- *Competencia digital* (CD) mejorando la motricidad fina del alumnado a través del uso de las distintas aplicaciones existentes en las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), tanto en la práctica motriz como en otros contextos educativos (el aula ordinaria, el aula TIC y el medio natural). Los procesos de la indagación, selección, análisis, transformación, elaboración e integración de información y experiencias relacionadas con los distintos entornos tecnológicos de enseñanza y aprendizaje y su transferencia al ámbito motor constituyen indicadores que favorecen el desarrollo de esta competencia.
- *Aprender a aprender* (AA), haciendo consciente al alumnado de sus capacidades y limitaciones como punto de partida para su progreso y favoreciendo la comprensión de la funcionalidad y de las posibilidades de transferencia de sus aprendizajes motrices. Se favorece el desarrollo de una actitud responsable y autónoma en el alumnado hacia su propio aprendizaje.

- *Competencias sociales y cívicas (CSC)*, tomando en consideración las interacciones sociales que se producen en la práctica motriz y la realización de actividades físicas Socio-motrices que hagan más significativa la relación social y el respeto a las demás personas, a la vez que se propicia el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes inclusivas.
- *Conciencia y expresiones culturales (CEC)* a través de la comunicación creativa de ideas, sentimientos, emociones y vivencias, por medio de la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. La práctica, la comprensión y la valoración crítica de las diferentes manifestaciones sociales de la motricidad (actividades expresivas, lúdicas y deportivas) y de las manifestaciones culturales motrices de Canarias, manifestándose principalmente en sus deportes, juegos tradicionales y actividades expresivas.
- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)* fomentar actividades en las que el alumno pueda elaborar soluciones a problemas que le surjan, aumentando la responsabilidad, la autoestima. Los alumnos deben tomar decisiones, actuar y evaluar sus acciones. La práctica de proyectos individual o colectiva consiste en modificar ideas, acciones, planificación, capacidad de decisión, equivocarse y aprender de ello (actividades de lectura, argumentación y preguntas).
- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)*, fundamentalmente a través del desarrollo del bloque 2: El mundo en que vivimos. Los aprendizajes se centran en la interacción del ser humano con el mundo que lo rodea, a través de conceptos que permiten interpretar el mundo físico y la experiencia saber (definir problemas, estimar soluciones posibles, elaborar estrategias, diseñar pequeñas investigaciones, analizar resultados y comunicarlos).se tendrá en cuenta las ideas expuestas, propias o ajenas, y la búsqueda de soluciones a partir de las propuestas generadas. También contribuirá a la adquisición de habilidades para moverse en el mundo y ser conscientes de la importancia y del uso responsable de los recursos y del cuidado del medioambiente.

### **3.4. OBJETIVOS**

- Valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación y como recurso para aprovechar el tiempo libre.
- Aplicar las habilidades motrices básicas para la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.
- Incrementar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- Colaborar en juegos y actividades deportivas, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto.
- Realizar sus propios materiales para los juegos, empleando materiales reciclados o del medio natural.
- Emplear las TIC para la investigación de los juegos, materiales, campos de juego, etc.
- Conocer los diferentes tipos de juegos populares canarios y contribuir a su continuidad.
- Crear su propio “libro” de recursos para emplear en situaciones de ocio y tiempo libre en entornos naturales o entornos habilitados de sus ciudades.
- Realizar creaciones plásticas que permitan expresar y comunicar la información obtenida a través de varios medios de investigación.
- Percibir y valorar de manera crítica la importancia del patrimonio cultural mostrando una actitud de respeto hacia ellas y contribuyendo a su conservación y difusión.
- Reconocer estilos de vida saludable y su efecto sobre el cuerpo.
- Establecer hábitos de higiene personal, del descanso, del ocio, y de la atención al propio cuerpo, así como de desarrollar hábitos de prevención de posibles accidentes en entornos variados.



### **3.5. CONTENIDOS**

- Distintos tipos de juegos populares que se practican en su entorno más próximo..
- Las normas y espacios de juego.
- El uso de materiales reciclados o de su medio natural para la construcción de las herramientas que se necesitan en los juegos.
- Empleo de las nuevas tecnologías para conocer más ámbitos de los juegos populares.
- Aplicación de las habilidades motrices básicas en situaciones de juego.
- Práctica de los diferentes juegos populares de su comunidad autónoma o de su entorno más cercano.
- Investigación a través de las TIC de juegos populares propios de su localidad.
- Creación de sus propios materiales para los juegos.
- Participación activa y con interés en el desarrollo de los juegos típicos de su zona y su cultura
- Respeto por las normas, por los espacios y materiales empleados para el desarrollo del juego.
- Empleo activo de las nuevas tecnologías para la investigación de los juegos populares y la cultura tradicional.
- Valoración y compromiso con el medio ambiente al reciclar y hacer uso de materiales para la creación de sus herramientas de juego.
- Identificación de la importancia de la higiene personal, del descanso, del ocio, y de la atención al propio cuerpo.

### **3.6. METODOLOGÍA**

Se trabajará a través del aprendizaje cooperativo dónde hay una interacción entre los estudiantes que harán grupos reducidos desarrollando la actividad de aprendizaje propuesta. Se basa en la complementariedad y la confianza entre los miembros del equipo y la comunicación, la coordinación y el compromiso entre ellos. Se trabaja para lograr metas comunes, siendo beneficioso para uno mismo y para el resto de integrantes del grupo, consiguiendo así que el resultado del trabajo sea superior al realizado de forma individual.

En ciertos momentos, este tipo de aprendizaje se desarrolla de forma individual, pero como se especifica iniciando el apartado, se produce al obtener información para su posterior puesta en común en el grupo. Los grupos poseen como misión la realización de una actividad que se lleva a cabo organizando el trabajo entre los que componen el grupo, que se responsabilizan cada uno de su parte, para llegar a la resolución de la tarea. Se trabaja de forma coordinada, con un objetivo final. El profesor debe observar, escuchar e intervenir en cada uno de los equipos cuando sea apropiado o precisen de su ayuda en el grupo para obtener orientaciones de trabajo.

Según las DISPOSICIONES GENERALES - Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad. 3616 DECRETO 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece ordenación y currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. En el artículo 8 sobre los principios metodológicos, se dispone lo siguiente:

1. Los principios metodológicos que han de regir la práctica docente de los centros educativos han de estar basados en la equidad y en la calidad, con el objetivo de conseguir el éxito escolar de todos los alumnos y las alumnas, de manera que, en esta etapa se pondrá especial énfasis en el tratamiento inclusivo de la diversidad del alumnado, en la atención a las necesidades individuales, en la prevención de las dificultades de aprendizaje a través de la detección y la atención temprana de las barreras que lo dificultan, y en la respuesta inmediata y ajustada a estas en función de las características y los estilos de aprendizaje del alumnado (p. 21918).

2. De manera general, se pondrá especial atención en el empleo de estrategias didácticas que permitan una organización flexible; la prevención y puesta en práctica de medidas desde que se detecten las dificultades; el apoyo al alumnado en el grupo ordinario y la combinación de diferentes tipos de agrupamientos, siempre que se respete el principio básico de inclusividad; la atención individualizada y las adaptaciones del currículo cuando sean necesarias -tanto para el alumnado con dificultades de aprendizaje como para aquel que requiere de profundización o enriquecimiento en una o varias áreas-, y sistemas de refuerzo eficaces que permitan la recuperación curricular, así como la intervención de otros agentes de la comunidad educativa u otros externos que puedan colaborar en la implementación del currículo y contribuir a la mejora de la atención inclusiva al alumnado, y consecuentemente, a la integración de los aprendizajes (p. 21918).

3. La práctica docente favorecerá la integración curricular, de manera que se trabaje desde la interrelación de las áreas de la etapa, y la permeabilidad con el entorno del que procede el alumnado (p. 21918).

4. La metodología didáctica empleada en el diseño e implementación de situaciones de aprendizaje debe fomentar que el alumnado sea el agente de su propio proceso de aprendizaje al contextualizar de manera funcional los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices. Para ello, el rol docente ha de ser el de guía o facilitador, lo que permite que el alumnado construya el conocimiento desde sus propios aprendizajes, logre los objetivos de la etapa y adquiera de manera integrada y significativa las competencias (p. 21918).

5. Se favorecerá el tratamiento integrado de valores en los currículos, de manera que su inclusión en estos sea transversal y vertebrén el proceso de enseñanza (p. 21918).

El procedimiento que se va a seguir en el proyecto de aula se desarrollará:

- 1- Primeramente, se les proporcionaría a los alumnos el listado de juegos populares que nos interesa trabajar en la clase de educación física.
- 2- También se les facilitará una ficha con los datos que nos interesa que investiguen (véase el anexo I).
- 3- Una vez que localizan la información de forma individual, se haría una puesta en común del material recogido. El profesor transmite orientaciones de lo que deben hacer con esa información y cómo trabajarla, por ejemplo: a través de un análisis asociativo para extraer la información relevante (descripción del análisis asociativo, véase el anexo II).
- 4- Una vez llegados hasta aquí, se puede trabajar de diferentes maneras. Se puede dividir la clase en grupos y cada uno trabajar un juego, realizándose posteriormente una puesta en común a través de una presentación en Powerpoint (PPT) u otra técnica informática. Otra forma de trabajo podría ser de forma individual o en parejas preparando dos de los juegos. La presentación podría realizarse mediante una maqueta explicativa realizada en las clases de educación artística.
- 5- Si alguno de los juegos necesita material para su realización, pueden elaborarse reutilizando materiales o reciclando, para su uso cuando se lleve a cabo el juego en las clases de educación física.
- 6- Una vez realizado este estudio preliminar, que se puede efectuar en el aula durante las clases de lengua, educación artística o educación física, se llevará cabo la explicación completa, si procede, del profesor para su posterior puesta en práctica en varias sesiones de educación física.

### 3.7. RECURSOS MATERIALES/HUMANOS

- Para el trabajo de investigación:
  - Aula de informática.
  - Archivo insular de Fuerteventura.
  - Transmisión oral de gentes del lugar.
  - Cabildo de Fuerteventura. Consejería de Deportes y Caza.
  - Biblioteca del centro escolar o municipal.
  
- Creación de herramientas para los juegos:
  - Palo canario: aula de tecnología. Palos largos de madera.
  - Bola canaria: Globos de diferentes colores, arroz o papeles para rellenar los globos y hacer las pelotas, maderas para delimitar el campo de juego.
  - Pelotamano: cuero, arena para el relleno de las pelotas, piedras para los extremos (cabos de bote) cintas para delimitar los campo, una baldosa y maderas para hacer el *bote* (especie de atril).
  - Billarda: palo extraído de las palmeras y trabajarlo posteriormente o tubos de cartón unidos para hacer el palo, cinta adhesiva; palo pequeño o taco u otro objeto que se pueda usar como billarda.
  - Pina: materiales para realizar un palo y materiales para hacer una pelota, pueden ser los mencionados en otros juegos u otros.
  - Tángana: chapas, piedras... para la tángana usar una botella de plástico rellena de arena o tierra.
  
- Creación de presentaciones de los juegos:
  - Aula de informática (presentaciones en PPT, powtoon, Word, publisher).
  - Materiales reciclados: cartón, maderas, papel, corchos, chapas o cualquier otro material que se pueda reutilizar o reciclar (para maquetas).

### **3.8. ACTIVIDADES**

A continuación, se especificarán las actividades propuestas relacionadas con los juegos descritos en el marco teórico.

#### **1- Sesión 1 :**

En el aula de informática del centro, empleando las TIC, se buscarán datos de interés cultural y deportivo acerca de los juegos que se trabajarán en el aula: lucha canaria, palo canario, pelotamano, bola canaria, billarda, pina y tångana.

Se incluirán los datos recopilados en la ficha que se adjunta en el anexo I y después se creará un cuaderno con todas las fichas de los juegos, a partir de ahí desarrollarán en profundidad uno de los juegos que se les asignarán.

El libro será una guía para el conocimiento de conceptos básicos de los juegos trabajados en el aula.

#### **2- Sesión 2 y sesión 3:**

A partir de esta sesión se dividirá la clase en grupos y se trabajará cooperativamente en las sesiones siguientes. A cada grupo se le asignará uno de los juegos que están dentro del libro guía para que haga un trabajo de investigación y así poder llevarlo a la práctica con el mayor conocimiento posible.

Realización de maquetas con material fácilmente moldeable de las distintas luchadas, (movimientos que se realizan en la lucha canaria) para su posterior puesta en común. Y también realización de maquetas para el juego de bola canaria.

Realización de Power Point (ppt) para los juegos de tångana, pina y billarda.

Fotografías o material de exposición que decida el alumno para los juegos de palo canario y pelotamano y que han buscado en la sesión anterior o han obtenido fuera del aula, como en la biblioteca o fuentes familiares.

#### **3- Sesión 4:**

Exposición y conferencia de los trabajos realizados por cada grupo. El grupo tendrá que exponer la investigación y la elaboración del juego que se le ha asignado. En esta exposición se presenta el libro de recogida de información, se explica el juego y la realización de la maqueta, ppt, fotografías y material recopilado.

4- Sesión 5 y sesión 6:

Elaboración de los materiales necesarios para la práctica de los juegos con materiales reciclados: latas, chapas, botellas, palos y botes. También se emplearán materiales como madera, cuero, barro, globos y piedras.

Palo canario:

- *Vara, garrote, macana o bastón, es un palo de madera*

Pelotamano:

- La pelota suele ser de elaboración artesanal hecha de cuero, con un diámetro de 45 a 47mm y con un peso de 50g.
- El *bote*, atril construido en madera, con tres o cuatro patas, consta de una parte fija con un eje vertical que permite la opción de regulación de altura y en la parte superior hay colocada una loseta de barro de unos 20cm de lado con una inclinación que puede ser regulada.

Bola canaria:

- *Boliche, miche o mingue*, 12 bolas del mismo color verde y el rojo diámetro entre 90 mm y 120mm y un peso comprendido entre 1kg y 1,2kg. Los boliches tienen un diámetro comprendido entre 35 y 45mm y un peso entre 50 y 500g.

Billarda:

- La *billarda* que es un palo pequeño de unos 15 cm de longitud, acabado en punta en ambos extremos.
- El *palo o paleta* de 80cm de longitud aproximadamente hecho de palmera.

Pina:

- Un palo o bastón (igual al de la *billarda*).
- Bola pequeña de madera llamada *pina*.

Tángana:

- La *tángana* es una piedra de 10-15cm de altura y plana.
- La *laja* es una piedra lo más plana posible de 10-15cm de diámetro y 2cm de grosor.

#### 5- Sesión 6:

Búsqueda de espacios, en las zonas cercanas al centro o en el propio centro, para la realización del juego. Si la zona no está habilitada para la realización del juego, se adaptará a las cualidades establecidas para cada juego.

#### Palo canario:

El espacio debe de ser amplio y libre de obstáculos para permitir el desplazamiento de jugadores e implementos durante el desarrollo del juego.

#### Lucha canaria:

La zona de juego se denomina *terrero*, tendría que ser de arena o tierra. Se harían dos círculos concéntricos en la arena con unas medidas de 15 y 17 m de diámetro respectivamente. También se marca el punto central del *terrero* para indicar el lugar de inicio de las agarradas.

#### Pelotamano:

El campo de juego es un espacio de tierra con unas dimensiones de 8-9 pasos de ancho y 60-70 pasos de largo. Está marcado por las líneas laterales y en los extremos se colocan unas piedras denominadas *cabos de bote*. En la zona media se señala una línea que es la *raya de faltas*.

#### Bola canaria:

El terreno de juego es un rectángulo de superficie llana, de tierra, arena o jable de un espesor de 8mm, sus dimensiones serán de 18 m de largo mínimo y 25m máximo, con un ancho de 3,5m mínimo y 6m máximo.

#### Billarda:

El campo de juego será un espacio de tierra, extenso y desprovisto de obstáculos, formando un círculo amplio y dentro de este se sitúan círculos de 35cm de diámetro.

**Pina:**

El espacio de juego se llama El Paso, es una superficie plana, de tierra dura. En ocasiones está delimitada por los laterales. En los fondos se sitúa la línea que debe ser superada.

**Tángana:**

El juego se desarrolla en una superficie plana y libre de obstáculos en la que se señala una raya de lanzamiento que dista entre 6 y 15 pasos del lugar en el que se coloca la tángana.

**6- Sesión 7, sesión 8 y sesión 9:**

Finalmente, puesta en práctica. En cada sesión seguirán los grupos y se irán moviendo por los campos de juego para realizarlos. Más o menos, dará tiempo a la puesta en práctica de dos juegos por sesión a cada grupo.



### **3.9. EVALUACIÓN**

La evaluación será continua ya que engloba todo el proceso de aprendizaje. Se evaluará tanto el aprendizaje de los alumnos como el proceso de enseñanza del docente. Se comenzará por una evaluación inicial para partir de los conocimientos previos del alumno. Y por último, la evaluación final para conocer el grado de aprendizaje adquirido.

Será sumativa, se certifica que una etapa determinada del trabajo se ha realizado y da paso a la siguiente etapa del trabajo; este momento será evaluado a través de la observación directa y la comunicación didáctica, interacción profesor- alumno, diálogo y preguntas. Y se evalúan también las actividades realizadas, tanto en grupo como de forma individual.

A su vez será personalizada atendiendo las necesidades individuales de cada alumno. Para que la evaluación sea personalizada, se emplearía un registro anecdótico para la observación de actitudes, de carencia o positivas, a partir de las que se pueda evaluar.

Como instrumento principal de evaluación se emplearán las listas de control, de forma que se recogerá información siguiendo un orden y destacando los criterios de mayor importancia.

Formará parte de la evaluación las fichas de recogida de datos, la información obtenida y el grado de adquisición de conocimientos que se demuestren en la exposición de los trabajos.

A continuación, se detallan los criterios de evaluación para 5º y 6º de primaria:

- Área de Educación física:

1. Aplicar las habilidades motrices básicas par a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.
2. Resolver retos de situaciones motrices demostrando intencionalidad estratégica.
4. Utilizar en las actividades físico-motrices el vocabulario propio de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.
7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.
8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.

- Área de Educación artística:

1. Realizar creaciones plásticas bidimensionales y tridimensionales que permitan expresarse y comunicarse, tras la planificación y organización de los procesos creativos, identificando el entorno próximo y el imaginario, obteniendo la información necesaria a través de la investigación en nuestro entorno, bibliografía, Internet y medios de comunicación, seleccionando los diferentes materiales y técnicas, y aplicando un juicio crítico a las producciones propias y ajenas.
4. Percibir y valorar de manera crítica la importancia del patrimonio cultural a partir del acercamiento a sus manifestaciones artísticas más significativas, mediante la investigación y la experimentación visual, auditiva, vocal, interpretativa..., mostrando a su vez una actitud de respeto hacia ellas y contribuyendo a su conservación y difusión.

- Área de ciencias de la naturaleza:

2. Identificación de la importancia de la higiene personal, del descanso, del ocio, y de la atención al propio cuerpo, así como de desarrollar hábitos de prevención de enfermedades y accidentes en el aula y en el centro.

## **4. CONCLUSIONES**

Llegado a este punto, se realiza una revisión de la consecución de los objetivos propuestos y se concluye con un análisis.

El objetivo general expuesto es:

- Elaborar un proyecto basado en los juegos populares canarios que favorezca la integración de la cultura popular en las aulas y en el tiempo de ocio proporcionando un enfoque más innovador.

Se puede afirmar que se cumple, ya que a lo largo del proyecto se trabajan los juegos canarios, desde la teoría a la práctica, y es el alumno totalmente partícipe de esta labor, haciendo así que, sienta la necesidad de proyectar lo aprendido fuera del aula y ocupar su tiempo libre en actividades y juegos que domina y con los que se sentirá seguro. Esta parte se especifica en la teoría de Huizinga (1951) en la que señala que el juego es más antiguo que la cultura y no se puede ignorar; además es libre y una vez que se practica por primera vez, permanece en el recuerdo y por ello se transmite de generación en generación.

Los objetivos específicos se consiguen gracias a que se emplean las nuevas tecnologías como medio para adquirir conocimientos fomentando en todo momento la parte social del juego, las relaciones con los demás y con el entorno. El alumno realiza actividades de creatividad y trabajo cooperativo diseñando la exposición de los juegos. Las actividades que se proponen en el proyecto comprenden varias áreas y por ello se trabaja de forma transversal, además de trabajar competencias básicas que el alumno adquiere al ser el partícipe de su propio aprendizaje, al resolver problemas de forma autónoma. Los objetivos específicos nos proponen también el desarrollo de habilidades motrices básicas y los alumnos las mejoran gracias a los juegos en los que participan, a su conocimiento de ellos y la seguridad que puedan poseer al haber sido partícipes del desarrollo de los juegos. El trabajo que se realiza siempre es en equipo para lograr un hábito y además alcanzar una enseñanza basada en el respeto, responsabilidad, esfuerzo y adquisición de valores.

Respecto a estimular el desarrollo motriz, como se menciona en la teoría, Wallon (1979) dice que se consigue a través del juego y del movimiento del que se ocupa la educación psicomotriz.

Con la realización de este trabajo quedan muchas vías abiertas, es decir, líneas de investigación que se podrían realizar a partir de este punto.

Se podría enfocar un trabajo hacia los alumnos con dificultades motrices, en ese caso se tendría que conocer y profundizar en la educación especial.

Por otro lado, podría dirigirse, como se decía al principio, a otras regiones de España. El País Vasco es una comunidad autónoma con gran cultura y gran cantidad y variedad de juegos populares, al igual ocurre en Galicia o Cataluña.

El juego siempre es una línea de trabajo e investigación abierta, porque siempre hay algo que favorece al desarrollo de la persona humana; los valores que transmite, el aprendizaje motor, el respeto por las normas, cooperación, hábitos o hábitos saludables.

## **5. CONSIDERACIONES FINALES**

A lo largo de estos años que he cursado la especialidad de Educación física he adquirido conocimientos que considero muy importantes, tanto para la práctica docente como para el día a día de las personas. Me ha parecido muy interesante la importancia del juego en muchas de las asignaturas estudiadas, por ello quizás haya sido la elección del tema de este Trabajo Fin de Grado. La realización de las tareas propuestas a lo largo del grado ha sido beneficiosa y ayuda a la hora de realizar por cuenta propia otras actividades.

En lo que se refiere al Trabajo Fin de Grado, me parece que en un primer momento resulta complicada la idea de enfrentarte a algo desconocido y además el hecho de tener que abordar temas con los que no estás muy familiarizado, pero, es cierto, que una vez que se empieza, las palabras van saliendo solas gracias a todo lo aprendido anteriormente, “transferencia”. Tal vez, no sea este un Trabajo de Fin de Grado que destaque sobre otro, pero personalmente me parece un logro el haberlo realizado.

He tenido dificultades a la hora de llevar a cabo la parte teórica, pues no tenía claro cómo enfocar los temas, cómo tratarlos y exponerlos de forma clara y relacionando los contenidos. Me resultó muy complicado también la parte de la legislación, bien es cierto que han sucedido cambios recientemente y aún no está muy claro, pero además, es un tema que no se suele manipular en el día a día y por ello es un poco confuso.

Algo que me gustaría destacar, es acerca del rol del docente, considero que es una figura clave y que debe ser un guía para los alumnos, motivarlos y sobre todo disfrutar de lo que hace para poder transmitir mejor. Pero el obstáculo, que tal vez se encuentran para poder trabajar de una forma creativa, participativa, transmitiendo y siendo cercano a los alumnos, sea la propia ley de educación, ya que pide ciertos objetivos y contenidos que se deber lograr pero no se tiene en cuenta otros factores. Se pretende conseguir mucho y no profundizar en nada, se dejan de lado temas que son importantes en el día a día, pero que si se ocupan de ello, no dejan tiempo para todo lo propuesto por el currículo. Aun así, me parece increíble la labor de docente, la pasión con la que se trabaja, lo que se aprende cada día y todo lo que se quiere avanzar para seguir mejorando de cara a una enseñanza mejor.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Apuntes de las asignaturas de:
  - “Teoría y práctica individual y colectiva del juego y del deporte” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “La educación Física, la salud y la educación en valores” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “Educación personalizada” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “Educación física. Complementos de formación” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “Actividades físicas artístico – expresivas: danza, ritmo y expresión corporal en educación primaria” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “Desarrollo psicomotor de la persona humana y su tratamiento en la escuela” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “Educación plástica y visual” Universidad Internacional de La Rioja.
  - “Educación para el arte y la belleza” Universidad Internacional de La Rioja.
- Blanchard/Cheska. (1986). *Antropología del Deporte*. Barcelona, Bellaterra.
- Cardona Sosa, A. (1995). *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Cabildo de Gran Canaria, Las Palmas de G.C.
- Diego Cuscoy, L. (1990). *El folklore infantil y otros estudios etnográficos*. Museo Etnográfico, Aula de Cultura de Tenerife.
- Domínguez, J. (1989). *Lucha del garrote*. Dirección General de la Juventud, Las Palmas de Gran Canaria.
- Domínguez, J. (1990). *La lucha del Garrote*. Dirección General de Deportes, Las Palmas de Gran Canaria.
- Domínguez, J. (1997). *El juego de la lata (garrote) y el juego del palo en Lanzarote*. Centro de la Cultura Popular y Cabildo de Lanzarote, S/C de Tenerife.
- González Marrero, P. (1990). *Iniciación a la lucha canaria*. Las Palmas de Gran Canaria, Edic. propia.
- González, A. y Martínez G.. (1992). *El juego del palo canario*. Cabildo de Tenerife y Centro de la Cultura Popular Canaria, S/C de Tenerife.
- Hernández Auta, J. M. (1989). *Un ancestral juego canario: la pelotamano*. Cabildo de Lanzarote.

- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, Alianza.
- Navarro, V. (1989). *El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote*. Rev. Stadion, Academia Verlag Richarz, Sankt Augustin. XV, 1. pp. 111-138.
- Navarro, V. (1993). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria*. Vol.II. cap. XVIII, XIX y XX. INDE, Barcelona.
- Navarro, V. (1996). *Juegos tradicionales canarios*. Rev. Lúdica. Fondazione Benetton Studi Ricerche, 2. pp. 74-120.
- Padilla, P. (1991). *Léxico de la lucha canaria*. Cabildo de Gran Canaria y Universidad de Las Palmas de G.C.
- Pérez Vidal, J. (1986). *Folclore infantil canario*. Cabildo de Gran Canaria, Las Palmas de G.C.
- Pelegrín, A. *Cada cual atiende a su juego*. Madrid, Cincel.
- Rodríguez, A. (1985). *Juegos y canciones tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria, S/C de Tenerife.
- Rodríguez, A. (1986). *Juegos infantiles tradicionales*. Centro de la Cultura Popular, S/C de Tenerife.
- Sánchez, S. (1985). *La lucha canaria y otras luchas del mundo*. Centro de la Cultura Popular, S/C de Tenerife.
- Santos Hernández, S. J. (1986). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Olañeta, Palma de Mallorca, edic. original de 1901.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Vols. I y II, Barcelona, Paidotribo.
- VV. AA. (1994). *Juegos deportivos tradicionales canarios*. Centro de la Cultura Popular, S/C de Tenerife.

❖ **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- ❖ <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/contenidos/>
- ❖ <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/competencias/>
- ❖ <http://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>
- ❖ “No olvides lo nuestro” Programa de Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias. Consejería de Deportes y Caza. Cabildo de Fuerteventura. Libro y DVD.
- ❖ [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222)
- ❖ <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/lomce/paso-a-paso.html>
- ❖ <http://www.efdeportes.com/efd132/juegos-populares-y-tradicionales-en-educacion-fisica.htm>
- ❖ Gómez Cimiano, J. (2003-2006). *El Homo Ludens de Johan Huizinga*. Recuperado el 20 de noviembre de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/>
- ❖ Parlebas, P. (1987). *Perspectivas para una educación física moderna*. Cuadernos técnicos Unisport, 1. Málaga: UNISPORT. (p.13)
- ❖ HUIZINGA, J.: *Homo luden. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard. París, 1951. (p.15)
- ❖ López Quintás (1998): *Estética de la creatividad: juego, arte y literatura*. Ediciones Rialp, S.A. Madrid

## 7. ANEXOS

### ANEXO I

#### Ficha de investigación

Nombre:	Fecha:
<u>TRABAJO JUEGOS POPULARES</u>	
Nombre del juego y variantes:	
Número de participantes:	
Materiales:	
Campo de juego:	
Descripción del juego:	
Breve Historia del juego/ origen:	
Fuentes utilizadas en la investigación:	



ANEXO II

Análisis asociativo

