

EL QUIJOTE DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA Y SECUNDARIA: INVESTIGACIÓN Y ACOMODACIÓN EDUCATIVA. Pedro Gil Madrona

Pedro Gil Madrona y Juan Ramón Esteban Fernández, profesores de la Escuela de Magisterio de Albacete, UCLM.

Rosa Ortega Roldán, Julián Alarcón Santos, Pedro Javier Buendía Arenas, Héctor Cano Cano, Alfonso Castellano Simón, Milagros Sevilla, Mari Carmen Bórner Sevilla, Isabel María Esteban Vico, Miguel Tortosa Martínez y Sixto González Villora

RESUMEN.

El presente artículo tiene por finalidad presentar a la comunidad científica y educativa el relato de una investigación, su posterior adaptación y su aplicación en Educación Física en Educación Primaria Secundaria y Post obligatoria. Se trata de presentar cuál ha sido el procedimiento seguido para trabajar la Obra de D. Miguel de Cervantes: “*Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*” desde el área de Educación Física, a través de los juegos populares que aparecen en la obra, aprovechando que estamos en el IV centenario de su publicación.

Para ello, inicialmente, se hacía preciso conocer cuáles eran los juegos populares que aparecen en la novela. A partir de la localización y el conocimiento de dichos juegos populares pasamos al plan de acción, cual fue el adaptar los juegos a las características de cada contexto y diseñar una propuesta de intervención educativa, en las etapas de Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato.

Una de las finalidades que se pretende es contribuir de forma esencial al crecimiento personal de nuestros alumnos como ciudadanos de su comunidad, como ciudadanos comprometidos con ella, a la vez, permitiéndoles comprender su contexto socio-cultural y particular e incidir en él, en este caso la Región Castellano-Manchega a través de una de las obras más inmortales de la literatura universal.

Nuestra investigación y propuesta desde la Educación Física al trabajar los contenidos motrices alrededor de los juegos populares que aparecen en la obra de Don Quijote es iniciar e introducir a los niños en el mundo del Quijote y en el de su propia historia a unos y al conocimiento de la Mancha (en España) aquellos otros de otras zonas del planeta.

A estos efectos, el juego motor como elemento cultural se ha trabajado en la pista-gimnasio a partir de los textos del Quijote (bien en su versión original en la Educación Secundaria y el Bachillerato o en las adaptaciones de la novela para niños en Primaria), de su lectura y comentario en el aula, en las áreas de Lengua, Música y Conocimiento del Medio en Primaria y en las áreas de Lengua, Ciencias, Historia, Música y Geografía en Educación Secundaria y Bachillerato, complementándose con la realización de clases teórico-prácticas en la pista y gimnasio en las clases de Educación Física. Lo que ha supuesto una integración-interconexión entre las diferentes áreas que conforman el Currículum escolar, tomando como marco de referencia o eje globalizador, el estudio del Quijote. Ello ha permitido la construcción de unos aprendizajes en los niños, como han sido, entre otros, el conocimiento histórico-cultural de la realidad en la que viven, Castilla-La Mancha. La

intervención educativa desde el área de Educación Física se ha llevado a cabo en el desarrollo del bloque de contenidos de “los juegos”: el juego motor como manifestación social y cultura (juegos populares y tradicionales), pero estudiada poliédricamente o, si se quiere, interdisciplinadamente con el resto de las áreas.

INTRODUCCIÓN: “DON QUIJOTE DE LA MANCHA Y SU IV CENTENARIO”.

La obra clásica es aquella que puede ser estudiada o analizada de forma diversa tanto en el espacio como en el tiempo. Esto quiere decir que cada nueva generación, cada escuela, cada espacio geográfico, cada estudioso y si cabe cada especialista, y en última instancia cada lector podrá ver de forma nueva aquel texto y encontrar en él algunas respuestas a las preguntas fundamentales que plantea su tiempo (Janer Manila, 2004).

El Quijote es uno de los libros más importantes y también más reverenciados de la literatura universal. Unas veces ha sido considerado como un relato de la historia de España o un símbolo nacional. Otras, como un depósito de sabiduría sobre las más diversas materias, y sus personajes, como arquetipos de determinados principios psicológicos, ideológicos o morales. Nuestra intención es alcanzar una visión de la novela, libre de percepciones morales, de atribuciones simbólicas y una visión de la obra buscando sus posibilidades educativas de la misma narración novelesca.

Al iniciar la lectura de un texto literario, contamos con una suma de comportamientos, de conocimientos, de ideas preconcebidas, de emociones que van a ejercer su influencia. Así lo plantea Steiner (1998) cuando dice “todo intento de comprensión, de correcta lectura, de recepción sensibles, siempre histórico, social e ideológico. No podemos “escuchar” a Homero como lo escuchaba su público original”. Por ello, lo que ambicionamos y debemos de pedir al Quijote en su IV centenario es que nos permita hacer una lectura de nuestro tiempo, una lectura de hoy, sometida a los avances sociológicos e históricos de nuestro tiempo, a nuestra manera de entender el mundo.

María Zambrano (2004) reitera la necesidad de aunar la reflexión y el ensueño, la filosofía y la poesía, como senda firme hacia la libertad. Este camino es el elegido por el Caballero de la Mancha ya que su vida se mueve entre la cordura y la locura, lo real y lo ideal, la vida y la ficción, la tragedia y la comedia, la justo y lo injusto, lo sublime y lo vil, porque en Cervantes las oposiciones de contrarios se cruzan y entrecruzan y son inseparables, como los dos protagonistas, Don Quijote y Sancho. A Don Quijote, cuando no le tocan los asuntos de su locura, es una persona dispuesta a oír a todo el mundo, incluso, alguna vez, a oponer razones en contra, pero muy cortésmente y siempre procurando no herir al adversario. Don Quijote es una persona educadísima, idealista, imagi-

nativo y romántico. Salvo cuando le tocan la locura, Don Quijote es de una gran condición: pacífico, comprensivo y dialogante. De hecho, se pasa la mitad de la novela hablando.

Sin duda hoy, cuatro siglos después de aquellas andanzas, las leyes de la caballería no han muerto ya que en el 2005 todavía quedan personas que luchan en defensa de las causas justas. El caballero de la Triste Figura desata toda su furia ante las injusticias del mundo. Deshacedor de entuertos, no duda en arriesgar su vida para proteger a los más débiles. En este sentido Quijote es aquel que antepone sus ideales a su conveniencia y que obra desinteresada y comprometidamente en defensa de causas que considera justas aunque a veces no llegue a conseguirlo. Lo cierto es que la obra enseña muchas cosas y es una lección constante de comprensión humana e ironía. Sin duda, no está de más decir que todos, no sólo en España, sino en el mundo entero, llevamos algo de Quijote y de Sancho, ya que en cada uno de nosotros en mayor o menor "proporción" somos racionales, fantasiosos y pasionales. Posiblemente la clave del éxito de la obra esté en el hombre. Todos los hombres son Don Quijote y Sancho con sus mismos anhelos, grandezas y miserias.

Nuestra pretensión no es otra sino procurar que el Quijote fuera comprendido y conocido desde la perspectiva de las Ciencias de la Educación, de ahí la oportunidad de la investigación, primero, y de la experiencia, después, que nos ocupa: el Quijote a través del movimiento, el gesto y la expresión corporal. Sin ninguna duda habrá una gran diferencia entre la lectura e interpretación de la obra el día de su primera aparición, la visión de la misma en su III centenario y la nuestra de hoy, la del IV centenario, ya que nos separa en el primer caso cuatrocientos años y en el segundo un siglo. Pero, en este segundo caso, el siglo que nos separa entre el III y el IV centenario ha sido el siglo del niño y nuestros conocimientos teóricos y prácticos sobre el quehacer educativo es complejo y valioso. En este siglo XXI somos conscientes de que nuestra lectura, nuestro estudio de la novela, no puede pretender ser definitiva. Habrá sin duda alguna otras nuevas lecturas, enfoques nuevos, maneras diferentes a la nuestra de entender la prodigiosa aventura de D. Quijote. Y así es como debe ser. De lo contrario, le habríamos extendido el certificado de defunción. Don Quijote vuelve a cabalgar cada vez que un actor, una puesta en escena de la obra o un lector empieza a leer por primera o por enésima vez la historia de sus extravagantes y lunáticas desdichas.

Ciertamente el problema de la lectura en el mundo moderno es un problema de ritmo. La lectura es lenta. Leer el Quijote escapa a la capacidad de niños y adolescentes. Si el Quijote se pudiera meter en un mensaje de un móvil.

Uno de los retos también de nuestras propuestas reside en preparar el terreno para que los chicos puedan leer el Quijote. Ya que para detenerse y introducirse en el Quijote hay que enseñar antes a los chavales

a destripar el tiempo, a vencer la ansiedad, la prisa, a encontrarle el gusto a placeres que se obtengan con un poquito más de esfuerzo que el “zapateo teledirigido de un muñeco en la Play” o las horas que se consumen ante la televisión. Esta es una de nuestras pretensiones al ejercitar, adaptados a cada contexto, los juegos motores populares de la novela.

Durante cuatro siglos, la gran creación de Cervantes ha inspirado a cientos de artistas en todo el mundo. El libro entre los libros, el clásico de los clásicos. El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha ha traspasado las fronteras de lo literario para convertirse en fuente universal de iconos, símbolos e imágenes. La sugerente estampa de Don Quijote a caballo, acompañado por su fiel escudero Sancho Panza, ha inspirado durante siglos a cientos de artistas, famosos y anónimos, como evidencia el sinnúmero de exposiciones que se han organizado en torno a la figura de este caballero. Los motivos de la obra de Cervantes decoran en cualquier país del mundo los objetos más diversos: carteles, naipes, calendarios, sellos, pegatinas, décimos de lotería, envoltorios de chocolate, medallas de plata,...el mito no tiene fronteras (Feros y Gelabert, 2004).

En efecto, la vida del hidalgo que contó Don Miguel de Cervantes ha dado pie a toda clase de aproximaciones, análisis y discusiones que van del ensayo a la fotografía y a la pintura, de la comedia hasta los musicales, del cine al ballet o los dibujos animados. A los formatos más diversos (televisión, cortometrajes, documentales, el vídeo, el DVD y la Red) y a los géneros más dispares. No existe prácticamente un país en todo el planeta que no haya traducido a su idioma el Quijote (Salazar Rincón, 1986). Es el libro más traducido tras la Biblia (2.800 traducciones distintas en más de 80 idiomas). Un mito universal que no pierde fuerza y que no puede pasar inadvertido a los ojos de la Educación Física en este año en el que la novela del hidalgo manchego, la obra más universal del castellano, cumple 400 años.

Este año el hidalgo viajará a lugares como Madrid (el Quijote, bibliografía de un libro, en la Biblioteca Nacional; el mundo que vivió Cervantes, en el Centro Cultural de la Villa), Barcelona (El Quijote y Barcelona, Museu d'Historia de la Ciudad), Nueva York (Grabados del Quijote, que se acaba de inaugurar en la Hispanic Society of America), Dallas (Los tapices del Quijote, en el Meadows Museum), Bolonia (Don Quijote para niños, ayer y hoy, en la Feria del Libro Infantil y Juvenil), Cuenca (Dalí y Quijote, Casa Zabala de Cuenca), Albacete (Don Quijote en el arte contemporáneo, Museo Provincial). Otras exposiciones se mostrarán en centros educativos, bibliotecas, comunidades originarias de Castilla-La Mancha, centros del Instituto Cervantes. Entre estas exposiciones destacan “Imágenes del Quijote”, “Quijotes del mundo, mundos del Quijote”, “La flora y la fauna en el Quijote”, “Don Quijote en el cine”, “Las mujeres y el Quijote”, “Don Quijote y el humor” o “Los tapices del Quijote”, que recoge 19 colgaduras encargadas por Felipe V

con el común motivo de las andanzas del hidalgo cervantino. A la vez, y de forma paralela, se celebrarán una serie de congresos internacionales bajo lemas como “El Quijote en la literatura”, “La España del Quijote”, “El Quijote en el aula”, “Las Ordenes de Caballería en Castilla-La Mancha” o “Molinología”, que estudiaran la figura del Quijote y la novela en áreas como la historia del arte, el derecho, la geografía o la historia.

Caballero y escudero marcaron una ruta legendaria en la que lo auténtico ha cambiado poco. En la Mancha todavía hoy se puede contemplar la estampa de los molinos de viento, galgos que persiguen a liebres y los paisajes inalterados de una tierra de viñedos, olivares y dehesas que terminan en la sierra Morena. Sin embargo sus polvorientos caminos son ahora autovías, los jornaleros continúan en el escalafón social más bajo, la población ha cuadruplicado su esperanza de vida, el número de hospitales ha pasado de cuatro a veintinueve, su economía sigue siendo agraria basada en la viticultura y las rutas turísticas constituyen una importante fuente de ingresos.

La ruta del Quijote actual la integran diez itinerarios que forman, si cabe, la mayor zona ecoturística y cultural de Europa (de Toledo a San Clemente, de San Clemente a Villanueva de los Infantes por las Lagunas de Ruidera, de Villanueva de los Infantes a Almagro y Calatrava la Nueva, de Valle de Alcudia a Campo de Calatrava, de Albacete a Alcaraz y Bienservida, de la Roda al Campo de Montiel, de Campo de Ciptana a Tomelloso, Argamasilla de Alba y la Solana, de Almagro a Toledo por Ciudad Real y Consuegra, de Esquivias a Illescas y Carranque y de la Hoz del Río Dulce a Sigüenza y Atienza).

Nuestra investigación y propuesta práctica desde la Educación Física sin duda contribuirá a iniciar e introducir a los niños en el mundo del Quijote y en el de su propia historia a unos y al conocimiento de la Mancha (en España) aquellos de otras zonas del planeta, ya que los juegos motores junto con la siesta, las frases, dichos, consejos y refranes siguen formando hoy parte de la cultura de la patria chica de Don Quijote, aunque para Don Quijote su patria es el mundo. O la gastronomía, ya que las migas que toman los pastores en el campo, el cochifrito y los duelos y quebrantos de los que habla Cervantes en el primer párrafo son, aun en la actualidad, un recetario netamente manchego, pese haber transcurrido 400 años. Cervantes dejó para la posteridad un compendio de sabiduría, así como una excelente y flamante imagen de la España del Siglo de Oro, ya que son muchos los episodios populares en la novela en donde se describen los personajes que vagaban por caminos y ventas, sus oficios, aspiraciones y visiones del mundo. En efecto, el Quijote se muestra como un espejo donde hallamos representadas un buen puñado de las prácticas sociales de la escritura y de la lectura en el Siglo de Oro (Castillo Gómez, 2004: 67).

2. EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO.

A lo largo de la historia, el juego ha sido utilizado como un recurso didáctico a través del cual se ha buscado que el niño se desarrolle motriz, social y cognitivamente. El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad del individuo haciendo partícipe lo corporal, lo emocional y lo racional. La motivación intrínseca que acompaña al juego, cuya actividad libre, voluntaria, que busca el disfrute y la alegría de sus participantes, lo conforman como una herramienta ideal para todo tipo de aprendizajes. Así es avalado por las teorías de Buytendijk (1933 y 1969), Bühler (1924), Piaget (1932 y 1946), Wallon (1941) y Bruner (1970 y 1983) ya que todas ellas coinciden en concebir el juego como un mecanismo de aprendizaje, que conduce al niño fundamentalmente, a adquirir un mejor conocimiento del medio y una adaptación adecuada a los problemas y sus circunstancias.

Sin ninguna duda la adquisición de valores y las pautas de conducta de la sociedad en la que está inmerso el niño, siempre ha sido más accesible si se hace por medio del juego. Ya que a través del juego, el niño integra aquellos elementos que son importantes, para la sociedad en la que se encuentra integrado. Por lo tanto la potencialidad que comporta es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la expansión individual y la conservación de la propia cultura. Así pues los juegos nos proporcionan los medios idóneos para desarrollar capacidades cognitivas, motrices, de estabilidad personal y de relación e inserción social.

El diccionario de Ciencias del Deporte (1992: 143) define el juego motor como “...es un juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz” y Navarro (2002: 140-141) señala “el juego motor se aplica a través de la significación motriz, entendiendo por ésta el grado motor suficiente de empleo de sistemas de movimiento que comporten para la intención, decisión, y ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros, y todo ello bajo la lógica de las situaciones”. Por lo tanto el juego motor es una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices, en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que pueden cumplir distintos objetivos ligados a la motricidad (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos), por lo que la característica principal del juego motor se encuentra en que la motricidad que promueve sea significativa. Es decir que sea una situación motriz, incierta, de carácter lúdico y con acuerdos, normas o reglas (Hernández Moreno, Castro y Navarro, 2003: 176).

Los juegos populares o tradicionales son aquellos juegos de carácter tradicional derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa, que no se encuentran excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existe, surgen del mutuo acuerdo de los jugadores

y, por tanto, variables y flexibles. Los cuales se han ido transmitiendo de generación en generación, generalmente de forma oral de padres a hijos, de niños mayores a niños pequeños o a través de la literatura, como es el caso que nos ocupa.

Estos juegos tradicionales poseen diferentes características y desarrollan distintas habilidades que están al alcance del educador y que siguiendo a Tri go (1995: 7) las podemos resumir en que posibilitan la capacidad de investigación de todo ser humano, al descubrir el patrimonio lúdico, generan en el alumno un interés especial por estos juegos a través de su práctica, permiten conocer mejor la cultura propia y por ello a valorarla, contribuye a relacionarse con otras personas de distintas edades, sexo y condición, conlleva la autoestima hacia lo propio, así como favorece la mejora cualitativa del uso del tiempo libre.

Ahora bien, cuando introducimos el juego tradicional en el contexto escolar, se puede y en ocasiones se debe de introducir pequeñas variaciones en áreas de ajustarlo a los objetivos educativos.

Vistas las posibilidades educativas más significativas del juego tradicional el currículo no se podía mantener al margen e ignorarlas. Así el juego tradicional aparece de forma explícita como recurso y como contenido. Como contenido en el área de Educación Física y como recurso en todas las áreas. Nos referimos al juego tradicional como recurso cuando aparece en Educación Física como estrategia didáctica y en áreas que no son la de Educación Física como las Matemáticas, Lengua Española y Literatura o Educación Artística también como estrategia de enseñanza.

En el área de Educación Física el juego tradicional aparece reconocido explícitamente como un contenido que tiene que ser trabajado en educación primaria, secundaria y bachillerato tanto en el currículo que se desprende de la LOGSE (1990, Ley General de Ordenación del Sistema Educativo) como el que surge de la LOCE (2002 Ley Orgánica de Calidad de la Educación).

3. JUSTIFICACIÓN DE NUESTRA PROPUESTA Y RELACIÓN, ESTRUCTURA Y FUNCIONALIDAD DE LOS JUEGOS MOTORES RELATADOS EN LA OBRA.

La importancia educativa del juego tradicional en nuestra propuesta, no sólo radica en el componente motriz, sino que también, y sobre todo por ser un componente diferenciador, está en su vinculación con el contexto sociocultural que le rodea, en el que la práctica se manifiesta y toma sentido. En nuestro caso el juego tradicional va a permitir a los niños un contacto y un conocimiento de su entorno, de su cultura, ya que se mostrarán distintos elementos incluidos en la cultura, y cómo se relacionan con el juego. Ha resultado importante conocer y analizar los

vínculos que se establecen entre juego y género, entre juego y trabajo, entre juego y espacio, por citar algunos ejemplos.

a. Justificación de nuestra propuesta.

La escuela, en nuestra sociedad actual, sigue manteniendo un importante sentido cultural y social, de ahí que continua manteniéndose en vigor el planteamiento de Dewey (1967: 28 y siguientes) cuando viene a decir que la misión de la institución escolar es la de facilitar un ambiente que posibilite la comprensión de la complejidad de nuestra sociedad, de la cultura popular.

Por lo tanto, al trabajar el Quijote en la escuela estaremos socializando a la infancia en los valores que encierra nuestra cultura popular, ya que desde los primeros años los niños aprenden a relacionarse con la realidad que les rodea a través de las interpretaciones con una carga valorativa que les proporciona su sociedad, en nuestro caso Castilla-La Mancha. Así, esta inmersión del niño en la cultura popular de su grupo, de su región a través de un clásico en la literatura como es “*El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*” e interiorizada a través de un proceso de socialización, es lo que va a favorecer el desarrollo de su conocimiento y le va a proporcionar una imagen de la realidad histórica y cultural (gastronomía, indumentarias, vestuario, costumbres, expresiones corporales, hechos o actos lúdicos, juegos populares,...), que se observan en la obra del Quijote. Ya que una forma de reconocerse y también de mostrarse está en saber usar la propia cultura para la propia expresión: el uso de técnicas de juego, de dramatización, de costumbres, etc.

Por esa “socialización” necesita en todos los casos de una mediación e intervención pedagógica que contribuya a desarrollar la autonomía, el juicio crítico y el compromiso con la sociedad en la que el niño está inmerso. Se trata por tanto de iniciar a los niños y a las niñas en procedimientos de indagación, de búsqueda, de observación, propiciando el contacto y la toma de conciencia con la historia y el contenido cultural de sus antepasados, todo ello haciendo una asimilación que podemos llamar cultural y que sin duda le permitirá al niño y al joven sentirse inmersos en un contexto en el que se reconocen y que asumen como propio.

El tratamiento en la Educación Primaria y Secundaria ha sido desde una perspectiva interdisciplinar, ya que desde las áreas curriculares de Lengua, Conocimiento del Medio, Ciencias, Historia, Música y Geografía (dependiendo de la etapa educativa) se organizaron actividades de lectura y escritura de narraciones y verbalizaciones en torno a personajes, gastronomía, vida y sociedad de la época, la salud y la enfermedad, la música, la economía, costumbres, ocio y recreación, lugares o paisajes aparecidos en la obra, teniendo en cuenta la diversidad cultural y social. Lo que sin duda permitirá introducir a los niños y niñas

y a los jóvenes en el análisis de las imágenes, de las lecturas o de los gestos, sabiendo la fuerza que estos tienen para influir en su socialización en nuestra sociedad actual.

Dicha justificación de intervención radica en que cada vez más los hechos y el conocimiento sobre los mismos adquieren unas connotaciones que escapan a las disciplinas tradicionales. El saber se ha convertido en algo complejo que no se puede investigar unidireccionalmente, sino que necesita de enfoques multi-trans-interdisciplinarios que acerquen el objeto de estudio a una realidad más holística y poliédrica, desde distintos ángulos, ofreciendo de este modo una imagen más completa y enriquecedora, llena de matices procedentes de los distintos métodos utilizados. Ya que los conocimientos sin vinculación entre sí rompen la asimilación consciente de comprensiones, enseñanzas y habilidades. La interdisciplinariedad evidencia los nexos entre las diferentes asignaturas, reflejando una acertada concepción científica del mundo, lo cual demuestra cómo los fenómenos no existen por separado, y que al interrelacionar por medio del contenido, se diseña un cuadro de interrelación, interacción y dependencia del desarrollo del mundo. En efecto, los enfoques interdisciplinarios son una demanda inherente al desarrollo científico e intelectual. Ya que la exigencia de la interdisciplinariedad emana de la necesidad de coherencia del saber y de la existencia de problemas tratados por más de una disciplina. Lo que ha supuesto que los diferentes departamentos trabajen los contenidos que más se aproximan a su especificidad, así como una coordinación para establecer secuencias, actividades, la puesta en común para incluir sistemas de habilidades y valores resultantes del proceso docente-educativo y operar con un lenguaje común generalizado y un vínculo estrecho entre lo científico y lo cotidiano.

La visión del hombre para este milenio, que acaba de comenzar, está enmarcada en principios totalizadores, que deben ser construidos a partir de la cultura y conocimientos acerca de las características de una época, por ejemplo, manifestándose por interpretaciones estructuradas de los conocimientos en las ciencias físicas y naturales, interrelacionadas con otras concepciones que bien pueden ser del arte, de la literatura, de los deportes o de filosofía de un periodo o época. Este es nuestro caso.

Desde el área de Educación Física, a través de los juegos que aparecen en la obra, lo que se pretende es trabajar los contenidos motrices en los juegos populares y contribuir de forma esencial al crecimiento personal de nuestros alumnos como ciudadanos de su comunidad, como ciudadanos comprometidos con ella, a la vez permitirles comprender su contexto socio-cultural y participar e incidir en él.

Con ello lo que pretendemos es que los niños y los jóvenes conozcan el patrimonio lúdico y etnográfico, cómo se divertían y a qué jugaban otras generaciones, a través de la práctica de los juegos motores tradicionales y populares en las clases de Educación Física, los juegos tradicionales de su región en una época concreta. En este sentido, desde

el área de la Educación Física hemos organizado los contenidos motrices, alrededor de los juegos populares que aparecen en la obra del Quijote. Ello hará que los niños y los jóvenes conozcan la cultura propia y la valoren, que sientan un interés especial por la práctica de juegos populares en el ámbito escolar y fuera de la escuela, lo que contribuirá a relacionarse con otras personas de distintas edades, sexo y condición en una mejora del uso del tiempo libre, y a su vez, sin duda, dicha práctica les animará a la lectura de la obra, a interesarse por otros aspectos de la época y conllevará también a una autoestima hacia lo propio.

b. Localización y descripción de los juegos motores.

Primero se hacía preciso averiguar y conocer cuáles eran los juegos populares que aparecen en la obra “El Quijote”, quiénes los practicaban, la intensidad motriz de los mismos, en qué época del año se practica, etc. Lo que llevamos a cabo desde la asignatura de “Juego, ocio y recreación” situada en segundo curso de carrera de Maestro especialista de Educación Física en la Escuela de Magisterio de Albacete de la Universidad de Castilla-la Mancha. Los juegos aparecidos son los descritos a continuación:

Juego de Maesecoral: Este juego lo practicaban los varones, cuyo oficio era el de titiritero, por lo tanto quien practicaba este juego era la clase social baja, es de carácter popular, la intensidad física del juego es baja, el material necesario es el propio de los malabares. El número de participantes es de uno en adelante, en dicho juego se deben pasar las bolas lo más rápidamente y espectacularmente posible. (Cap. XLVII de la segunda parte de la obra). Apto para el desarrollo de la coordinación, habilidades perceptivas como la percepción oculo-manual.

Barras derechas: Este juego lo practicaban sólo varones y de clase social baja. El material necesario para el desarrollo del mismo es una barra de hierro arqueada. Está tomado del juego de barras, o de la argolla, en cuya mesa hay una barra de hierro en forma de arco. Cuando la bola pasa por medio de ella, sin declinar o tropezar en ninguno de los dos lados se dice barras derechas, esto es hacer la jugada o ganarla. (Cap. XXI de la primera parte de la obra). Apto para el desarrollo de la puntería o la precisión de lanzamiento.

Lidia de toros: lo practicaban tanto profesionales como aficionados, de clase social media y baja, varones, se hace en fiestas y se necesita una lanza. La intensidad física del “juego” es alta. En esa época los caballeros lidiaban toros bravos en la plaza, a caballo, con una lanza, con riesgo de perder la vida. (Cap. XIII de la segunda parte de la obra). Apto para el desarrollo de la resistencia, la coordinación, los desplazamientos, etc.

Ju ego de pelota: Lo practicaban los hombres. La intensidad física del juego es alta. El material necesario era una pelota de cuero. Dicha pelota de cuero tiene que ser pasada de una a otra persona mutuamente. No se detalla el número de jugadores como tampoco se habla de las no mas. (Cap. XIII de la segunda parte). Apto para trabajar las percepciones y recepciones, los desplazamientos, las tomas de decisiones, la centralidad en el juego, la cooperación-oposición entre otros.

Pa res y nones: Lo practicaban los varones de clase social baja, sólo se utilizan las manos, se esconden las manos y se sacan con los dedos de fuera que se quiera, cada jugador dice par o non, recuentan los dedos que hay entre los jugadores y según es par o non gana un jugador u otro. La intensidad física del juego es baja. (Cap. XXII de la primera parte). Apto para el trabajo de la relajación y la intuición.

La manta: Lo practicaban desde niños hasta ancianos de clase social media o baja. La intensidad física del juego es alta. El material necesario es una manta de lana. Entre varias personas escogen a una de ellas y los demás la “mantean” lanzándola al aire. Entre las normas del juego está el no mantearlo demasiado alto. El día de los Santos Inocentes en vez de mantear a una persona se manteaba a un pelele con el fin de reírse de ella y hacerle burlas. (Cap. XXVI y XLVI de la primera parte). Apto para trabajar la cooperación, la coeducación, la habilidad motriz, la precisión, la coordinación entre compañeros, etc.

Ju ego del peón: el cual consistía en liar un cordel a la peonza “zompo” para que tirando con violencia la mano hacia atrás el cordel se desenvuelva estando la “peonza” en el aire. (Cap. XXXII de la segunda parte). Apto para el trabajo de la precisión, la habilidad con el manejo de objetos.

El hito: Lo practicaban desde niños hasta ancianos, de clase media y baja. El material necesario era un clavo, una herradura o “herrones” (trozo de hierro redondo con un agujero en medio). El número de jugadores podía ser tan amplio como se deseara. En referencia a las normas se debía de guardar la distancia designada para tirar, respetar la distancia de tiro. Se trata de demostrar la puntaría a la hora de tratar de introducir uno herrones en un clavo introducido en el suelo. Por lo tanto de lo que se trataba era de intentar acertar con la herradura en el clavo. (Cap. X de la segunda parte). Apto para el trabajo de la precisión de lanzamiento, la toma de conciencia del espacio, etc.

La sortija: Era un entrenamiento o manera de pasar el rato para militares, aunque no se especifica la graduación. La intensidad física del mismo es media. Lo practicaban los hombres de clase social alta, la nobleza militar, si bien también lo practicaban los civiles. El mismo se realizaba en ceremonias como justas y competiciones y en otros momentos de ocio. El material o utensilios utilizados era un caballo, una lanza y una “sortija” (aro o anillo pequeño). El juego es un ejercicio de destre-

za que consiste en ensartar, atravesar o enhebrar en la punta de la lanza, corriendo a caballo, una sortija (aro, anilla) pendiente de una cinta. En referencia al número de jugadores no hay un número determinado. (Cap. LIX de la segunda parte). Juego de precisión, de habilidad de desplazamiento, del manejo de objetos, etc.

Justas: Lo practicaban los profesionales, varones, de clase social alta. El mismo se llevaba a cabo en fiestas cuya finalidad era la de diversión. El origen del juego es francés. El material necesario para su desarrollo era una lanza de madera o de metal, caballo, amadura. Los participantes eran dos. Con la lanza de madera se intenta dar al adversario, obteniendo una puntuación y otra en función de la parte del cuerpo que se conseguía tocar al adversario. (Cap. IV de la segunda parte). Apto para trabajar los desplazamientos, el equilibrio, la coordinación, la fuerza, la agilidad, el componente estratégico, etc.

Hípico (subir a caballo): este “juego” lo practicaban los varones. La clase social por la que era practicado era la alta y se llevaba a cabo en ceremonias, fiestas y lugares de trabajo. Lo único que se necesitaba era un caballo. El juego consistía en subirse a un caballo e intentar esquivar diversos obstáculos. (Cap. XLIII de la segunda parte). Apto para trabajar el equilibrio, la coordinación, etc.

La vaca de la boda: Lo practicaban los varones mayores de 16 años de clase social baja. El mismo se realizaba siempre que había alguna boda. Lo necesario para el desarrollo del juego era una vaca atada y embolada. La vaca se hace correr en las diversiones de las bodas. Participaban todos los asistentes a la boda, dejando correr a la vaca. Hasta hace poco se hacía en fiestas aldeanas, acabando prohibida esta celebración por accidentes demasiado frecuentes. (Cap. LXIX de la segunda parte). Apto para el trabajo de la coordinación, los desmarques, los desplazamientos, la ocupación del espacio, etc.

Correr cañas: Lo practicaban los varones, de carácter tradicional, en fiestas. Los materiales necesarios son cañas, adargas (escudos) y caballos. Diferentes cuadrillas, cuyo número era indeterminado, hacían varias escaramuzas arrojándose recíprocamente las cañas, resguardándose con las adargas. Era un juego de caballeros. (Cap. XLIX de la segunda parte).

La historia: Es de carácter tradicional, de clase alta, media y baja, sirve para relajarse y reírse. Se basa en que uno cuenta una historia y los demás le escuchan. El número de participantes es indefinido. El mismo resulta ser muy entretenidos si a los oyentes les interesa la historia. (El mismo aparece en el capítulo XXXIII de la segunda parte).

La contienda: Lo practicaban los varones de 25 a 40 años. La intensidad física del juego era alta. Practicado por la clase social media. Se utilizaban para su desarrollo materiales como escudos, lanzas, espadas, cascos, de hierro o de aleaciones. El número de participantes era de dos.

El mismo consiste en el encuentro de dos caballeros, uno enfrente del otro montados que montados en su caballo deben conseguir vencer a su contrario tirándolo del caballo y después matarlo o perdonarle la vida. En este sentido más que un juego es un combate. Solían enfrentarse por amor, por venganza, por tierras,... (Cap. LXIV de la segunda parte). Desarrollo de la resistencia, la fuerza, equilibrio, etc.

Duelo entre caballeros: Lo practicaban los caballeros, varones, de clase social alta, en cualquier época del año, como espectáculo. El fin era defender el honor. Los materiales necesarios eran una lanza, un escudo, un caballo y la armadura. El desarrollo del mismo era: dos rivales compuestos por armadura y lanza, subidos a caballo se enfrentan yendo ambos al encuentro con el contrario y procurando derribar al contrario y evitando ser derribado. (Dicho juego/combate aparece en el capítulo XIV de la segunda parte). Apto para el trabajo de estrategias de lucha de combate, de oposición.

Tiro de la ballesta: lo practicaban varones, de clase social alta, de carácter popular y se realizaba en ceremonias. Utilizaban los motones de trigo para tirar la ballesta. Las reglas eran puestas por los mismos jugadores. En una ballesta se pone una flecha para lanzarla, según la distancia se recibe una puntuación u otra. (Cap. IX de la segunda parte). Apto para el trabajo de los lanzamientos, la puntería, etc.

Con la finalidad de adecuar los juegos a los objetivos de cada propuesta educativa y a los diferentes contextos hemos clasificado los juegos quijotescos siguiendo los estudios e investigaciones praxiológicas, diferenciando entre juegos donde no hay una interacción motriz y aquellos otros que sí hay dicha interacción motriz, así como una clasificación atendiendo a las partes de la clase o sesión (juegos de animación, de mayor actividad motriz y de relajación), quedando dichas clasificaciones como sigue:

| JUEGOS INDIVIDUALES | JUEGOS DE OPOSICIÓN | JUEGOS DE COOPERACIÓN | JUEGOS DE COOPERACIÓN Y OPOSICIÓN |
|--|---|--|---|
| Hípico, maeseal, peón, Hito, Pa res y nones. | Justas, duelo entre caballeros, la vaca de la boda, hípico. | La sortija, la manta, Tiro de la ballesta. | La pelota, La contienda, barras derechas. |

4. LA APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS QUIJOTESCOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Objetivos concretos de la experiencia.

Los fines de intervención educativa que hemos llevado a cabo desde el área de Educación Física en Educación Primaria y que hemos enmarcado dentro del bloque de contenidos de “los juegos” es:

- Introducir al niño en la cultura propia de nuestra región a través de los juegos tradicionales que aparecen en la obra “Don Quijote de La Mancha”.
- Vivenciar, a través de la práctica, las costumbres, festejos y juegos de carácter popular de la época.
- Incentivar al alumno a la lectura de la obra de Miguel de Cervantes a través del juego.
- Construir una base histórico-cultural de nuestra región a través de los juegos expuestos en la obra “Don Quijote de la Mancha”.
- Socializar a la infancia en los valores que encierra nuestra cultura popular.
- Respetar la cultura y tradiciones de la región y entender su significado para tener un conocimiento más próximo a la realidad.

b. Contenidos.

Como se verá posteriormente en nuestra propuesta hemos trabajado los contenidos motrices, desarrollo de las habilidades básicas han sido también un constante: Desplazamientos (marcha, carrera, cuadrupedia, deslizamientos), saltos, giros, manipulaciones, lanzamientos, recepciones, recogidas, impactos.

Conceptuales:

- El juego como actividad social y cultural.

Procedimentales:

- Ejecución y experimentación de las distintas habilidades específicas que implica cada juego.
- Participación como jugador de forma individual o colectiva, según requiera la actividad.
- Adaptación de los juegos que aparecen en la obra, diferenciando entre ciclos y niveles, al contexto escolar.
- Integración con el resto de las áreas curriculares.

Actitudinales:

- Respeto a la cultura y tradiciones.
- Aceptación de las reglas y normas de los juegos.

c. Procedimiento metodológico.

La interdisciplinariedad ha sido el punto fundamental de nuestra mediación, ya que la participación de todos las áreas curriculares del cen-

tro ha sido una constante, a través del debate, la discusión y el trabajo en equipo hemos enriquecido enormemente el aprendizaje por parte del niño de un conocimiento histórico-cultural de su región y de la obra en cuestión.

La metodología ha sido participativa y dinámica, hemos conseguido una gran motivación, haciendo al alumno protagonista de su propia actividad, dotándoles de oportunidades para la exploración y experimentación, predominado el ejercicio y desarrollo de la actividad creadora y el empleo de la imaginación ya que hemos colocado al educando en situaciones de resolver problemas, en los cuales existía un proceso de razonamiento, lo que ha permitido desarrollar al máximo las potencialidades de cada niño.

En este sentido una vez que hemos propuesto el juego se ha dado el tiempo suficiente para que experimenten todas sus posibilidades; si bien en algunos casos se hizo necesario proporcionarles las pistas adecuadas para su total comprensión y disfrute. En definitiva, lo que se ha pretendido ha sido que vivencien, experimenten y conozcan todas las actividades para asimilar mejor los objetivos propuestos, consiguiendo los valores y conocimientos de nuestra cultura.

d. Descripción práctica de nuestra “intervención”.

En el proceso seguido podemos distinguir varias fases diferenciadas:

1.- Fase preparatoria:

Esta fase se corresponde con la programación de la actividad. Así, dentro de esta fase podemos distinguir tres etapas:

A) Localización de los juegos populares aparecidos en la obra: lectura detenida de la misma.

B) Adaptación de los juegos a la Escuela.

Al tratarse de juegos tradicionales y de costumbres propias de la época, era necesario llevar a cabo una adaptación que los acercara al entorno educativo. Ésta se llevó a cabo siguiendo una serie de pautas:

- La clasificación de los juegos en función de su dificultad de realización y de comprensión en cuanto al contenido de los mismos.
- Adaptación de las reglas y normas de cada juego.
- Adaptación del material y del terreno de juego necesarios para su desarrollo.

C) Realización del proyecto: adaptación de los juegos al propio centro escolar.

Una vez enmarcados los juegos en la realidad escolar, el siguiente paso fue la realización de una Unidad Didáctica o propuesta de intervención donde quedarán reflejados:

- Los objetivos, tanto generales como específicos de cada ciclo.
- Los contenidos, diferenciando entre conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- La metodología pretendida.

- La distribución de los espacios, a la hora de organizar las actividades, y la temporalización.
- El material a utilizar en el desarrollo de las diferentes actividades, fue:
 - Material convencional: Pañuelos, herrones, cintas y anillas, soportes, cuerdas, redes de voleibol y de bádminton, bancos suecos, colchonetas, conos, vallas y picas (plástico y madera), aros, bolos de goma espuma, pelotas de tenis.
 - Material no convencional: clavo, tizas de colores, pared del gimnasio.
 - Material natural: árboles, agua.
 - Material alternativo: canuto de papel, goma elástica, pelotas de maderas, fichas, sillas, globos, cubo, receptáculos de botella.
- Las actividades correspondientes a cada ciclo.

2.- Fase práctica:

Esta fase ha sido la más gratificante del proceso, la cual comprende dos etapas, como son la toma de contacto con los juegos y la obra literaria y la realización de las Jornadas.

A) La toma de contacto.

Tuvo una duración de una semana, llevada a cabo en las clases de Educación Física.

Los objetivos que pretendimos conseguir, en orden de preferencia, fueron:

- Introducir a los alumnos en la época y la obra de “El Quijote”, a través de la lectura de los dos primeros capítulos. Al comienzo de cada sesión se cada alumno leía un párrafo del capítulo en la clase de Lengua y después se le explicaba que se hacía en cada juego, que tipo de gente lo practicaba y en el acontecimiento cultural o social que se desarrollaba.
- Llevar a la práctica los juegos adaptados a cada ciclo, comprobando su normal desarrollo en las clases y corregir posibles errores, con el fin de prevenirlos en la Jornadas.

Al final del periodo observamos que los resultados obtenidos fueron muy positivos por lo que no tuvimos que realizar ninguna modificación de las adaptaciones de los juegos.

B) Las Jornadas Quijotescas.

En esta fase, nos pusimos de acuerdo con el tutor de cada curso de Educación Primaria, para preparar el horario específico para las jornadas. Éstas iban a tener una duración de tres días, dedicándole un día a cada ciclo, realizándolo después del recreo el primer nivel y por la tarde el segundo.

Si algún profesor quería colaborar, tenía las puertas abiertas para hacerlo, ya que era una experiencia en la cual la colaboración entre los diferentes profesores y alumnos es muy interesante. No obstante tuvimos una

estupenda colaboración por parte de algunos de los tutores de los diversos grupos.

Tuvimos que contar con la aprobación del equipo directivo para que nos dieran el visto bueno en la realización de esta actividad, por lo cual le entregamos una copia del proyecto realizado.

Una vez acabada la programación del proyecto, la puesta en práctica en el aula de los juegos adaptados y todas las gestiones oportunas, todo estaba preparado para la realización de las jornadas.

Para el desarrollo de la actividad en cuestión, contábamos con la participación de seis maestros, por lo que nos vimos limitados a realizar tan solo seis juegos por curso. Los juegos estaban distribuidos en diferentes zonas del patio y gimnasio del centro.

Al comienzo de cada sesión, se reunía a todo el nivel dentro del gimnasio para la elaboración de los seis grupos. Cada maestro se encargaba de llevar a un grupo a su puesto de trabajo para que realizara su juego. A la indicación del maestro coordinador los diferentes grupos rotaban por las distintas estaciones (zonas de juego), donde les esperaba el maestro responsable de la misma.

Todos y cada uno de los grupos debían pasar por todas las estaciones por lo que se limitó el tiempo por estación a 10-15 minutos. Cada sesión disponía de una duración de 90 minutos.

e. Los juegos populares: su descripción, adaptación, puesta en práctica en cada ciclo y observaciones.

“La vaca de la boda”. Adaptación:

- *Material:* Bancos suecos y pañuelos.
- *Desarrollo:* Juego del pillao, una vaca o toros son los que pillan, al resto de compañeros, los cuales disponían de un pañuelo para torear. La zona está delimitada por los bancos suecos que a su vez servirán de refugio para los corredores. Cuando una vaca o toro atrapa a un corredor, este pasa a ser vaca o toro y el otro a ser corredor.
- *Duración:* 10 minutos. *Instalación:* Zona acotada por los bancos. *Ciclo:* 1º

Observaciones: este juego gusto muchísimo.

“El hito”. Adaptación:

- *Material:* Herrones, clavo o juego del herrón.
- *Desarrollo:* Juego de precisión que consiste en el lanzamiento de herrones a un clavo situado a una distancia prudencial en el suelo, según en el ciclo que se trabaje. El número de participantes es ilimitado pero se debe lanzar por turnos guardando una distancia de lanzamiento preestablecida. Se formarán grupos de cinco a diez

alumnos que lanzarán a un clavo tres lanzamientos por turno, después se sumarán todos los aciertos, ganará el grupo que más aciertos tenga.

- *Duración:* 10-12 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 1º, 2º y 3º

Observaciones: Lo ideal sería haberlo hecho con herramientas. Era uno de los juegos que gustaba a los niños menos dinámicos. Se pudo apreciar la diferencia de desarrollo que existe en los diferentes ciclos.

“La sortija”. Adaptación:

- *Material:* “sortija” (anillas de plástico con una cinta de color), “lanza” (un folio en forma de canuto o cucurucho), cuerda, soportes de salto de altura.
- *Desarrollo:* Consiste en ensartar o atavesar con el canuto de papel la anilla. Los niños de primer ciclo lo harán pasando por debajo de la cuerda e intentando conseguir una anilla sin frenar la marcha (sin soportar cargas y con una anilla más grande). Los de segundo y tercer ciclo lo harán igual pero subido a caballo de un compañero (soportando cargas).
- *Duración:* 10-15 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 1º, 2º y 3º

Observaciones: Al aproximarse a las anillas se solían parar para tener mayor precisión a la hora de introducir el canutillo de papel en la anilla.

“Justas”. Adaptación:

- *Material:* soportes, recipientes, cuerdas y “lanzas” (bolos de gomaespuma).
- *Desarrollo:* dos grupos, uno situado en cada lado del terreno de juego. Los participantes intentan dar con las lanzas al adversario al cruzarse en medio del terreno de juego, cada uno por su lado correspondiente, obteniendo distinta puntuación en función de la parte del cuerpo en la que se toque al adversario (0 puntos cabeza, 1 punto tronco y extremidades y 2 puntos glúteo). Los niños de segundo ciclo lo harán igual pero montando a caballo con un compañero.
- *Duración:* 10-15 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 1º y 2º

Observaciones: con los niños de segundo ciclo tuvimos que dejar que lo hicieran sin montarse a caballo, porque perdían mucho el equilibrio y los niños con sobrepeso no podían jugar como jinetes.

“Hípico”. Adaptación:

- *Material:* bancos, conos, picas, colchonetas, tacos de madera y aros.
- *Desarrollo:* realizar el circuito señalado a cuadrupedia y bipedia. Éste debe contar con estaciones variadas como zig-zag, colchonetas para giros transversales y longitudinales, saltos, reptaciones, equilibrios, etc...
- *Duración:* 10 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 1º y 2º

Observaciones: de gran éxito entre los alumnos de primer ciclo. Al ser tan pequeños no se podían hacer ejercicios con cargas, por lo que se hizo individualmente en cuadrupedia y bípeda.

“La manta”. Adaptación:

- *Material:* Pañuelos, balón de voleibol, red y soportes de voleibol.
- *Desarrollo:* Dos equipos, divididos a su vez en parejas, separados por la red de voleibol. Cada pareja coge un pañuelo de los cuatro picos. Consiste en hacer lanzamientos de la pelota de voleibol, con el pañuelo, al otro lado de la red intentando que el otro equipo no la recepcione.
- *Duración:* 10-15 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 2º y 3º

Observaciones: Este juego sirve de transferencia positiva para el voleibol. Lo identifican con el deporte y fue mejor aceptado en el tercer ciclo al tener mejor control sobre el balón.

“Ti ro de la ballesta”. Adaptación:

- *Material:* recipiente de agua, pelota pequeña y diana (dibujada en la pared con tiza).
- *Desarrollo:* cada alumno moja la pelota en agua y lanzará la pelota hacia la diana, teniendo dos intentos y sumando la puntuación total.
- *Duración:* 10-15 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 2º

Observación: Gracias al material natural como el agua creó gran motivación en los niños; aunque era un día muy soleado, con el paso de las rondas se notaban menos las marcas de la pelota, por lo que el maestro debía estar atento a donde lanzaba.

“Ju ego de Maesecoral”. Adaptación:

- *Material:* Pelotas de malabares.
- *Desarrollo:* Iniciación en los malabares. Empezar con movimientos y ejercicios simples con una, dos y tres pelotas consecutivamente.

Duración: 10-15 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 3º

Observaciones: no fue uno de los juegos más aceptados ya que les resultaba complicado lanzar y recepcionar con más de dos pelotas, pero uno de cada diez alumnos se inició con acierto en los malos.

“Duelo entre caballeros” Adaptación:

- *Material:* Picas, tizas, bancos suecos y colchonetas.
- *Desarrollo:* Se dibuja un círculo con tiza, que va a ser el terreno de juego. Dentro del círculo se colocan dos adversarios, sujetando ambos la misma pica. El juego consiste en echar al contrincante del círculo sin soltar la pica y permanecer uno dentro de él. Una variante que se realizó fue encima de un banco sueco rodeado de colchonetas, con el mismo fin, el de intentar derribar al compañero.
- *Duración:* 10-15 min. *Instalación:* Interior/ Exterior. *Ciclo:* 3º

Observación: Se deben enfrentar niños con parecidas condiciones físicas. Fue uno de los juegos más satisfactorios, prefiriendo la opción del círculo a la de los bancos.

5. LOS JUEGOS DEL QUIJOTE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA Y BACHILLERATO.

La intervención educativa, en esta etapa, desde el área de la Educación Física se llevará a cabo en el desarrollo del segundo bloque de contenidos los denominados juegos y deportes y habilidades deportivas (“Análisis y clasificación de los juegos populares y tradicionales, y sus posibilidades de práctica. Investigación y práctica de juegos populares”, en este caso de la Comunidad Castellano-Manchega).

En la LOGSE (1990) se pone de manifiesto la importancia que supone desarrollar en el alumnado la capacidad de defender la propia cultura. En la educación secundaria, en apartado E expresa textualmente “Conocer, valorar y respetar los bienes artísticos y culturales” y en el H viene a decir “Conocer las creencias actitudes y valores básicos de nuestra tradición y patrimonio cultural, valorándolos críticamente y elegir aquellas opciones que mejor favorezcan a su desarrollo integral como personas”.

Más recientemente el R.D 832/2003 (BOE de 27 de Junio) por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de Secundaria y Bachillerato se manifiesta de forma parecida, y avanzando un paso más, el borrador del currículo de bachillerato en Castilla La Mancha dentro de los objetivos el número 8 hace mención a “investigar, recopilar y practicar actividades físico-deportivas de Castilla La Mancha, valorándolas como un rasgo cultural propio, conociendo y utilizando los

espacios y servicios públicos donde se organizan, planifican y practican estas actividades”. Respecto a los contenidos, en el bloque II Habilidades deportivas el punto número 8 hace alusión al análisis y clasificación de los juegos populares y tradicionales, y sus posibilidades de práctica.

a) *Objetivos de la experiencia.*

- a) Introducir a los jóvenes en la cultura propia de nuestra región a través de los juegos tradicionales que aparecen en la obra “Don Quijote de la Mancha”.
- b) Vivenciar, a través de la práctica, las costumbres, festejos y juegos de carácter popular de la época en su adaptación al marco escolar.
- c) Incentivar al alumno a la lectura de la Obra de Miguel de Cervantes a través del juego.
- d) Construir una base histórico-cultural de nuestra región a través de los juegos expuestos en la obra “Don Quijote de la Mancha”.
- e) Respetar la cultura y tradiciones de la región y entender su significado para tener un conocimiento más próximo a la realidad.
- f) Afianzar y desarrollar la capacidad de análisis y de síntesis del alumnado de la vida cotidiana en el tiempo de El Quijote a través de las diferentes situaciones educativas propuestas.
- g) Valorar las actividades físico-deportivas de una comarca, Castilla La Mancha, como un rasgo cultural propio, en este caso los juegos populares que aparecen en la obra “Don Quijote de La Mancha”.

b) *Contenidos.*

En nuestra propuesta hemos desarrollado los contenidos relacionados con los bloques de contenidos de condición física y salud, habilidades deportivas principalmente, así como con los bloques de habilidades recreativas en el medio natural, el ritmo y la expresión.

Conceptuales:

- El juego y deporte conceptos, similitudes, diferencias y clasificación.
- La época características más relevantes de la sociedad y su comparación con la sociedad actual.

Procedimentales:

- Utilización de las diferentes habilidades motrices, capacidades físicas básicas y coordinativas, fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad, coordinación, equilibrio, agilidad, en la resolución de las diferentes tareas.
- Práctica en las actividades como jugador de forma individual o colectiva.
- Adaptación de los juegos que aparecen en la obra, al contexto escolar.

Actitudinales:

- Valoración de los juegos populares como vínculo y parte del patrimonio cultural de la comunidad.
- Aceptación de las reglas y normas de los juegos.

c) Procedimiento metodológico.

Fundamentalmente se propugna una metodología activa donde las tareas impliquen en el alumnado actitudes de reflexión y análisis que lo lleven a conocer los objetivos que se plantean y pueda adoptar una actitud responsable mediante la toma de decisiones.

Nuestra propuesta está impregnada de métodos de enseñanza donde predomine que suponga de cara al alumno una asunción de responsabilidades. Dicho estilo de aprendizaje está basado en las teorías del procesamiento de la información y busca originar en los alumnos un proceso de análisis y reflexión de la enseñanza y del aprendizaje, haciéndolo suyo a través de su participación en el mismo. A estos efectos, primará el desarrollo de estrategias de decisión entre distintas alternativas para hacer lógico los aprendizajes motores como han sido la enseñanza masiva, el trabajo en grupos reducidos, la asignación de tareas y la resolución de problemas. Esto ha permitido que el alumno vivencie, experimente y conozca todas las actividades para asimilar los objetivos propuestos y consiguiendo los valores y conocimientos de su cultura. En el proceso seguido ha sido el mismo que el seguido en Educación Primaria.

Al comienzo de cada sesión, se reunía a todo el grupo dentro del gimnasio para la explicación de cómo se realizaba el juego en aquella época, quien lo practicaba, número de jugadores, material utilizado y el desarrollo del mismo.

Seguidamente se les explicaba como íbamos a adaptar ese juego a nuestro ámbito escolar, inclusión y/o cambio de normas, material, espacios y tiempos de juego etc.,

d) El material utilizado en el desarrollo de las diferentes actividades,

Material convencional: pañuelos, petos, conos, soportes, cuerdas, bancos suecos, colchonetas, colchoneta quitamiedos, plinto y picas, aros, pelotas de tenis, bicidetas, balón de baloncesto y voleibol, raqueta de bádminton, conos, soportes, discos voladores, sticks de floorball, pivotes.

Material no convencional: manta o lona, cojines de gomaespuma, pintura blanca de imprimación, bates de goma espuma, pinceles, distintos botes de pintura (roja, verde, negra, dorada) aguarrás, cutter, cinta aislante, tijeras, pegamento, destornillador, cubre tuberías, 2 varas de plástico de 2 metros, 2 varas de plástico de 1 metro, algodón para el relleno, alambre, alicates, rotuladores, 2 paquetes de goma elástica, anillas

de plástico, cintas de colores, grapadora, rulos, una cuerda larga, varios antifaces, impermeables, varios pañuelos, dos libros del Quijote.

Material alternativo: pelotas de malabares, diabólos, mazas, platos chinos, zompos, palos del diablo, globos, ringos, aros, 2 dianas con sus respectivos dardos, balones gigantes.

e) Adaptaciones realizadas, su puesta en práctica y observaciones en Secundaria.

“Juego de Maesecoral”.

Adaptación:

- Material: Pelotas de malabares, diabólos, palos del diablo, mazas, platos chinos, pompones.
- Desarrollo: Iniciación y desarrollo en las habilidades con malabares, la mayoría de los alumnos tenía conocimientos previos en malabares, con lo cual iban rotando sobre las diferentes estaciones, pelotas (pompones), diabólos, mazas, palos del diablo etc., para poder experimentar con la práctica de estas habilidades con diferentes materiales.

Observaciones: fue uno de los juegos más aceptados ya que les resultaba muy divertido e interesante, sobre todo les gustó el diablo, las pelotas de malabares, les resultó un tanto más difícil las mazas (ya que no lo habían practicado anteriormente y los palos del diablo). Hubo alumnos que dominaban todos los materiales, y que realizaban ejercicios de gran dificultad. El material utilizado ya estaba fabricado, pero se podía haber planteado la fabricación de pelotas malabares con globos y arroz. El diablo es lo que más les atrajo puesto que ya casi todo el mundo conocía su manejo.

“El hito”.

Adaptación:

- Material: ringos, conos, picas, aros.
- Desarrollo: Juego de precisión que consiste en el lanzamiento de un ringo a un cono situado a una distancia de 2 y 2.5 m en el suelo. El número de participantes es por parejas situados uno a cada lado del cono y se debe lanzar por turnos guardando una distancia de lanzamiento preestablecida, que aumentará según se vaya acertando con un paso más. Cada alumno dispone de 5 lanzamientos. A continuación se sumarán todos los aciertos, ganando el alumno que más aciertos tenga. Posteriormente variamos el juego lanzando a una pica que sujeta el compañero.

Observaciones: Lo ideal sería haberlo hecho con herraduras. Pero

al realizarlo con este material el juego resultó difícil su correcta ejecución al introducir la anilla, sin embargo al realizar la variante con picas el juego fue mucho más divertido y factible. En su variante con pica también les resultó muy atractivo, al verse involucradas las habilidades de lanzamiento y recepción.

“La manta”.

Adaptación:

- **Material:** una manta y colchoneta quitamiedos.
- **Desarrollo:** Dos filas, enfrente con los brazos enlazados en cruz procurando que sean mixtas para equilibrar la fuerza entre chicos y chicas, un alumno se tumba encima para ser lanzado hacia arriba, después realizamos la variante del juego con manta.

Observaciones: Hubo que controlar el posible riesgo de caídas así como la fuerza con la que algunos alumnos que lanzaban a sus compañeros, no todo el mundo quiso probar, algunos por miedo, otros por no fiarse de sus compañeros, pero los que probaron repitieron, gran éxito entre el alumnado. En la que pude observar toda la adrenalina que se liberaba tanto por parte del sujeto manteado como por los que manteaban.

“La vaca de la boda”.

Adaptación:

- **Material:** Bancos suecos, cuernos, petos.
- **Desarrollo:** Juego del pillao, una vaca o toros son los que pillan, al resto de compañeros, los cuales disponían de un peto para torear. La zona está delimitada por los bancos suecos que a su vez servirán de refugio “barreras” para los corredores. Cuando una vaca o toro atrapa a un corredor, este pasa a ser vaca o toro dándole los cuernos y el otro a ser corredor.

Observaciones: Para este juego fabrique 3 cuernos, con alambre, algodón, cubre cuberías y cinta aislante que los que hacían de toro o vaca lo llevaban en la cabeza. Gusto mucho, a los corredores no les gustaba ser vacas o toros al tener que pillar. Se introdujo una regla de 5 segundos para que los corredores no volvieran al mismo banco sobre habían estado con lo que dinamizaba mucho más el juego al tener que ir a otra barra lejos de la cual se encontraban.

“Juego del peón”.

Adaptación:

- **Material:** 12 peonzas aquí llamados “zompos” con sus respectivas cuerdas.

- Desarrollo: Situar~~e~~ por parejas, lanza una vez cada uno haciéndole bailar la peonza o demostrando sus habilidades “ cog~~e~~rla con la mano o la cuerda”.

Observaciones: Este juego sobre todo los chicos ya lo habían practicado de pequeños, por lo que a las chicas les resultó más interesante el intentar hacer rodar el zompo, ellos hicieron otras variantes como expulsar la peonza de un círculo, coger el zompo con la mano etc.,

“Pares y Nones”.

Adaptación:

- Material: no hace falta.
- Desarrollo: Situar~~e~~ por parejas, se esconden las manos detrás de la espalda, uno dice pares, otro nones y se sacan las dos manos para contar los dedos. Los que ganan compiten entre ellos a modo de campeonato.

Observaciones: Este juego ya era conocido por todos los alumnados, siendo utilizado en innumerables ocasiones, para decidir quien empieza a elegir compañeros de equipo, o que equipo comienza el juego.

“Juego de Pelota”.

Adaptación:

- Material: 1 pelota de frontenis y otra de tenis.
- Desarrollo: dos equipos de 3 componentes cada uno situados en la mitad del campo del gimnasio, tienen que pasar la pelota al campo contrario sin que el equipo rival se la devuelva para conseguir un punto.

Observaciones: El grado de aceptación fue alto, aunque resultó de difícil ejecución. Tuvimos que poner algunas reglas o normas como solamente puede botar una vez en el suelo de nu~~e~~stro campo, no vale media en el saque, y cada fallo del rival nos hace sumar un punto, a los 10 puntos se cambia de equipos. Al principio comenzamos con una pelota de frontenis pero al ser tan rápida era muy dificultosa para el desarrollo del juego, cambiándola por una de tenis.

“La sortija”.

Adaptación:

- Material: “sortija” (anillas de plástico con una cinta de color), dos rotuladores (para introducirlo por la anilla) cuerda, rulos y pegamento para enrollar las cintas, dos bicicletas, soportes de salto de altura.

- **Desarrollo:** Consiste en ensartar o atavesar con el rotulador en la anilla subidos por parejas en bicicleta uno conduce y el otro es el que introduce el rotulador por la anilla. Después les pasan la bicicleta a otros compañeros. Gana el que mayor número de anillas consiga.

Observaciones: Hubo dificultades a la hora de enrollar las cintas en los rulos y ponerles el pegamento, al principio se despegaban. En cuanto al juego fue muy divertido y gustó mucho, algunos alumnos ya lo habían practicado en las fiestas de verano. Los que se aproximaban demasiado de prisa con la bici sin frenar les resultaba muy complicado el acertar para conseguir la anilla. Un juego que mezcla de equilibrio, precisión, compenetración, y que adquirió grandes dosis de dificultad, no era tan fácil como se pensaba antes de comenzar el juego, les gustó muchísimo.

“Hípico”.

Adaptación:

- **Material:** bancos suecos, conos, balón baloncesto y voleibol, colchoneta, plinto, raqueta de bádminton, globo, sticks de hockey, cronómetro, pelota de floorball.
- **Desarrollo:** realizar el circuito señalado: Tres lanzamientos a canasta desde la línea de tiros libres, saltar dos bancos en sentido transversal, conducir un balón en zig-zag pasando por 4 conos, saltar un plinto, andar por encima de 2 bancos suecos transportando un globo con la raqueta, zig-zag con el stick y lanzamiento contra la pared.

Observaciones: Les gustó bastante este circuito de habilidad técnica y coordinación en el que tuvimos que poner algunas normas básicas de realización, en los lanzamientos si encestabas restabas 5 segundos al tiempo conseguido, si fallas se suman esos 5 segundos. Si se cae el globo se suman otros 5 segundos, si se escapa la pelota al conducir por los conos tiene que volver a empezar esa parte de la prueba.

“Justas”.

Adaptación:

- **Material:** escudos, lanzas, espadas, bancos suecos.
- **Desarrollo:** dos grupos, uno situado en cada lado de los bancos suecos. Los participantes subidos a caballo intentan dar con las lanzas o espadas al adversario al cruzarse en medio del terreno de juego, para hacerle perder el equilibrio o puntuar, marcando el golpe en el tronco, brazos y piernas con un punto y glúteos 2 puntos.

Observaciones: al comienzo del juego lo hicimos por parejas mon-

tando a caballo pero al resultar excesivamente dificultoso, decidimos hacerlo de forma individual en el que enfrentados uno contra uno saliendo desde una. Les resulto muy motivante ya que éstos tipos de actividades de duelo con materiales tan vistosos son poco practicadas dentro del marco escolar. En donde la pericia del jugador era determinante a la hora de puntuar en el combate y no se requería tanto de la cualidad fuerza como en otros juegos, también les motivo el poder utilizar materiales como lanzas y escudos.

“Duelo entre caballeros”.

Adaptación:

- **Material:** Picas, bancos suecos.
- **Desarrollo:** El terreno de juego es el círculo de la bombilla de baloncesto, dentro del círculo se colocan dos adversarios, sujetando ambos la misma pica. El juego consiste en echar al contrincante del círculo sin soltar la pica y permanecer uno dentro de él. Una variante que se realizó fue encima de un banco sueco, con el mismo fin, el de intentar derribar al compañero, la primera vez sin pica agarrando al adversario para hacerle perder el equilibrio del banco sueco y la segunda vez con el agarre de los dos contrincantes a una pica.

Observación: Se deben enfrentar alumnado con parecidas condiciones físicas. La variante de los bancos suecos resultó más interesante.

“Ti ro de la ballesta”.

Adaptación:

- **Material:** 2 dianas con sus respectivos dardos.
- **Desarrollo:** Dos equipos de tres componentes, tienen que lanzar un dardo a la diana para lograr sumar 100 puntos para ganar y clasificarse a la siguiente ronda.

Observación: La distancia de lanzamiento es entre 2 y 2,5 metros, los grupos se formaron espontáneamente por niveles según su experiencia anterior.

“La Contienda”.

Adaptación:

- **Material:** no se necesita.
- **Desarrollo:** Dos equipos igualados en cuanto a su condición física y número de chicos y chicas, por parejas uno subido a caballo del otro van saliendo a enfrentarse a duelo, haciéndole que pierda el equilibrio o derribando al rival. Gana el equipo que mayor número de enfrentamientos consiga.

Observación: Se enfrentaron grupos de chicas contra chicas y chicos contra chicos puesto que si no el duelo no estaría equilibrado. El juego les resultó ameno ya que se planteaban las estrategias para salir a enfrentarse según las posibilidades del grupo para poder vencer a esos adversarios.

f) Adaptaciones realizadas, su puesta en práctica y observaciones en Bachillerato (Educación Post-obligatoria).

“Justas”

Adaptación: “Lucha de jinetes”.

Material: Globos e imperdibles

Organización: Toda la clase por equipos montados a caballo.

Desarrollo: Montados a caballo el jinete se coloca un globo en la espalda agarrado con un imperdible. A la señal, todos contra todos intentarán romper los globos de los demás y a la vez impedir que no rompan el suyo propio.

Reglas: 1. Sólo podrá romper el globo el jinete.
2. No salirse de la demarcación señalada.
3. Nada más romper el globo se irán retirando, eliminando.

Variantes: 1. Montados a caballo intentar quitar el globo desinflado a los demás para conseguir el mayor número de globos posibles.

2. Montados a caballo, luchando por parejas habrá derribar al jinete contrario, jinete y caballos haciendo pareja todos contra todos hasta que solamente quede uno que será el vencedor.

“La vaca de la boda”

Adaptación: “El torete o pases en alto”.

Material: Bancos suecos y espalderas.

Organización: Toda la clase con un joven o dos según el número de alumnos se agachen o amaguen.

Desarrollo: Juego del pillado, la vaca o toro son los que tienen que pillar al resto de los compañeros. La zona está delimitada por los bancos suecos y espalderas que servirán de refugio a los corredores.

Reglas: 1. Cuando una vaca o toro atrapa a un corredor, éste pasa a ser vaca o toro a ser corredor.

2. El que amaga lleva un pañuelo en la mano que entregará cuando se cambien los roles.

“Ti ro de la ballesta”

Adaptación: “Meter o introducir el objeto en la diana”

Material: Un aro, unos soportes, 8 discos voladores.

Organización: Dividida la clase en grupos de cuatro se ejecuta individualmente, siguiendo un orden establecido.

Desarrollo: un alumno con 8 discos voladores los lanzará, desde una distancia determinada por el profesor, para intentar introducirlos por el aro que estará sujeto por dos soportes a 1'50 metros del suelo.

Reglas: 1. Cada lanzamiento a la diana, que en este caso será un aro. Se puntuará con 0'5 puntos cada acierto.

2. El alumno que más puntos consiga será el vencedor.

Variantes: Idénticamente pero con los ojos tapados y variación de distancias.

“Duelo entre caballeros”

Adaptación: “Defender el castillo”

Material: Banco sueco, dos bates de goma espuma o dos picas forradas de goma espuma.

Organización: Dividida la clase en grupos de cuatro alumno se enfrentan por parejas.

Desarrollo: Dos alumnos se enfrentan sobre un banco sueco intentando derribar al contrario.

Reglas: 1. No se podrá agarrar, sólo empujar.

2. El que más compañeros derribe será el vencedor.

Variante: De idéntica manera se realizará con un bate de goma espuma. Intentar tocar dos veces el tronco del compañero.

“El hito”

Adaptación: “El herrón”.

Material: Pivotes o conos y aros de diferentes diámetros.

Organización: Dividida la clase en grupos de cuatro alumnos se ejecuta individualmente, según el orden establecido.

Desarrollo: Juego de precisión consistente en realizar lanzamientos a los aros desde un punto preestablecido para introducirlos en un pivote.

Reglas: 1. Cada lanzamiento realizado correctamente se puntuará con 0'5 puntos.

2. El alumno que más puntuación consiga será el vencedor.

Variantes: De idéntica forma se realizará con los ojos tapados y a distancias más cortas.

“La sortija”

Adaptación: “Anillar”

Material: Anillas de plástico, picas, gomas o cuerdas y soportes.

Organización: Dividida la clase en grupos de cuatro alumnos.

Desarrollo: un alumno que va montado en una cuádriga pasará corriendo por debajo de la cuerda o goma donde están colgadas las anillas intentando insertarlas o atarlas.

Reglas: 1. La cuádriga tendrá que pasar corriendo por debajo del aro.
2. Pasarán cuatro veces, cuatro intentos, no pudiendo repetir más de dos veces el mismo alumno.
3. La cuádriga que más intentos consiga será la vencedora.

Variantes: De igual forma se realizará por parejas (un jinete y un caballo).

“La Manta”

Adaptación: El manteo.

Material: Una manta o lona y un balón gigante.

Organización: Dividimos la clase en grupos de 4.

Desarrollo: Lanzar el balón gigante los cuatro alumnos hacía arriba.

Reglas: 1. El grupo que más lanzamientos realice en un minuto será el vencedor. Se realizarán dos intentos y anotaremos el mejor de ellos).

Variantes: 1. Se confeccionarán dos grupos de alumnos y se pasarán un grupo al otro el balón gigante, manteando dicho balón.

2. Al final todos los alumnos cogerán de la manta y mantearán a un compañero tras otro, de tal manera que todos serán manteados.

“Pares y nones”

Adaptación: el juego original y “a los chinos”

Organización: por parejas, por tríos y en grupos de cuatro alumnos.

Desarrollo: sólo se utilizarán las manos, se esconden las manos y a la de tres se sacan los dedos fuera que se quiera, cada jugador dice anteriormente par o non. Una vez sacados los dedos se cuentan los dedos que hay entre los jugadores y según sea par o impar gana un jugador u otro.

“Calienta manos”

Organización: por parejas.

Desarrollo: intentar golpear las manos del compañero que las moverá para que esto no ocurra. Cuando se falle en el golpeo y no consiga golpear al compañero se cambiarán los roles.

Clase, andanza o recorrido Quijotesco.

Los juegos descritos anteriormente se han puesto en práctica y han sido trabajados de manera individual en clases previas a la presente andanza quijotesca, de tal manera que los alumnos ya conocen las normas y el modo de ejecución de cada uno de los juegos. Por lo que esta clase ten-

drá un carácter competitivo en la correcta ejecución de las tareas y en los logros conseguidos. Ahora, en este reconocido quijotesco, participarán profesores de otras áreas como ayudante del profesor de Educación Física.

A) Parte inicial, de animación o puesta en marcha.

La vaca de la boda. Ju ego de desplazamiento. Tiempo dedicado: cinco minutos.

Las Justas. Ju ego de habilidad y fuerza. Tiempo dedicado: cinco minutos.

B) Parte fundamental o principal. Tiempo dedicado: 45 minutos

Se divide la clase en grupos de 4 alumnos. Se conforma un circuito con seis estaciones. Cada grupo de alumnos estará cinco minutos en cada una de ellas e irán rotando cuando lo indique el profesor. En cada estación habrá un juez, profesor de apoyo, que vigilarán la correcta ejecución de las tareas asignadas a cada estación y otorgarán las puntuaciones, previamente establecidas a cada alumno. Para lo cual se ha confeccionado previamente una hoja de observación y de anotaciones o registro.

Primera estación.- Tiro de la ballesta (juego donde se trabaja la precisión). Puntuación máxima 4 puntos, 0'5 puntos por acierto.

Segunda estación.- Duelo entre caballeros (juego donde se trabaja el equilibrio). Puntuación máxima 3 puntos, 1 punto cada vez superado.

Tercera estación.- El hito (juego donde se trabaja la precisión). Puntuación máxima 4 puntos, cada acierto 0'5 puntos.

Cuarta estación.- La sortija a "cuadriga" (juego de habilidad y fuerza). Puntuación máxima 4 puntos, cada acierto 1 punto.

Quinta estación.- La sortija por parejas (juego de habilidad y fuerza). Puntuación máxima 2 puntos, cada acierto 1 punto.

Sexta estación.- La manta (juego de coordinación y fuerza). Puntuación máxima 4 puntos.

C) Parte final o de vuelta a la calma. Tiempo dedicado 5 minutos.

Pares y nones. (juego de azar)

El lazarillo (juego de orientación espacial).

Calienta manos (velocidad de redacción oculo-manual).

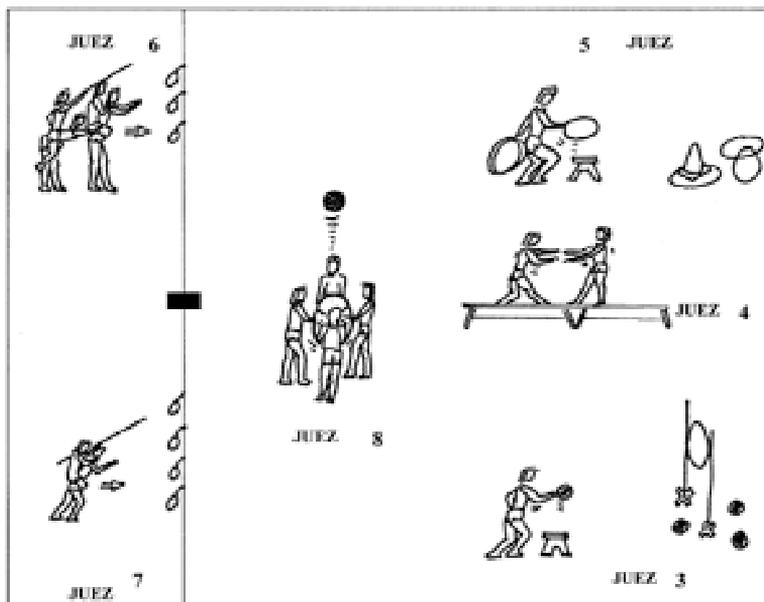
Al chico y a la chica vencedora será manteado y manteada por toda la clase y serán obsequiados con un libro, un ejemplar del "Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha" de Miguel de Cervantes.

DISTRIBUCIÓN DE LOS ALUMNOS Y DEL ESPACIO

* DISTRIBUCIÓN PARA LA PUESTA EN MARCHA (A) Y PARA LA VUELTA A LA CALMA(C).



*DISTRIBUCIÓN PARA LA PARTE FUNDAMENTAL O PRINCIPAL.(CIRCUITO) B



6. RECAPITULACIONES.

Todas las experiencias prácticas han sido actividades muy gratificante y motivadoras tanto para el propio alumnado como para el profesorado de los diferentes niveles educativos (tanto del área de Educación Física como de aquellos otros profesores de otras áreas de conocimiento que han participado y colaborado en la experiencia), a pesar de la dificultad y esfuerzo que ha acarreado su organización e implementación. También hemos podido tomar conciencia de los interesantes resultados de la educación a través del movimiento en cuanto a la mejora del ambiente y la convivencia.

La vivencia o lección ha sido todo un éxito. Ver a los alumnos los gestos de satisfacción, alegría, rivalidad, motivación, inquietud, incertidumbre en la puesta en marcha de los juegos, la enorme aceptación, ganas de disfrutar las actividades y el alto grado de implicación implicado por parte del alumnado en los diferentes juegos y actividades ha sido muy gratificante para el propio profesorado.

La experiencia ha merecido la pena ya que hemos sido capaces de llegar al conocimiento global mediante metodologías interdisciplinares, implicando a los diferentes departamentos didácticos en un proyecto común y se ha verificado el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo partiendo de concepciones que escapan al marco tradicional de la división del conocimiento en áreas o disciplinas con campos de estudio específico.

Esperamos que esta experiencia sirva a otros colegas y a otros centros y ayude y anime a poner en marcha la misma en otros centros tanto de Castilla-la Mancha como del resto del Estado, ya que sin duda la obra sobrepasa ampliamente las fronteras de la Mancha.

Concluimos diciendo que es posible el aprendizaje y conocimiento de la obra “Don Quijote de la Mancha”, de una forma lúdica e interdisciplinar a través de los juegos tradicionales en el área de Educación Física. Así, de esta forma, también hemos acercado al alumno a la cultura y costumbres castellano-manchegas. Sin duda la implicación de todos los tutores desde sus diferentes áreas de conocimiento ha sido fundamental para conseguir un buen conocimiento de la obra.

Por último terminamos invitando a los maestros de Primaria y a los profesores de Secundaria y Bachillerato a la realización de esta actividad, de forma que sus alumnos trabajen el Quijote de manera diferente a la que hasta ahora han venido haciendo y que experimenten de otro modo la vida y la cultura.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brune, J. (1989) *Acción, pensamiento y lenguaje*. Comp. J. Linaza. Madrid. Alianza, edic. original en artículos de 1970, 1972 y 1983.
- Buytendijk, F. S. (1935) *El juego y su significado*. Rev. de Occidente. Madrid.
- Castillo Gómez, A. (2004) "Aunque sean los papeles rotos de las calles, cultura escrita y sociedad en el Quijote". Revista de Educación. Número extraordinario 2004. Pág. 67. MECD. Madrid.
- Cervantes Saavedra, M (1980) "*El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*". Hispania Sopena. Barcelona.
- Dewey, J. (1967) "*Democracia y educación*". Losada. Buenos Aires.
- Feros, A y Gelabert, A. (2004) España en tiempos del "Quijote", Taurus Madrid
- García Nuñez, J. A. y Berrueto, P. P. (1999) "*Psicomotricidad y Educación Infantil*". Ed. CEPE. Madrid.
- Hernández Moreno, J. Castro, U. y Navano, V. (2003) "*Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*". Las Palmas de Gran Canaria: Servicio de publicaciones de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria y Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Janer Manila, G (2004) "*Presentación*". Revista de Educación. Número extraordinario 2004. Pág. 5. MECD. Madrid.
- Navarro Adelantado, V. (2002) "*El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*". Inde. Barcelona.
- Piaget, J. (1932) *El criterio moral en el niño*. Fontanella. Barcelona.
- Piaget, J. (1946) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Europea. México.
- Salazar Rincón, J. (1986) *El mundo social del "Quijote"*. Gredos Madrid
- Steiner, G. (1998) "*Errata*". Siruela. Madrid.
- Trigo, E. (1995) "El juego tradicional en el currículum de Educación Física". En *Revista Aula de Innovación Educativa* (pag. 20-24). N° 44, noviembre de 1995. Grao. Barcelona.
- VVAA (1996) *El currículo de Educación física en bachillerato*. Inde Barcelona.
- Wallon, H. (1984) *La evolución psicológica del niño*. Crítica. Barcelona. Edic. original de 1941.
- Zambrano, M. (2004) "*La liberación del Quijote*". Revista de Educación. Número extraordinario 2004. Págs. 105-111. MECD. Madrid.