

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

LOS NUEVOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ALEJANDRO GONZÁLEZ HERNÁNDEZ/alu0101364629@ull.edu.es

JOEL CAMACHO MARTÍN/alu0101047621@ull.edu.es

DANIEL ARRISCADO ALSINA/darrisca@ull.edu.es

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

CONVOCATORIA: JUNIO

• Resumen.

Este trabajo de fin de grado aborda una propuesta de innovación basada en los Juegos Tradicionales Canarios. Gracias al conocido proyecto creado por el ex futbolista Gerard Piqué, la '*Kings League*', que tanto éxito está dando en la actualidad, se ha creado una combinación de este formato junto a los Juegos de 'La Pina', el 'Palo Canario' y la 'Bola Canaria'. Esta propuesta se llevará a cabo en el CEIP Miguel Pintor, con el fin de impulsar y dar un giro novedoso a estos juegos que en actualidad se encuentran en decadencia, pues cada vez son menos los/as practicantes de los mismos. Es por ello que, junto a la modificación de las normas con las famosas 'cartas' durante la práctica del juego, siendo estas novedosas e interesantes, se tratará de que el alumnado logre alcanzar un mayor interés por su práctica, así como innovar en los tres Juegos Tradicionales Canarios mencionados.

De modo que esta propuesta se llevará a cabo a través de las asignaturas de Educación Física, Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, y Educación Artística. Constará de 16 sesiones, en las que a lo largo de 4 semanas, se trabajarán los Juegos Tradicionales Canarios de forma interdisciplinar e innovadora.

Palabras clave: Juegos Tradicionales Canarios, *Kings League*, normas, cartas.

This final degree project addresses a proposal for innovation based on Traditional Canarian Games. Thanks to the well-known project created by the former footballer Gerard Piqué, the '*Kings League*', which is currently enjoying great success, a combination of this format together with the games of 'La Pina', 'Palo Canario' and 'Bola Canaria' has been created. This will be carried out at the CEIP Miguel Pintor, in order to promote and give a novel twist to these games, which are currently in decline, as there are fewer and fewer practitioners of them. Therefore, along with the modification of the rules using the famous 'cards' during game practice, which are innovative and interesting, it will be attempted to generate greater interest among students in their practice, as well as innovating in the three aforementioned Traditional Canarian Games.

So, this proposal will be carried out through the subjects of Physical Education, Natural, Social and Cultural Knowledge, and Artistic Education. It will consist of 16 sessions, in which over the course of 4 weeks, the Canarian Traditional Games will be worked on in an interdisciplinary and innovative way.

Key words: Traditional Canarian Games, *Kings League*, rules, cards.

Índice

1-INTRODUCCIÓN.....	4
2-DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	5
3-JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	6
3.1-Juegos Tradicionales.....	6
3.2-Juegos Tradicionales Canarios.....	8
3.3-Kings League.....	9
3.4-Estado de la cuestión.....	11
4-OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	12
5-PROPUESTA METODOLÓGICA.....	13
5.1-Justificación curricular de la propuesta.....	13
5.2-Desarrollo de las sesiones.....	14
6-PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	24
7-PRESUPUESTO.....	26
8-CONCLUSIONES.....	28
9-REFLEXIÓN ACERCA DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS.....	29
10- BIBLIOGRAFÍA.....	30
11-ANEXOS.....	32

1-INTRODUCCIÓN.

El motivo principal que inspira esta propuesta de innovación es que hemos podido llegar a la conclusión de que en los colegios, por lo menos bajo nuestra experiencia, no se le da la importancia a los Juegos Tradicionales Canarios que se merecen, presentándose de forma efímera y poco llamativa. Incluso, en ocasiones ni llegan a abordarse. Esto sumado a que en nuestra infancia, ambos hemos podido ver de forma clara el desinterés por este tipo de juegos por múltiples factores, entre ellos el auge de las nuevas tecnologías, llegando a situaciones en las que algunos/as niños/as queríamos practicar juegos tradicionales y otros/as no porque preferían quedarse jugando a la Playstation, la Nintendo... Cada vez era más difícil juntar un grupo de amigos/as para vivir la experiencia de jugar a juegos tradicionales, hasta el punto en el que hoy en día podemos detectar que el espacio dedicado a estos momentos de juego tradicional es casi inexistente.

Es por ello, que hemos considerado necesario plantear una nueva visión más innovadora de los Juegos Tradicionales Canarios con el objetivo de que sean más llamativos para las nuevas generaciones y por ende compitan de tú a tú con las nuevas tecnologías y otros múltiples factores que están propiciando su desaparición. Esta idea ha sido reforzada con la nueva propuesta de la '*Kings League*' de Gerard Piqué, que a través de una serie de modificaciones y aspectos innovadores y llamativos, ha conseguido convertir el fútbol, un deporte que ha perdido interés en los/as jóvenes, en algo llamativo para las nuevas generaciones.

De modo que este proyecto pretende en primera instancia que el alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria del CEIP Miguel Pintor, se interese por los Juegos Tradicionales Canarios, presentando estos de forma más llamativa para ellos/as, a través de una serie de variantes introducidas por medio de cartas para cada uno de los juegos que se trabajarán: Juego del Palo Canario, La Pina y La Bola Canaria. Propiciando de esta forma que el alumnado a la vez que practica actividad física, conozca y valore la cultura, tradiciones y costumbres de Canarias, de forma lúdica e innovadora, pudiendo trasladar estos “nuevos” juegos y otros muchos más que ellos/as mismos puedan crear (apoyándose en esta idea), fuera incluso del horario lectivo.

Para finalizar, esta propuesta, pretende en última instancia, que después de su puesta en práctica en el colegio ya mencionado, la idea innovadora sea difundida a más colegios de las islas, con el objetivo de conservar estos Juegos Tradicionales Canarios, pretendiendo elaborar cada vez más juegos “nuevos” que sean interesantes para el alumnado, conservando

de este modo las costumbres, tradiciones y cultura canaria.

2-DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.

Se trata de un proyecto dentro de una institución formal, pues se llevará a cabo en un primer momento en el centro de Santa Cruz de Tenerife, CEIP Miguel Pintor, para que posteriormente pueda ser ejecutado por el resto de colegios de la isla de Tenerife. Dicha propuesta se llevará a cabo empleando como base el currículo de educación primaria de nuestra comunidad, recogido en el Decreto 211/2022, de 10 de noviembre de 2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. El alumnado destinatario será de quinto y sexto de Educación Primaria, considerando estos, más próximos a los medios digitales actuales y, por tanto, capaces de reconocer de una manera más efectiva la competición de la '*Kings League*'. Además, es conveniente trabajar con este alumnado, ya que se ha observado un gran déficit en el conocimiento de los Juegos Tradicionales Canarios, los cuales, están presentes en el currículo de Educación Primaria, y aun así, no son capaces de reconocerlos ni de mostrar interés por practicar los mismos.

Para entender el contexto donde se desarrollará el proyecto en el primer año, podemos decir que el CEIP Miguel Pintor es un centro educativo de enseñanza primaria ubicado en el municipio de Santa Cruz de Tenerife. El centro lleva el nombre del destacado artista canario Miguel Pintor, y su objetivo es proporcionar una educación integral a sus alumnos/as, fomentando valores como el respeto, la tolerancia y la solidaridad.

El CEIP Miguel Pintor se trata de un colegio de línea 1, con excepción de 4º y 6º de Primaria, que son de línea 2. El centro se encuentra localizado en Barrio La Alegría, que está separado por un barranco de otra zona, El Residencial. Ambas zonas, mezclan dos situaciones sociales distintas pues la primera mencionada trata en general de una clase social media-baja mientras que la segunda, se trata de una clase social media-alta. Es por ello que el alumnado del centro en cuestión tiene una amplia variedad de familias. En el colegio, junto con infantil, hay un total de 235 alumnos y alumnas. Dicho centro cuenta con una amplia gama de programas educativos y actividades extracurriculares para sus alumnos/as, incluyendo talleres de arte, deportes, música, tecnología y ciencias, entre otros. Concretamente, nos apoyaremos en uno de estos proyectos para potenciar la consecución de nuestros objetivos, como es 'la dinamización de patios'. Este programa pretende ofrecer una educación innovadora y de

calidad, adaptada a las necesidades y habilidades de cada alumno/a durante la estancia en el horario del recreo, y cuya finalidad es la participación activa del alumnado en distintos juegos. De modo que el alumnado, una vez haya finalizado la propuesta, tendrá la posibilidad de seguir practicando los juegos propuestos y otros muchos posibles juegos que ellos/as puedan crear, en los recreos.

Este proyecto será por tanto didáctico y social, pues se llevará a cabo a partir del curso escolar 2023/2024, por medio de diferentes áreas, destacando la de Educación Física, la cual tendrá el peso más importante en la propuesta. Además, permitirá la posibilidad de un encuentro entre distintas generaciones fuera del horario lectivo, siempre que se logre un interés por parte del alumnado y éste desee jugar a estos juegos fuera del horario de clase, pudiendo compartir la nueva experiencia innovadora de estos juegos con personas de diferentes generaciones.

Por si fuera poco, tendrá un carácter interdisciplinar pues se trabajará de forma coordinada con el área del Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural y Educación Artística, para potenciar y ayudar en la consecución de los objetivos.

En resumen, el CEIP Miguel Pintor es una institución educativa comprometida con el desarrollo integral del alumnado, y busca fomentar en él los valores y habilidades necesarios para su formación como personas responsables y comprometidas con su entorno, lo que nos ayudará a implementar de una manera más efectiva la propuesta.

3-JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.

La propuesta que se plantea es un proyecto de innovación, pero ¿qué es un proyecto de innovación? Se entiende por proyecto innovación educativa aquellas nuevas propuestas o formas de proceder que tratan de dar respuesta a problemas que tienen lugar en la educación, logrando la satisfacción de necesidades e intereses de todos los agentes involucrados en un proceso de enseñanza-aprendizaje (alumnado, docentes, familias...) (Rincón-Ussa et al., 2020).

3.1-Juegos Tradicionales.

Los Juegos Tradicionales, son el eje de esta propuesta de innovación. Dichos juegos, son aquellos que han convivido en un determinado lugar durante generaciones, siendo una

herencia que ha sido transferida desde los antepasados, hasta la actualidad, y que las generaciones actuales transmitirán a las nuevas generaciones, siempre y cuando no se permita que se pierdan o caigan en el olvido. Juegos que evidentemente tienen un fuerte carácter lúdico pero también, y no menos importante, un carácter de conservación de costumbres y tradiciones (Saillema et al., 2017).

Por otro lado, los Juegos Tradicionales pueden ser clasificados de acuerdo a cuatro criterios (Muñoz et al., 2020):

- El primero hace referencia a la colaboración motriz entre compañeros/as o adversarios/as, es decir, si el juego involucra la presencia de otros jugadores/as o no.
- El segundo criterio se relaciona con la existencia o no de confrontamiento en el juego.
- El tercer criterio se refiere a la forma en que el juego se relaciona con el equipamiento o materiales utilizados en él.
- El cuarto criterio tiene que ver con la manera en que el juego se adapta al lugar donde se realiza y cómo el espacio influye en la dinámica del mismo.

Además, dentro de la categoría de juegos de colaboración motriz, se diferencia entre: psicomotores, en los que pueden existir o no participantes que cooperan o se interpongan en el objetivo; o sociomotores, en los que existe interacción motriz con otros/as compañeros/as. En la categoría de sociomotores, podemos diferenciar entre: juegos de oposición, cooperación y cooperación-oposición (Muñoz et al., 2020).

Además, es relevante resaltar alguna de las características más relevantes de los Juegos Tradicionales. En este sentido, según Mendoza (2017), los juegos tradicionales tienen las siguientes características:

- Son juegos que no requieren de tecnología avanzada ni de materiales costosos.
- Son juegos que se transmiten oralmente y se aprenden de manera empírica.
- Son juegos que se adaptan fácilmente a diferentes edades y capacidades.
- Son juegos que fomentan la cooperación, la socialización y el trabajo en equipo.
- Son juegos que tienen un componente lúdico y de disfrute, pero también educativo y formativo.

Por otro lado, los Juegos Tradicionales aportan múltiples beneficios y posibilidades en los procesos de enseñanza. Entre los beneficios destacan: la mejora del clima y el ambiente del grupo, su fuerte componente motivacional, el hecho de favorecer el aumento de la

autoestima de los niños/as y también que ayudan al desarrollo de la personalidad y de la imaginación del alumnado . Además, se puede incluir entre sus múltiples beneficios, la posibilidad de que diferentes generaciones estrechen vínculos y por ende compartan el conocimiento de aspectos culturales o tradicionales (Marín, 2018).

3.2-Juegos Tradicionales Canarios.

Al igual que los Juegos Tradicionales, los Juegos Tradicionales Canarios son una serie de juegos que han convivido en las islas durante generaciones, juegos cargados de tradiciones y costumbres y que por ende forman parte del patrimonio cultural canario. Estos juegos, han sido transmitidos de generación en generación de forma sencilla y siempre adaptándose a la época en función de los materiales, el espacio... disponibles en cada momento. Además, no se habla de juegos que necesariamente hayan sido enseñados de primera mano, sino que en diversas ocasiones las nuevas generaciones han adquirido observando a sus mayores. De este modo, los recursos empleados, el lugar, ciertas reglas... pueden ser modificadas, pero siempre manteniendo el alma o rasgo distintivo de dicho juego (Gobierno de Canarias, 2019).

Tal y como se recoge en el artículo 27 de la Ley de la Actividad Física y el Deporte de Canarias, dentro de los Juegos Tradicionales Canarios se puede destacar: el levantamiento de piedra, carrera de cintas, palo canario, pelotamano, tablas de San Andrés, salto del pastor, bola tradicional... (Ley de la Actividad Física y el Deporte de Canarias, 2019).

Respecto a cómo son abordados estos Juegos Tradicionales Canarios a nivel curricular en Canarias (Gobierno de Canarias, 2023, pp. 133-155), mencionar que en los tres ciclos de Educación Primaria se puede contemplar que la competencia específica 4 y en concreto el criterio de evaluación 4.1 (sobre todo en relación a los intereses de nuestra propuesta), aborda el desarrollo de estos juegos. Además, en relación con los saberes básicos, el V-1 hace referencia a los juegos de Canarias.

Por desgracia, muchos de estos juegos cada vez van perdiendo más peso e interés en las nuevas generaciones, ya que las sociedades actuales tienen otras formas de entretenerse, dejando atrás estos juegos por otros más relacionados con el mundo digital. Sin embargo, las nuevas tecnologías no son la única causa de la pérdida de interés en los Juegos Tradicionales. Esta pérdida de interés se debe a otros muchos factores como el hecho de que hoy en día los niños/as cuentan con muchísimos juegos y opciones a los que dedicar su tiempo libre, tantos que realmente no saben bien a qué jugar, y mucho menos valoran la posibilidad de jugar a juegos tradicionales. Además, se da una escasez de espacios para realizar dichos juegos debido a la creciente urbanización en los últimos tiempos, y al pensamiento de que los

espacios naturales no son seguros; y también, la pérdida de tiempo para la transmisión de estos juegos de generación en generación, debido a múltiples circunstancias como las jornadas laborales de trabajo de los familiares o las actividades extraescolares de los/las niños/as (Navarro et al., 2015).

Debido a estos factores que indican una pérdida progresiva de interés de las nuevas generaciones en los Juegos Tradicionales, siendo por supuesto extrapolable para los Juegos Tradicionales Canarios, una propuesta de innovación podría ser interesante, tratando de hacer más llamativos estos juegos para las nuevas generaciones. Y para ello, se recoge a continuación un ejemplo de propuesta que ha resultado eficaz en este sentido en una modalidad deportiva.

3.3-Kings League.

Es aquí donde entra el papel de la '*Kings League*', que se trata de una nueva competición de fútbol creada por el jugador ya retirado Gerard Piqué. La componen un total de 12 equipos cuyos presidentes son *influencers*, *streamers* o periodistas. La formación de cada club, es decir, el nombre del equipo, su entrenador, *staff* y la equipación es creada por cada presidente. Los jugadores, sin embargo, son escogidos por un *draft*, estilo NBA, donde cada presidente por orden, va eligiendo su preferencia y elección de jugadores hasta conformar el total de 10 jugadores. También, los presidentes tienen la opción de elegir dos personas más, llamados jugador número 11 y 12, que podrán ser cualquier persona que contacten. El número 11 solo podrá ser uno en toda la temporada y, en cambio, el 12 podrá ser uno distinto cada semana, o incluso no tener en la jornada que consideren (El Mundo, 2023).

La competición consta de once jornadas, en las que los equipos juegan cada domingo contra un rival distinto hasta haber jugado entre todos, con el mismo sistema de puntuación del fútbol (3 puntos para el equipo ganador y 0 puntos por derrota). Si hay empate, se desempata con penaltis '*MLS*', en los que, desde el centro del campo, un jugador saldrá conduciendo la pelota y en un tiempo limitado deberá meterle un gol al portero, por lo que en cada jornada habrá tres puntos en juego. Al término de la última jornada, los primeros ocho clasificados jugarán un playoff con el sistema de enfrentamiento del primer clasificado contra el octavo, el segundo frente al séptimo... y así sucesivamente. Una vez realizados estos partidos, habrá una '*final four*' en el Spotify Camp Nou, de los cuatro equipos clasificados, que jugarán semifinal y final hasta determinar el campeón (Tronchoni, 2023).

En relación con el reglamento, se trata de un juego reducido al fútbol normal, pues las medidas del campo, de la portería y el número de jugadores son inferiores. Juegan siete contra siete jugadores en veinte minutos cada parte. Durante el encuentro, puede haber los cambios que se estimen oportunos. No obstante, la novedad y diferencia de esta competición, no solo reside en modificaciones del campo y jugadores, pues existen unas cartas que tratan de aportar incertidumbre al partido y al resultado (Tronchoni, 2023).

Las cartas mencionadas están presentes en cada partido, y las elige de manera aleatoria cada entrenador al comienzo del encuentro. Estas cartas son las siguientes (La Vanguardia, 2023):

- Penalti a favor.
- Penalti MLS (el jugador comienza a conducir el balón desde el centro del campo sin oposición y con tiempo limitado, para chutar a portería frente al portero).
- Jugador menos en el otro equipo durante dos minutos.
- Gol doble durante un tiempo determinado.
- Comodín (se puede usar cualquier carta de las mencionadas).

Cabe destacar que se trata de una competición nueva y que el reglamento está sujeto a cambios cada semana, y es por ello que puede haber nuevas cartas o inclusive modificar o quitar las ya expuestas.

Los datos semanales ascienden a más de un millón de espectadores/as que visualizan cada domingo los seis partidos. En redes sociales, ya son más de medio millón en *Twitter* e *Instagram*. Y en *Tik Tok*, son la competición más vista en los últimos meses (Montouto, 2023). En definitiva, está siendo un sistema de entretenimiento absoluto para muchísimas personas.

Es aquí donde se ve de manera clara una oportunidad de impulsar los Juegos Tradicionales Canarios en combinación con la *Kings League*, copiando algunas ideas y ajustándose para que se puedan ejecutar de una manera efectiva y positiva a fin de favorecer su promoción.

La práctica de alguno de los juegos junto a las cartas dará una nueva forma de jugar,

donde las normas serán las mismas pero durante el juego se verán modificadas por cartas que tienen una indicación, cambiando alguna norma, el espacio o la manera de jugar. El alumnado podrá así disfrutar de algo actual y llamativo, pero manteniendo la esencia de los Juegos Tradicionales Canarios.

3.4-Estado de la cuestión.

A continuación, se muestra un análisis DAFO sobre los Juegos Tradicionales Canarios, para evidenciar de forma clara el motivo de llevar al CEIP Miguel Pintor una propuesta de innovación sobre estos juegos. Este análisis parte de lo expuesto anteriormente, así como de la literatura existente (Marín, 2018):

Tabla 1.

Análisis DAFO sobre los Juegos Tradicionales.

Fortalezas
<ul style="list-style-type: none"> - Promueven la socialización. - Mejoran el clima y el ambiente del grupo. - Gran componente motivacional. - Aumentan la autoestima. - Permiten un acercamiento entre diferentes generaciones. - Desarrollan el sentido del ritmo y la imaginación. - Permiten mantener vivas las tradiciones, costumbres, valores... - Facilitan el reconocimiento y aprendizaje de aspectos culturales. - Muchos de estos juegos son muy divertidos y fomentan la actividad física. - El centro tiene terrenos de tierra suficientes para delimitar varios campos de juego, además de contar con pabellón y polideportivo. - El centro cuenta con los materiales de los Juegos Tradicionales Canarios necesarios para practicar los mismos.
Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> - En el ámbito de la enseñanza nos permiten trabajar contenidos de forma transversal. - Mayor participación de los Juegos Tradicionales Canarios. - Ofrecen una oportunidad para que las nuevas generaciones ocupen y disfruten de su ocio y tiempo libre de forma productiva, lúdica y saludable. - Algunos miembros de las familias del alumnado presente en el centro, conocen y practican alguno

de estos juegos, pudiendo avisarles para que nos aporten información al respecto siempre que sea necesario y posible.

- Al lado del colegio, se encuentra una zona deportiva donde se puede practicar alguno de estos juegos, fuera del horario escolar.
 - Posibilidad de jugar en los recreos gracias al proyecto del centro de ‘Dinamización de patios’.
-

Debilidades

- Escasez de espacios para desarrollar diferentes juegos fuera del centro escolar.
 - La ausencia de tiempo compartido entre generaciones debido a múltiples factores que impiden la transmisión de dichos juegos.
 - La ausencia de tiempo por parte de los/as docentes del centro para impartir este tema, debido a la densidad de otros contenidos que consideran prioritarios.
 - Desconocimiento por parte del profesorado en relación a los Juegos Tradicionales Canarios, al ser gran parte de este de otras partes de España.
-

Amenazas

- Las nuevas tecnologías cada vez tienen más peso en nuestra sociedad.
 - La cantidad de juegos con los que cuentan los niños/as para jugar cada vez es mayor y dificultan el interés por los Juegos Tradicionales.
 - La falta de interés por parte del alumnado del centro en relación con estos juegos, los cuales consideran obsoletos.
 - Pérdida de clubes para la práctica de los Juegos Tradicionales Canarios.
-

Nota. Fuente: elaboración propia.

4-OBJETIVOS DEL PROYECTO.

A continuación, se recogen los objetivos definidos para esta propuesta de innovación:

1. Favorecer el interés por los Juegos Tradicionales a través de una propuesta novedosa.
2. Incrementar el nivel de actividad física del alumnado mediante la práctica de los Juegos Tradicionales Canarios.
3. Conservar las tradiciones, valores, patrimonio y costumbres canarias a través de los Juegos Tradicionales Canarios.

5-PROPUESTA METODOLÓGICA.

5.1-Justificación curricular de la propuesta.

Referente a la justificación curricular del proyecto de innovación, primeramente destacar que esta propuesta se llevará a cabo durante cuatro semanas a razón de cuatro sesiones semanales, implicando a las áreas de Educación Física, Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, y Educación Artística, de modo que en cada semana se trabajará una sesión de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, dos sesiones de Educación Física y una sesión de Educación Artística. Concretamente, la temporalización del proyecto se recoge en el anexo 1.

Dicho esto, mencionar que la propuesta se enmarca, principalmente, en el área de Educación Física, tratándose las siguientes competencias, criterios, y saberes básicos del currículo de la misma (Decreto 211/2022, de 10 de noviembre):

Se abordarán las competencias específicas tres y cuatro del tercer ciclo de primaria. La primera cita: ‘Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.’ Esta competencia se trabaja fundamentalmente debido a la constante relación e interacción del grupo de iguales durante las prácticas de Juegos Tradicionales Canarios en las distintas sesiones. Y la competencia específica cuatro dice así: ‘Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.’ Esta es la de mayor importancia pues expresa de manera explícita la principal temática de este proyecto de innovación, los Juegos Tradicionales Canarios.

En referencia a los criterios de evaluación, están en consonancia con las competencias específicas, donde se trabajarán los aspectos relacionales con el grupo de iguales (criterio 3.1), así como la cultura canaria, en este caso desde el punto de vista de los juegos (criterio 4.1).

En cuanto a los saberes básicos, se abordarán los siguientes, siguiendo una relación con las competencias y criterios empleados:

- ‘I. Vida activa y saludable 1. Implementación de un estilo de vida activo y saludable,

con beneficios físicos, psicológicos y sociales.’ Con este saber, tratamos que el alumnado siga realizando actividad física de manera social.

- ‘V. Manifestaciones de la cultura motriz. 1. Valoración y transmisión de la cultura motriz a través de los juegos motores, deportes y danzas de Canarias y de otras culturas, como seña de identidad cultural.’ En referencia a este último saber, se tiene en cuenta la cultura propia de las islas a través de la actividad física, conservando su identidad.

En el anexo 2 se puede ampliar la información de esta justificación curricular tanto para el área de Educación Física, como para las áreas de Educación Artística y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Por otro lado, la metodología que se emplea durante este proyecto de innovación es el aprendizaje cooperativo y experiencial, ya que se trata de realizar actividades dentro de la escuela que supongan un aprendizaje social (Bermejo et al., 2021). Cabe destacar que el alumnado estará trabajando y jugando de manera grupal (pequeño y gran grupo) para saber sobre los distintos Juegos Canarios, la creación de cartas y la práctica de los Juegos ‘nuevos’ Canarios.

En relación con la evaluación, esta será abordada en profundidad en adelante. Sin embargo, destacar que durante las actividades en las distintas sesiones, el equipo docente evaluará mediante una observación directa y sistemática al alumnado con el fin de ir valorando su evolución a lo largo del proceso.

5.2-Desarrollo de las sesiones.

Teniendo en cuenta que el destinatario principal de esta propuesta es el alumnado de 5º y 6º de Primaria, a continuación se mostrarán las tareas y actividades que se proponen en relación a los Juegos Tradicionales Canarios:

En las cuatro primeras sesiones, el alumnado trabajará en base al Juego del Palo Canario.

Este consiste en una batalla amistosa entre dos contrincantes, los/as cuales se “atajan” y “mandan” golpes usando un palo, y evitando impactar en ciertas partes del cuerpo. Los/as jugadores/as emplean a lo largo de la batalla una serie de técnicas dentro de un estilo de juego determinado (existen varios estilos o modalidades de juego), de modo que a lo largo del enfrentamiento, los/as participantes utilizan la técnica que consideren más adecuada en cada momento (Museo del Juego, s.f.). En el anexo 3 se facilita un enlace a un documento en el que el museo del juego aborda más en profundidad el Juego del Palo Canario.

Tabla 2.*Primera sesión.*

Sesión	¿Conoces el Juego del Palo Canario?
Asignatura	- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Detectar los conocimientos previos del alumnado en relación con el Juego del Palo Canario. - Conocer el Juego del Palo Canario. - Utilizar los medios digitales para buscar información de forma responsable y contrastando la información. - Trabajar de forma cooperativa.
Descripción	<p>Para comenzar esta actividad, el/la docente empezará comentando que a lo largo del próximo mes, trabajarán los Juegos Tradicionales Canarios en las asignaturas de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural; Educación Física y Educación Artística.</p> <p>Dicho esto, el/la docente preguntará al gran grupo qué conocen acerca del Juego del Palo Canario, si han jugado alguna vez, si lo han visto jugar en alguna ocasión, si algún familiar lo practica... De este modo, el alumnado irá interviniendo, mostrando sus conocimientos al respecto.</p> <p>Seguidamente, el/la docente especificará que en dicha sesión trabajarán por grupos de 4-5 miembros con el objetivo de buscar información (de forma responsable y contrastada) acerca de este juego. Para ello, a cada grupo se le asignará una tableta. Se dejarán 15 minutos para esta búsqueda para luego compartir la información en gran grupo.</p> <p>El/la docente formará los grupos de forma heterogénea. En el caso de que la clase esté distribuida en grupos de 4-5, esos serán los grupos de trabajo.</p> <p>Pasados unos minutos, en gran grupo, se irán haciendo aportaciones sobre lo que hayan encontrado, con el objetivo de conocer el juego lo mejor posible, para comenzar a jugarlo en la sesión de Educación Física.</p> <p>Para finalizar la sesión, se pondrá un vídeo demostrativo en YouTube (ver anexo 3). Solo visualizar del segundo 0:35 hasta el minuto 1:34.</p>
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Aula Ordinaria
Recursos	Tabletas a modo de recursos materiales y didácticos. Docente de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 3.*Segunda sesión.*

Sesión 2	¡El Juego del Palo Canario!
Asignatura	- Educación Física.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar juegos propios de la cultura Canaria (Palo Canario), valorando y conservando su valor cultural. - Conocer técnicas básicas del Palo Canario. - Llevar a cabo prácticas motrices lúdicas con predisposición y esfuerzo. - Fomentar el respeto por las normas. - Recabar ideas innovadoras por parte del alumnado para el Juego del Palo Canario.
Descripción	<p>Para comenzar la sesión se llevará a cabo un calentamiento, por lo que se le pedirá al alumnado que realicen movilidad articular y luego den dos vueltas alrededor de la cancha.</p> <p>Una vez realizado el calentamiento, el/la docente comenzará explicando que en el Juego del Palo, nadie gana ni nadie pierde, hablamos de un juego en el que uno/a ataca y otro/a defiende sin ningún tipo de recuento de puntos ni sentido de competición. Dicho esto, mostrará al alumnado los diferentes palos que existen, pudiendo diferenciar tres grandes categorías o modalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los palos que tienen un tamaño superior a una persona son empleados para el Juego del Garrote (Gran Canaria) y el Juego de la Lata (Fuerteventura). - Los palos que disponen de un tamaño que va desde la barbilla de una persona hasta la cintura, conocidos como varas o palos medios, son usados para las modalidades de Él Déniz (Gran Canaria, Tenerife, La Palma y Fuerteventura); o El Conejero (Lanzarote), entre otros. - Los palos que llegan hasta la cintura y que se manipulan con una sola mano son el Palo Camellero o el Boyero. <p>Seguidamente el/la docente enseñará diferentes posturas, movimientos y técnicas. Para ello, irá haciendo demostraciones, con la ayuda de un voluntario/a. Por ejemplo (Museo del Juego, s.f.):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuadras: es una posición lateral con la que se inicia la batalla. Suele comenzar la batalla con una cuadra de derechas, y su principal función es evitar mostrar al adversario las partes del cuerpo fundamentales. - Amagos: es una técnica de ataque que consiste en dar a entender al contrincario que le vas a atacar por una zona, para luego cambiarla y tratar de confundirle. - Contrás: es una técnica empleada por los/as defensores/as, la cual en un momento dado obliga al contrario a cambiar de función, pasando de atacar a defender. - Palo a la barriga, la cabeza, la entropierna, el hombro... - Barrido: hablamos de una técnica defensiva. Que se usa para contrarrestar un ataque al costado, entropiernas o barriga fundamentalmente. - Majado o escachado: es una técnica de defensa que se utiliza cuando es necesario realizar defensas rápidas, escachando el palo del adversario, paralizando el mismo. <p>Hecho esto, se dividirá a la clase en grupos de 4-5 miembros. Alrededor de la cancha</p>

	<p>habrá diferentes zonas delimitadas por conos, para realizar las batallas en parejas, que tendrán cada una, su propia zona de lucha. El alumnado irá realizando el juego tratando de emplear alguna de las técnicas que se enseñaron previamente.</p> <p>Pasados unos minutos, el/la docente, a modo de reflexión y cierre de la sesión, preguntará al alumnado qué les ha parecido el juego, y además, qué normas añadirían o modificarían para que fuese más divertido. Para llevar a cabo esta reflexión final, se sentará al alumnado en círculo en el medio de la cancha.</p>
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Cancha deportiva.
Recursos	Palos Canarios, protección para la cabeza y conos para delimitar el espacio. Equipo docente.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 4.

Tercera sesión.

Sesión 3	¡Diseñemos las nuevas normas!
Asignatura	- Educación Artística.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en el diseño y elaboración de cartas que recojan las nuevas normas y modalidades de juego. - Fomentar la creatividad. - Asumir responsabilidades.
Descripción	<p>En la presente sesión se pretende que en grupos de cuatro alumnos/as elaboren las diferentes cartas que recojan las nuevas normas y modalidades del Juego del Palo Canario. Para ello, el/la docente expondrá las diferentes variantes, además de las aportaciones dadas por el alumnado al final de la anterior sesión en Educación Física. De las aportaciones del alumnado, solo se utilizarán las propuestas mejor valoradas por la mayoría y las que el/la docente considere adecuadas para el correcto funcionamiento del juego.</p> <p>De modo que las variantes serán la siguientes, pudiendo añadir en la práctica, las propuestas por el alumnado como se mencionó anteriormente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacio reducido. - 2 vs 1 (equipo 1). - 2 vs 1 (equipo 2). - 2 vs 2. - Último en pie. - Palos personalizados. - Obstáculos. <p>Estas variantes y las del resto de sesiones, podrán ser visualizadas en el anexo 4.</p> <p>Se pedirá al alumnado que cree las cartas con la mayor creatividad posible. Para ello, a</p>

cada grupo se le facilitará una tableta con la aplicación ‘Canva’, la cual deberán emplear para crear las cartas. De este modo, el/la docente expondrá un ejemplo de una carta para que se hagan una idea (ver anexo 4). Luego, si no están familiarizados con la aplicación ‘Canva’, les dará una serie de nociones básicas que puedan ayudarles en la realización de dicha carta.

Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Aula de Plástica.
Recursos	Tabletas con la aplicación Canva. Docente de Educación Artística.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 5.

Sesión cuatro.

Sesión 4	¡El nuevo Juego del Palo Canario!
Asignatura	- Educación Física
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar juegos propios de la cultura Canaria (Palo Canario) de forma innovadora y más atractiva, valorando y conservando su valor cultural. - Llevar a cabo prácticas motrices lúdicas, con predisposición y esfuerzo. - Fomentar el respeto por las normas.
Descripción	<p>Esta sesión consistirá en que el alumnado practique el Juego del Palo Canario con las nuevas variaciones, utilizando para ello las cartas elaboradas en Educación Artística. El/la docente tendrá impresas y plastificadas las cartas previamente elaboradas por el alumnado en Educación Artística.</p> <p>Primeramente, el/la docente explicará en qué consiste cada una de las cartas elaboradas en la sesión de Educación Artística (ver anexo 4).</p> <p>Hecho esto, se llevará a cabo un calentamiento del mismo modo que en la anterior sesión de Educación Física.</p> <p>Luego, se dividirá a la clase en grupos de cuatro alumnos/as y, dentro de los mismos, dos equipos, de modo que irán enfrentándose al otro equipo de su mismo grupo. Cada grupo tendrá una zona de lucha, además de una zona de espacio reducido y de obstáculos. Hecho esto, se especificará que las batallas serán de cinco minutos, dos de esos cinco minutos serán de batalla normal, y en los últimos tres, cada minuto o medio minuto se van introduciendo cartas, de modo que el/la docente las irá sacando, afectando al desarrollo del juego de todos los grupos por igual. Pasados los primeros</p>

cinco minutos, pasarán otros dos alumnos/as, uno de cada equipo, para iniciar otra nueva batalla.

Para finalizar la sesión, se sentará al alumnado en el centro de la cancha en círculo para llevar a cabo una reflexión guiada por una serie de preguntas tales como: ¿Qué les parecieron las nuevas variantes? ¿Les pareció entretenido? ¿Les gusta más esta versión del juego que la original?...

Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Cancha deportiva.
Recursos	Palos canarios, cascos a modo de protección, conos, palos canarios de diferentes características, caja grande para poner los palos, cronómetro, caja con las cartas y obstáculos (mesas, sillas, bancos, taburetes...). Docente de Educación Física.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Las sesiones quinta, sexta y séptima no serán desarrolladas, ya que la estructura será exactamente la misma que en las anteriores pero en esta ocasión para el Juego de La Pina.

Dicho esto, La Pina es un juego de bastón y bola arrastrada, de cooperación-oposición. Para jugar, cada jugador/a necesita un palo de palmera limpio y una bola de madera pequeña, la cual es la pina. Podemos encontrar diferentes variantes, la más común es aquella en la que un equipo tiene como objetivo superar con la pina la raya o línea que se encuentra en uno de los extremos del terreno de juego, al mismo tiempo que tratan de evitar que su raya sea superada por el equipo adversario. Cada vez que un equipo logra superar la línea, se apunta una raya, de modo que al final de la partida, gana el equipo que más rayas obtenga (TED, 2016).

Para poder ampliar información al respecto, se facilita un enlace a un vídeo en Youtube, en el cual se habla más en profundidad acerca del Juego de la Pina (ver anexo 5).

Tabla 6.

Sesión número ocho.

Sesión 8	¡El nuevo Juego de La Pina!
Asignatura	- Educación Física
Objetivos	- Practicar juegos propios de la cultura Canaria (La Pina) de forma innovadora

y más atractiva, valorando y conservando su valor cultural.

- Llevar a cabo prácticas motrices lúdicas, con predisposición y esfuerzo.
 - Fomentar el respeto por las normas.
-

Descripción	<p>Esta sesión tratará de que el alumnado practique el Juego de La Pina con las nuevas variantes. Por ello, primeramente el/la docente explicará en qué consisten cada una de las cartas creadas en la sesión anterior de Educación Artística (ver anexo 4).</p> <p>Una vez explicadas las cartas, se llevará a cabo un calentamiento, del mismo modo que en el resto de sesiones de Educación Física.</p> <p>Seguidamente, el/la docente dividirá a la clase en grupos heterogéneos. De este modo, cada grupo tendrá un espacio y los materiales necesarios para jugar a La Pina. Cada grupo se dividirá en dos equipos establecidos por el/la docente, de modo que los partidos serán de cinco minutos (inicialmente de dos contra dos), de modo que los primeros dos minutos serán para jugar al Juego de La Pina original y en los últimos tres, cada minuto se van introduciendo cartas. El/la docente irá diciendo de forma grupal qué carta va introduciendo, afectando al desarrollo del juego de todos los grupos por igual. Pasados los primeros cinco minutos, pasarán otros cuatro alumnos/as, dos de cada equipo, para iniciar otra partida.</p> <p>Al finalizar la sesión, se sentará al alumnado en el centro de la cancha en círculo, para llevar a cabo una reflexión guiada por una serie de preguntas tales como: ¿Qué les parecieron las nuevas variantes? ¿Les pareció entretenido? ¿Les gusta más esta versión del juego que la original?...</p>
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Cancha deportiva.
Recursos	<p>Bolas de madera, palos o bastones de madera, tiza (para dibujar el espacio de juego), petos, patinetes, bastones de diferentes características, caja para los bastones personalizados, cronómetro y cajita con las cartas que recogen las nuevas variantes.</p> <p>Docente de Educación Física.</p>
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Las sesiones novena, décima y undécima no serán desarrolladas, ya que la estructura será exactamente la misma que en las anteriores, pero en esta ocasión para el Juego de La Bola Canaria.

La Bola Canaria es un juego en el que están presentes dos equipos en un terreno de tierra rectangular. Cada equipo tiene cuatro jugadores/as dentro del terreno de juego y cada uno un

total de tres bolas para lanzar en cada juego. Gana el equipo que llega antes a doce o quince puntos. Estos se consiguen teniendo bolas más cercanas al boliche respecto a las bolas del adversario. Es decir, si al final de un juego donde ya se han lanzado las doce bolas, hay tres bolas de un mismo color más cercanas a una bola del otro color, el primer equipo se llevará tres puntos (Pérez, 2021).

Para una mayor información y aprendizaje de la Bola Canaria, se puede ver el video recogido en el anexo 6, que podrá ser visualizado con el alumnado en la primera sesión de la semana.

Tabla 7.

Sesión número doce.

Sesión 12	Canary ball!!
Asignatura	- Educación Física
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el juego de ‘Bola canaria’ desde una perspectiva innovadora, conservando su tradición. - Aprender a trabajar en equipo. - Fomentar la actividad física a través del juego canario.
Descripción	<p>En esta sesión, se aplicará el Juego de La Bola Canaria con las nuevas normas creadas en las sesiones previas de la semana.</p> <p>Se dividirá la clase en equipos de cuatro personas (de no ser posible, será un equipo de tres o de cinco) y se creará el terreno de juego en el espacio de tierra del patio. Durante el juego, cada equipo tendrá una carta seleccionada al azar que podrá usar antes o durante el mismo (ver anexo 4). Las normas que se podrán aplicar antes del juego serán expuestas mediante la carta que escojan en cada terreno los dos equipos, que serán explicadas previamente. Se realizan dos o más partidos para que el alumnado tenga la opción de utilizar diferentes cartas.</p> <p>Para finalizar la sesión, se hará una pequeña reflexión sobre la actividad que se ha realizado: ¿Te parece entretenido el juego con las nuevas normas? ¿Consideras que alguna carta debería modificarse? ¿Puedes aportar alguna sugerencia para modificar el juego?</p>
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Zona de tierra del patio.
Recursos	Bolas canarias (mínimo dos paquetes), cuerdas o tizas para delimitar el terreno de juego, cartas de normas, pelotas de fútbol, obstáculos (materiales escolares). Docente de Educación Física.

Evaluación	Observación directa y sistemática.
------------	------------------------------------

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 8.

Sesión número trece.

Sesión 13	¡Los nuevos Juegos Canarios!
Asignatura	- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los medios digitales para buscar información de forma responsable y contrastando la información. - Trabajar de forma cooperativa. - Conocer más sobre los Juegos Tradicionales Canarios. - Fomentar la creatividad.
Descripción	<p>Esta sesión se llevará a cabo en grupos (heterogéneos) de cuatro o cinco miembros, de modo que el/la docente explicará que cada grupo deberá elegir un Juego Tradicional Canario para buscar información con las tabletas (una por grupo) sobre cómo se juega, su historia... y, seguidamente pensar en variantes para jugarlo de forma más atractiva.</p> <p>Dichas variantes o normas nuevas deberán luego transformarlas en cartas en la próxima sesión de Educación Artística. No pasa nada si un grupo o varios escogen un mismo juego, ya que es interesante ver las ideas de cada uno aun siendo un mismo juego.</p>
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Aula ordinaria.
Recursos	Tabletas. Docente de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 9.

Sesión número catorce.

Sesión 14	¡Creando nuevos juegos!
Asignatura	- Educación física.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Acabar de desarrollar las nuevas variantes de los juegos escogidos por el alumnado. - Practicar los juegos con sus nuevas variantes. - Practicar juegos propios de la cultura Canaria de forma innovadora y más

	atractiva, valorando y conservando su valor cultural.
	- Llevar a cabo prácticas motrices lúdicas, con predisposición y actitud positiva.
Descripción	En esta sesión se pretende que el alumnado por grupos practique el Juego Canario que hayan seleccionado con las posibles nuevas variantes que se han pensado. Los grupos deberán enseñar el juego al docente para que dé su visto bueno o aporte las modificaciones necesarias para que se desarrolle de forma correcta. Todo esto con el objetivo de que en la última sesión, cada grupo exponga su juego al resto de la clase para practicar las variantes elaboradas de forma conjunta. Antes de esto, se llevará a cabo un calentamiento como en las sesiones previas.
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Cancha deportiva.
Recursos	Materiales necesarios para jugar a los juegos escogidos por el alumnado (comunicados al docente previamente). Docente de Educación Física.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 10.

Sesión número quince.

Sesión 15	¡Más cartas, más variantes, más divertido!
Asignatura	- Educación Artística.
Objetivos	- Participar en el diseño y elaboración de cartas que recojan las nuevas normas y modalidades de juego. - Fomentar la creatividad y valorar el proceso de creación. - Asumir responsabilidades.
Descripción	Esta sesión será similar a la número 3, pero en esta ocasión cada grupo deberá crear las cartas con las nuevas variantes del juego que hayan elegido.
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Aula de plástica..
Recursos	Tabletas con la aplicación Canva. Docente de Plástica.
Evaluación	Observación directa y sistemática.

Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 11.*Sesión número dieciséis.*

Sesión 16	¡A jugar a los nuevos Juegos Tradicionales Canarios!
Asignatura	- Educación Física.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar juegos propios de la cultura Canaria de forma innovadora y más atractiva, valorando y conservando su valor cultural. - Llevar a cabo prácticas motrices lúdicas, con predisposición y esfuerzo. - Fomentar el respeto por las normas.
Descripción	<p>En la presente sesión, cada grupo expondrá su juego con las nuevas variantes, para que toda la clase lo practique por unos minutos.</p> <p>Se comenzará con un calentamiento y, acto seguido los grupos irán presentando su propuesta por turnos, dejándoles tiempo para la práctica después de cada explicación.</p> <p>Para finalizar esta última sesión de la propuesta, se sentará al alumnado en círculo en el medio de la cancha con el objetivo de realizar una reflexión final, guiada por el/la docente con preguntas como: ¿Qué les pareció la propuesta de estos “nuevos” Juegos Canarios? ¿Los juegos con las nuevas variantes les parecen más divertidos que los originales? ¿Practicarán estos juegos en su tiempo de ocio?...</p>
Duración	1 sesión (45 minutos).
Espacio	Cancha deportiva.
Recursos	Todo tipo de recursos necesarios para practicar los juegos elegidos por el alumnado (dependerá de los juegos que escojan, pero deberán ser comunicados al docente previamente). Docente de Educación Física.
Evaluación	Lista de control.

Nota. Fuente: elaboración propia.

6-PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

En cuanto al tipo de evaluación, a lo largo de la propuesta de innovación se llevará a cabo tanto una evaluación inicial, como una evaluación continua y también una sumativa.

Inicial con el objetivo de reconocer las ideas del resto del profesorado acerca de la propuesta y llevar a cabo modificaciones si fuese necesario, y además para detectar los conocimientos previos, habilidades y destrezas del alumnado en relación con el tema en cuestión. Para reconocer las ideas del resto del profesorado y llevar a cabo posibles modificaciones, en los días previos al inicio de la propuesta, los/as docentes implicados tendrán una reunión informativa. Seguidamente, se les repartirá una escala de Likert (ver anexo 7) para que valoren la propuesta y, si es el caso, propongan nuevas ideas en el apartado de “propuestas de

mejora”. Estas serán tenidas en cuenta y, si así se considera, se incorporarán a la misma. Y en cuanto a la detección de ideas previas del alumnado, en la primera sesión de cada juego, el/la docente del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, a través de una serie de preguntas tratará de reconocer los conocimientos previos del alumnado acerca del juego en cuestión.

Por otro lado, continua, ya que se pretende llevar a cabo una evaluación constante durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo modificar ciertos aspectos a nivel de diseño o implementación docente, siempre y cuando sea necesario. Todo ello gracias a reflexiones llevadas a cabo en la última sesión de cada juego. (López, 2017).

Y sumativa con el fin de que al terminar la propuesta, tanto el alumnado como el equipo docente, valoren el proyecto (Rosales, 2014).

Por otro lado, al finalizar la cuarta sesión de cada juego, también el profesorado implicado deberá completar otra escala Likert (ver anexo 7), a fin de valorar diferentes aspectos relacionados con el desarrollo de las sesiones en las que hemos pasado de trabajar sobre el juego original al “nuevo” juego tradicional. Esta herramienta nos permitirá valorar aspectos como el nivel de formación docente en relación con los Juegos Tradicionales Canarios, ya que consideramos que actualmente no hay mucho profesorado con formación al respecto, o al menos su formación es reducida. Por lo que esta herramienta puede ayudar a evidenciar que el profesorado de Canarias en general necesita apoyo e información acerca de este tema, siendo interesante en futuras propuestas, cursos previos de formación del profesorado en relación con los Juegos Tradicionales Canarios para poder desarrollar las sesiones y la propuesta en general de forma óptima.

Por último, una vez finalizada la propuesta, en la última sesión se le repartirá a cada alumno/a una lista de control (ver anexo 8) con el fin de que valoren el proyecto, con un último apartado de “propuestas de mejora”, que serán tenidas en cuenta para futuros proyectos. Consideramos que esta herramienta ayudará a valorar y a dar información sobre la propuesta, ya que el hecho de saber si este proyecto ha despertado el interés del alumnado por los Juegos Tradicionales Canarios, es de suma importancia para saber si se ha cumplido los objetivos marcados; ha favorecido al aumento de su interés por la actividad física; saber si seguirán jugando a alguno de estos juegos fuera del horario lectivo; si ha despertado en ellos/as el interés por crear variantes para otros juegos tradicionales... Si estos aspectos son respondidos de forma afirmativa por el alumnado, sabremos que nuestra propuesta ha sido positiva y por ende habremos cumplido los objetivos propuestos.

Por su parte, el equipo docente hará lo mismo, pero en esta ocasión empleando una rúbrica (ver anexo 9), también con un último apartado de “propuestas de mejora”.

7-PRESUPUESTO.

Para llevar a cabo esta propuesta será necesario especificar los costes reales necesarios para su puesta en práctica. De modo que primeramente se mencionan los elementos necesarios:

1. Materiales necesarios para el desarrollo de las sesiones: palos canarios, palos canarios con diferentes características, tabletas, protecciones para la cabeza, conos o picas, caja grande para los palos distintos, cronómetro, cajas con las cartas, obstáculos (mesas, sillas, bancos, taburetes...), petos, patines, bastones con diferentes características, caja para los bastones distintos, bolas canarias (mínimo dos paquetes), pelotas de fútbol, tizas para delimitar el terreno de juego, posibles materiales necesarios para jugar a los “nuevos” juegos que propondrá el alumnado, ordenadores, proyector, pantalla para la proyección.
2. Otros materiales necesarios: impresora, folios para imprimir las herramientas de evaluación, bolígrafos para rellenar dichas herramientas, plastificadora para las cartas, fundas para plastificar.
3. Acceso a internet.
4. Recursos necesarios para la difusión del proyecto: cámara para capturar vídeos y fotos del proyecto, para que luego pueda ser subido a las diferentes redes sociales.

A continuación, se expresan en detalle los recursos necesarios para la implementación de este proyecto junto a su presupuesto.

Tabla 12.

Presupuesto del proyecto.

Material	Precio por unidad	Unidades	Precio total
Palos canarios	5 euros	20	100 euros
Palos canarios personalizados	5 euros	25	125 euros
Tabletas	-	25	Facilitadas por el centro
Protecciones para la cabeza	3,60 euros.	25	90 euros
Conos	-	15	Facilitados por el centro

Caja grande	0,80 euros	2	1,60 euros
Cronómetro	-	1	Facilitado por el centro.
Caja para cartas	0,60 euros	4	2,40 euros
Mesas	-	2	Facilitadas por el centro.
Sillas	-	2	Facilitadas por el centro.
Taburetes	-	2	Facilitados por el centro.
Petos	-	13	Facilitados por el centro
Patines	25 euros	5	125 euros
Bastones personalizados	1 euro	10	10 euros
Bolas Canarias	130 euros	2	Una de las unidades requeridas las facilita el centro. 130 euros.
Pelotas		4	Facilitados por el centro
Tizas		10	Facilitados por el centro
Ordenador	-	1	Facilitado por el centro.
Proyector	-	1	Facilitado por el centro.
Pantalla para proyección	-	1	Facilitado por el centro.
Impresora	-	1	Facilitado por el centro.
Folios	-	25	Facilitados por el centro
Bolígrafos	-	25	Facilitados por el centro
Plastificadora	30 euros	1	30 euros
Fundas para plastificar	0,14 euros	100	14,9 euros
Internet	-	1	Facilitado por el centro
Cámara	-	1	Facilitada por el centro
			628,90 euros

Nota. Fuente: elaboración propia.

Cabe destacar que en función de los materiales que pueda ceder el centro educativo, el presupuesto podría aumentar o disminuir ligeramente.

8-CONCLUSIONES.

Las potencialidades y beneficios de que esta propuesta sea llevada a cabo son múltiples.

En primer lugar, se puede destacar la conservación de los Juegos Tradicionales Canarios, lo que a su vez permite un aprendizaje de las costumbres, tradiciones y cultura de las Islas Canarias por parte de las nuevas generaciones, en este caso en concreto, por parte del alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria del CEIP Miguel Pintor.

El proyecto facilita el fomento en el interés por parte del alumnado por el incremento en el nivel de actividad física mediante la práctica de los Juegos Tradicionales.

Por su parte, la metodología empleada en este proyecto, basada en el aprendizaje experiencial y el trabajo en equipo, puede llegar a ser altamente efectiva para lograr una mayor comprensión y valoración de los Juegos Tradicionales Canarios, al involucrar a los/as estudiantes en el proceso de investigación, diseño y ejecución del proyecto, dándoles un papel activo en la preservación de la cultura de su comunidad.

Además, logrando estos objetivos mencionados, indirectamente se estaría consiguiendo que los/as jóvenes de hoy en día ocupen su tiempo libre de forma más enriquecedora, llevando a cabo relaciones sociales reales, estando en contacto con la naturaleza...

Por otra parte, esta propuesta puede evidenciar la escasez de formación por parte del profesorado en relación con la cultura canaria, dando lugar a que se le dé la importancia que se merece, reflejando esta problemática y permitiendo, tal vez, que el profesorado realice cursos de formación al respecto.

Además, se aprovechará que el centro tiene un espacio en la página del Gobierno de Canarias, para difundir sus actividades y propuestas por diferentes centros de Canarias, a fin de que valoren la importancia de llevar a cabo este tipo de proyectos para que no se pierdan las tradiciones, costumbres y valores del lugar donde vivimos. Es decir, es un proyecto totalmente extrapolable a otros centros escolares.

En resumen, esta propuesta de innovación puede llegar a ser una herramienta valiosa para preservar y difundir el patrimonio cultural de la Comunidad Canaria, permitiendo una mayor valoración y comprensión de la cultura local entre los/as estudiantes, al mismo tiempo que fomenta la actividad física, el trabajo en equipo y la creatividad, mediante un enfoque innovador.

9-REFLEXIÓN ACERCA DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS.

Como maestros de primaria, hemos adquirido una amplia gama de competencias que nos han permitido tener éxito en la enseñanza y educación de los/as niños/as en edad escolar. Hemos desarrollado habilidades pedagógicas, hemos adquirido conocimiento del currículo y hemos aprendido a planificar y evaluar actividades educativas. También hemos desarrollado habilidades de comunicación efectiva, liderazgo, resolución de conflictos, adaptabilidad y creatividad, lo que nos ha permitido responder de manera efectiva a las necesidades individuales de nuestros/as estudiantes.

Además, la realización de este TFG también nos ha brindado la oportunidad de adquirir nuevas competencias valiosas. Hemos desarrollado habilidades de investigación y análisis, lo que nos ha permitido comprender mejor la cultura canaria y la historia de los juegos tradicionales. Además, hemos aprendido a diseñar y desarrollar actividades educativas y lúdicas e innovadoras.

En resumen, como maestros de primaria y como estudiantes que han realizado un TFG de una propuesta innovadora sobre los Juegos Tradicionales Canarios, hemos adquirido una serie de competencias valiosas y transferibles que nos serán útiles en una amplia variedad de campos profesionales y personales. Estas competencias incluyen habilidades pedagógicas, liderazgo, resolución de conflictos, habilidades de comunicación efectiva, creatividad, investigación y análisis, diseño y desarrollo de actividades educativas, empatía y comprensión cultural.

10- BIBLIOGRAFÍA.

- Aníbal, Á., Sailema, M., Amore, P. D. R., Navas, L. E., Víctor, M. Q., & ,Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
- Bermejo, J. M., Pulido, D., Galmes, A. M., Serra, P., Vidal, J., & Ponseti, F. J. (2021). Educación física y universidad: Evaluación de una experiencia docente a través del aprendizaje cooperativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, vol. 39, p. 90-97.
- [Cartas de Kings League]. (3 de febrero de 2023). Piqué anuncia en la Kings League la carta que lo cambiará todo: "Penalti Presidente". *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/television/20230203/8731878/pique-anuncia-kings-league-carta-cambiara-mmn.html>
- Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2022/231/001.html>
- Gobierno de Canarias. (2019). Catálogo de los Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias [CM1]. Recuperado el 5 de febrero de 2023 de la web: <https://www.gobiernodecanarias.org/deportes/materias/programas-proyectos/juegos-deportes-tradicionales/catalogo/>
- [Kings League] (1 de marzo de 2023). Qué es la Kings League: Calendario, equipos, futbolistas y dónde ver los partidos de la liga de fútbol de Ibai Llanos, Casillas, Kun Agüero, TheGrefg. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/como/2023/01/02/63b29ee2fc6c83eb248b457b.html>
- Ley 1/2019, de 30 de enero, de la Actividad Física y el Deporte de Canarias (BOE núm. 24 de 28 de enero de 2019).
- López, M. S. F. (2017). Evaluación y aprendizaje. *MarcoELE: Revista de Didáctica Española Lengua Extranjera*, (24), 3.
- Marín Chávez, M. E. (2018). Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial. *Revista De Investigación Académica*, 24, e1293.

<https://www.eumed.net/rev/ria/2018/03/juegos-tradicionales-educacion-inicial.html>

Mendoza, J. (2017). Los juegos tradicionales y su papel en el desarrollo infantil. *Revista Digital Universitaria*, 18(2), 1-10. <https://www.revista.unam.mx/vol.18/num2/art16/>

Montouto, M. (7 de febrero de 2023). Audiencias de récord para la Kings League, que 'bate' a La Liga y la Premier League. *20 Minutos*. <https://www.20minutos.es/deportes/noticia/5099135/0/audiencias-de-record-para-la-kings-league-que-bate-a-la-liga-y-la-premier-league/>

Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Pic, M., de Ocariz Granja, U. S., & Serna, J. (2020). Los juegos tradicionales y los estados emocionales en educación secundaria y bachillerato. *Revista de Psicología del Deporte*, 29, 5-6.

Pérez, A. L. (2021, Junio). Acercando la bola canaria a los colegios del archipiélago. (Trabajo de fin de grado). Tenerife: Universidad de La Laguna, Grado en Educación Primaria. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/24457>

Rincón-Ussa, L. J., Fandiño, Y. J., & Cortés-Ibañez, A.-M. (2020). Educational Innovation Through Ict-Mediated Learning Strategies in the Initial Teacher Education of English Language Teachers. *GIST-Education and Learning Research Journal*, 21, 91-117.

Rosales, M. (2014, 14 de Noviembre). *Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual*. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Buenos Aires, Argentina. https://www.academia.edu/download/60520610/662_220190907-26539-5gm2uo.pdf

Museo del Juego. (s.f.). Juego del palo canario. http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000709_docu1.pdf

TED. (2016, 16 de febrero). Dentro de la mente de un maestro de la procrastinación [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6UEf5bv6iL8>

Tronchoni, N. (25 de enero de 2023). La Kings League fútbol pachanga y espectáculo del bueno. *El País*. <https://elpais.com/deportes/2023-01-25/la-kings-league-futbol-pachanga-y-espectaculo-del-bueno.html>

11-ANEXOS.

Anexo 1

Tabla 1.

Temporalización del proyecto.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1	¿Conoces el Juego del Palo Canario?	¡El Juego del Palo Canario!		¡Diseñemos las nuevas normas!	¡El nuevo Juego del Palo Canario!
Semana 2	¿Conoces el Juego de La Pina?	¡El juego de La Pina!		¡Diseñemos las nuevas normas!	¡El nuevo Juego de La Pina!
Semana 3	¿Conoces el Juego de La Bola Canaria?	¡El juego de la Bola Canaria!		¡Diseñemos las nuevas normas!	Canary ball!
Semana 4	¡Los nuevos Juegos Canarios!	¡Creando nuevos juegos!		¡Más cartas, más variantes, más divertido!	¡A jugar a los nuevos Juegos Tradicionales Canarios!

Leyenda

Área de Conocimiento del medio
Área de Educación física
Área de Educación artística

Nota. Fuente: elaboración propia.

Anexo 2.

Tablas con las competencias específicas; los criterios de evaluación; descriptores operativos y saberes básicos, de las diferentes áreas:

Tabla 1.*Área de Educación Física.*

Área de Educación Física	
Competencias específicas	<p>3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>
Criterios de evaluación	<p>3.1. Intervenir en situaciones motrices lúdicas, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y autorregulación, respetando las normas y reglas del juego, con deportividad, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándose de forma asertiva, reconociendo las actuaciones de personas compañeras y oponentes.</p> <p>4.1. Practicar juegos motores y deportes, propios de la cultura canaria, así como procedentes de otras, reconociendo, conservando y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas y actitudes positivas hacia la igualdad entre personas reconociendo el esfuerzo y la dedicación de distintos referentes del deporte.</p>
Saberes básicos	<p>I. Vida activa y saludable</p> <p><u>1. Implementación de un estilo de vida activo y saludable, con beneficios físicos, psicológicos y sociales.</u> Responsabilización personal en el cuidado del cuerpo mediante la hidratación, la educación postural en acciones motrices específicas y el consumo de alimentos naturales frente a los procesados y ultraprocesados.</p> <p>V. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p><u>1. Valoración y transmisión de la cultura motriz a través de los juegos motores, deportes y danzas de Canarias y de otras culturas, como seña de identidad cultural.</u></p>
Descriptorios operativos	CPSAA1, CPSAA3, CCEC1.

Nota. Fuente: Decreto 211/2022, del 10 de noviembre.

Tabla 2.*Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.*

Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.	
Competencias específicas	1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital, de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.
Criterios de evaluación	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable, eficiente, saludable y sostenible, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, para buscar información, evaluando su fiabilidad y utilidad, y respetando la propiedad intelectual, para comunicarse y compartir datos y contenido, en plataformas digitales restringidas y seguras, usando la terminología científica apropiada, y para trabajar cooperativamente en equipo y en red.
Saberes básicos	II. Tecnología y digitalización. 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje 1.1. Utilización de dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 1.2. <u>Aplicación de estrategias de búsqueda de información seguras, responsables y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</u> Reconocimiento de la autoría y respeto por la propiedad intelectual.
Descriptorios operativos	CPSAA1, CPSAA3, CCEC1.

Nota. Fuente: Decreto 211/2022, del 10 de noviembre.**Tabla 3.***Área de Educación Artística.*

Área de Educación Artística	
Competencias específicas	3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
Criterios de evaluación	3.2. Producir obras propias, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales, y mostrando confianza en las propias

capacidades y perfeccionando la ejecución, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.

Saberes básicos	III. Artes plásticas, visuales y audiovisuales
	4. Utilización de materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.
	6. Reconocimiento de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos. Aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.
	7. Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo
Descriptores operativos	CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CE1, CCEC3, CCEC4

Nota. Fuente: Decreto 211/2022, del 10 de noviembre

Anexo 3

Información complementaria y vídeo sobre el Juego del Palo Canario.

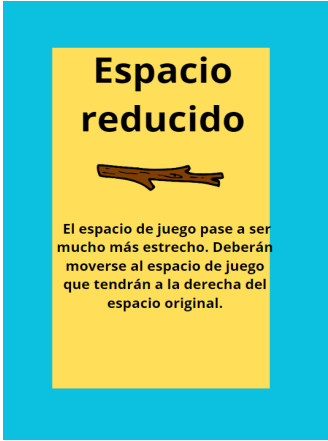
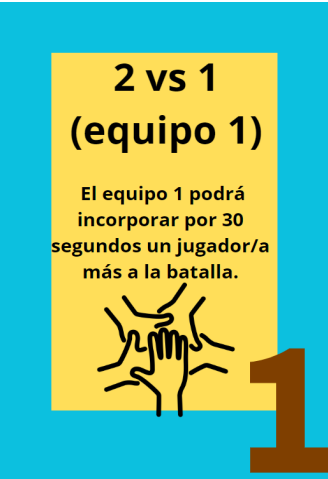
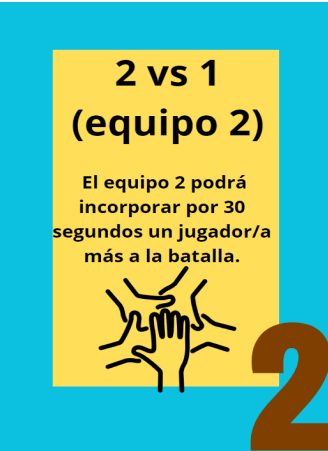
http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000709_docu1.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=qk-PP18owEk>

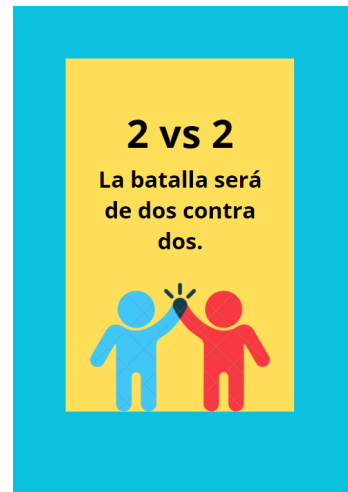
Anexo 4

Tabla 1

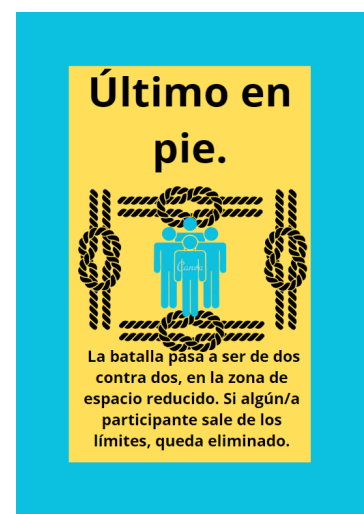
Cartas con nuevas normas del Palo Canario.

Normas	Carta
<p>Espacio reducido: conlleva que el espacio de juego pase a ser mucho más estrecho, por lo que los/as participantes si sale esta carta deberán moverse al espacio de juego que tendrán a la derecha del espacio original.</p>	 <p>The card has a blue border and a yellow center. At the top, it says 'Espacio reducido' in bold black text. Below the text is a small illustration of a wooden stick. At the bottom, there is a block of text: 'El espacio de juego pase a ser mucho más estrecho. Deberán moverse al espacio de juego que tendrán a la derecha del espacio original.'</p>
<p>2 vs 1 (equipo 1): el equipo 1 podrá incorporar por 30 segundos un jugador/a más a la batalla.</p>	 <p>The card has a blue border and a yellow center. At the top, it says '2 vs 1 (equipo 1)' in bold black text. Below the text is a small illustration of two hands shaking. At the bottom right, there is a large brown number '1'. In the center, there is a block of text: 'El equipo 1 podrá incorporar por 30 segundos un jugador/a más a la batalla.'</p>
<p>2 vs 1 (equipo 2): esta vez será el equipo 2 el que podrá incorporar un/a participante durante 30 segundos.</p>	 <p>The card has a blue border and a yellow center. At the top, it says '2 vs 1 (equipo 2)' in bold black text. Below the text is a small illustration of two hands shaking. At the bottom right, there is a large brown number '2'. In the center, there is a block of text: 'El equipo 2 podrá incorporar por 30 segundos un jugador/a más a la batalla.'</p>

2 vs 2: La batalla será de dos contra dos.



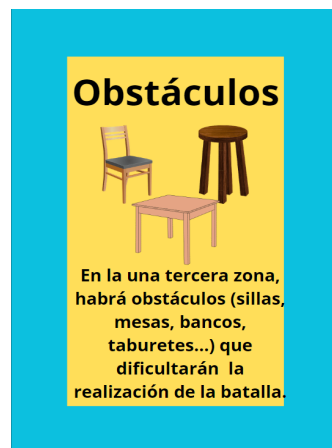
Último en pie: la batalla pasa a ser de dos contra dos, en la zona de espacio reducido. Si algún/a participante sale de los límites, queda eliminado.



Palos personalizados: cada participante deberá coger en una caja que estará habilitada para todos/as, un palo al azar, pudiendo haber palos curvos, más gruesos, más finos, de mayor o menor longitud... Durante 30 segundos, deberán luchar con estos palos.



Obstáculos: al igual que la zona de espacio reducido, habrá una tercera zona, con una serie de obstáculos (sillas, mesas, bancos, taburetes...) que servirán para dificultar la realización de la batalla.



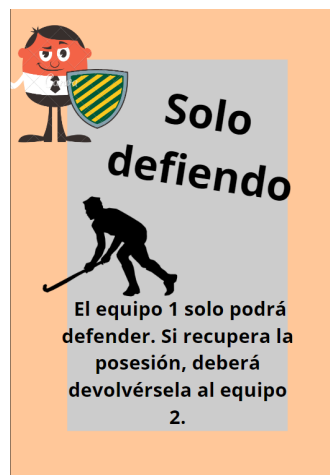
Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 2.

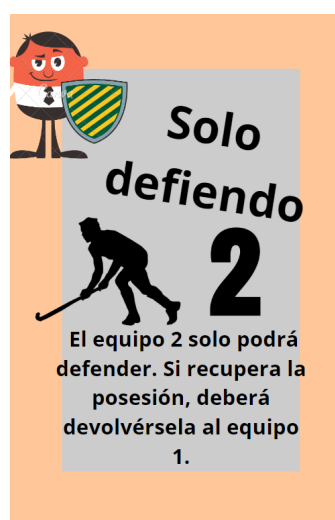
Cartas con nuevas normas para La Pina.

Normas	Cartas
<p>1 vs 1. Cuando esta carta salga, deberán jugar durante 30 segundos uno contra uno. El/la jugador/a que se quede en la cancha será designado por su equipo.</p>	
<p>4 vs 4. En el momento en el que esta carta aparezca, se pasará a jugar cuatro contra cuatro por 40 segundos.</p>	

Solo defensa (equipo 1). Con esta carta, el equipo 1 solo podrá defender, por lo que si recupera la posesión, deberá devolvérsela al equipo 2. Durante 2 minutos.



Solo defensa (equipo 2). Igual que la carta anterior, pero esta vez será el equipo 2 el que solo pueda defender. Durante 2 minutos.



Sobre ruedas. Al introducir esta carta, un jugador/a de cada equipo podrá entrar al terreno de juego con patines. (esta carta solo se introducirá si en los equipos hay niños/as que sepan usar los patines, pudiendo traer estos de sus casas).



Comodín. En este momento, un/a jugador/a al azar, entrará al terreno de juego con un peto fosforescente y servirá de comodín para el equipo que tenga la posesión, habiendo de este modo superioridad numérica para el equipo que ataca.



10 pases. Con esta carta, la forma de anotar un punto por un minuto será únicamente dando 10 pases consecutivos.



Bastones personalizados. En este momento, el alumnado irá a una caja donde se encuentran diferentes bastones personalizados (mayor o menor grosor, longitud...) y cogerá uno al azar, para jugar con este durante un minuto.



Penalti a ciegas (equipo 1). Al introducir esta carta, el equipo 1 podrá tirar un penalti: se colocará La Pina a 3 metros de la línea de punto y el tirador (elegido/a por el equipo) deberá golpear La Pina para que sobrepase dicha línea, pero tendrá que hacerlo con los ojos cerrados, siguiendo las indicaciones de un/a compañero/a.




Penalti a ciegas (equipo 2). Igual que la carta anterior pero en esta ocasión será el equipo 2 el que ejecute el penalti.

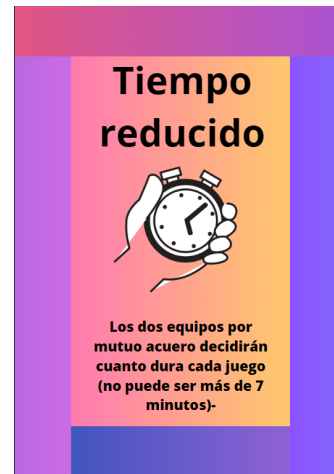


Nota. Fuente: elaboración propia.

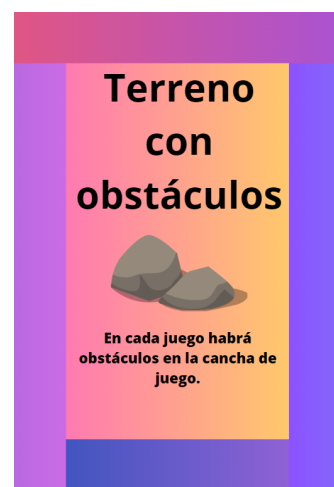
Tabla 3.*Cartas con normas previas al juego.*

Normas	Cartas
<p>Frente a frente. Esta norma hará que un equipo juegue frente al otro, siendo los lados opuestos del terreno de juego. Es decir, en vez de jugar los dos equipos en un mismo lateral, jugarán cada uno en lados distintos.</p>	 <p>FRENTE A FRENTE</p> <p>Cada equipo jugará en el lado contrario al otro.</p>
<p>Bola grande. Esta norma será para cambiar el boliche por una pelota del tamaño de un balón de fútbol.</p>	 <p>Bola grande</p> <p>El boliche será cambiado por un balón de fútbol.</p>
<p>Carta líder. Esta carta servirá para decidir si un jugador/a tiene mayor número de bolas para tirar que el resto de sus compañeros, sin pasarse de las 12 bolas. Es decir, si el equipo decide que un jugador tiene 5 tiradas, el resto del equipo deberá repartirse las 7 bolas restantes sin ser más de las 3 correspondientes. No vale repetir jugador/a para esta norma en cada juego seguido.</p>	 <p>Carta líder</p> <p>Un jugador o una jugadora podrá tirar más bolas que el resto (sin superar las 12 bolas del equipo).</p>

Tiempo reducido. Esta carta será para marcar un tiempo en cada juego. El tiempo lo marcarán de mutuo acuerdo los dos equipos, no siendo superior a 7 minutos. Esto hará que el juego sea más rápido, así como la toma de decisiones.



Terreno con obstáculos. Esta carta hará que el terreno tenga diferentes objetos (piedras grandes, estuches, gomaespuma, etc.) que colocará el profesor o el apuntador del partido. Estos obstáculos cambiarán en cada juego.



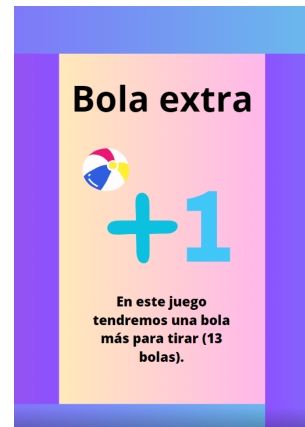
Nota. Fuente: elaboración propia.

Tabla 4.

Cartas y normas durante el juego.

Normas	Cartas
<p>Mano mala. Esta carta hará que el equipo contrario lance las bolas con la mano menos hábil durante toda esa jugada (las 12 bolas).</p>	Una tarjeta rectangular con un fondo dividido en franjas de color: azul en la parte superior, rosa y naranja en el centro, y azul en la parte inferior. El título 'Mano mala' está en la parte superior en negro. Debajo hay un icono de una mano abierta. El texto de descripción está en la parte inferior. <p>Mano mala</p> <p>El equipo contrario deberá jugar este juego con la mano menos hábil.</p>

Bola extra. Esta carta permite al equipo tener una bola extra de lanzamiento en una jugada.



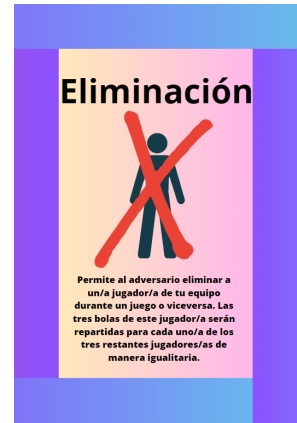
Cambio de color. En este caso, el equipo usará la carta para cambiar de color durante el juego (no vale antes del juego ya que no tendría sentido de beneficio). Si se presenta esta carta, y va ganando el equipo verde, automáticamente irá perdiendo porque se cambiará al equipo rojo.



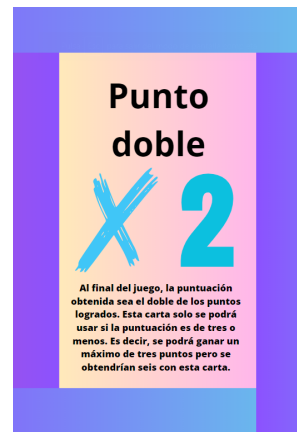
Boliche movable. Cuando se usa esta carta, el boliche puede cambiar de posición para ponerlo en una bola favorable.



Eliminación de jugador/a. Esta carta permite al adversario eliminar a un/a jugador/a de tu equipo durante un juego. Las tres bolas de este jugador/a serán repartidas para cada uno/a de los tres restantes jugadores/as de manera igualitaria.



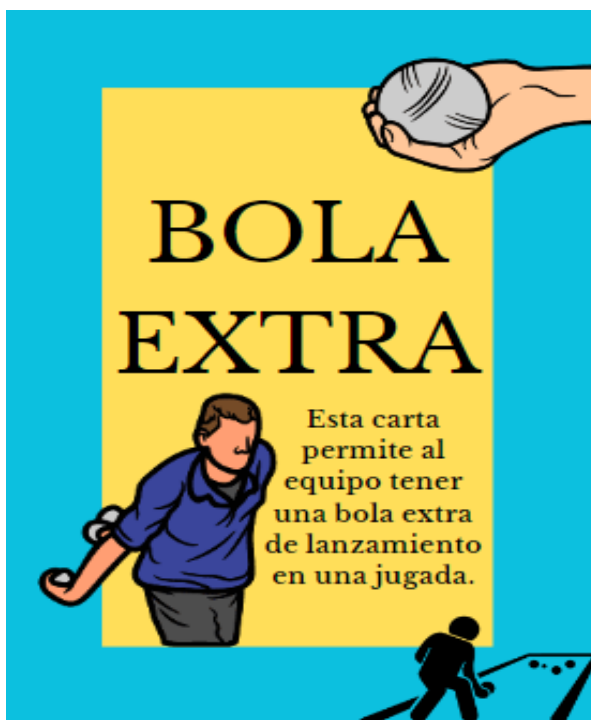
Punto doble. Esta carta hará que al final del juego, la puntuación obtenida sea el doble de los puntos logrados. Esta carta solo se podrá usar si la puntuación es de tres o menos. Es decir, se podrá ganar un máximo de tres puntos pero se obtendrían seis con esta carta.



Tiempo limitado. Esta carta hará que el equipo contrario tenga solo 20 segundos entre tirada y tirada durante un juego. Si no se cumple, la correspondiente bola quedaría eliminada.



Nota. Fuente: elaboración propia.

Ejemplo de otra carta:**Anexo 5**

Video sobre La Pina.

<https://www.youtube.com/watch?v=6UEf5bv6iL8&t=2s>

Anexo 6

Video sobre el Juego de la Bola Canaria.

https://www.youtube.com/watch?v=kaM9gv_WiZo

Anexo 7**Tabla 1.**

Plantilla para la valoración inicial de la propuesta por parte del profesorado.

Items	1	2	3	4	5	Observaciones	Propuestas de mejora
¿La idea de la propuesta te parece innovadora?							

¿Consideras que los objetivos propuestos son los adecuados?							
Las competencias básicas, criterios de evaluación, descriptores operativos y saberes básicos, ¿Son los correctos para trabajar la propuesta?							
¿Crees que las herramientas de evaluación son las adecuadas?							
¿Piensas que la propuesta favorece al interés del alumnado por los juegos tradicionales?							
¿Ayuda este proyecto a conservar las tradiciones, valores, patrimonio y costumbres de Canarias?							
¿Consideras que la propuesta puede llegar a favorecer al incremento del nivel de actividad física del alumnado?							

Nota. 5 valoración máxima-1 valoración mínima. Fuente: elaboración propia.

Propuestas de mejora:

Tabla 2

Plantilla para la valoración de la experiencia docente por parte del profesor/a.

Items	1	2	3	4	5	Observaciones	Propuestas de mejora
¿Te has sentido cómodo a lo largo de esta sesión?							
¿Contabas con los conocimientos necesarios acerca de los Juegos Tradicionales Canarios para desarrollar esta sesión?							
¿Has dedicado mucho tiempo a preparar la sesión?							

¿Consideras que te has implicado lo suficiente en dicha sesión como para transmitir al alumnado interés por los juegos tradicionales?						
¿Crees que el desarrollo de la sesión y tu desempeño como docente en el transcurso de la misma favorecen el proceso de conservación de las costumbres, valores, tradiciones y patrimonio de Canarias?						

Nota. 5 valoración máxima-1 valoración mínima.

Anexo 8

Lista de control:

Contesta a las siguientes preguntas marcando con una X en la casilla que consideres (sí/no):

LISTA DE CONTROL		
APELLIDOS Y NOMBRE:	CURSO:	
Ítems	SÍ	NO
1. ¿Este proyecto ha despertado en ti un mayor interés por los Juegos Tradicionales Canarias?		
2. ¿Este proyecto ha ayudado a aumentar tu interés por la práctica de la actividad física?		
3. ¿Crees que esta propuesta favorece a conservar las tradiciones, valores y costumbres de Canarias?		

4. ¿Habías trabajado en otra ocasión un proyecto similar a este?		
5. ¿Crees que ha sido importante realizar este proyecto?		
6. ¿Después de realizar este proyecto, crees que seguirás jugando a alguno de estos juegos?		
7. ¿Han despertado estas sesiones el interés por crear variantes para otros Juegos Tradicionales Canarios?		
8. ¿Te gustaría trabajar proyectos similares en futuras ocasiones?		

Comenta a continuación algunas ideas o propuestas que consideres que puedan ayudar a mejorar esta propuesta:

Por ejemplo: dedicar más sesiones a practicar al “nuevo” juego.

Anexo 9

Rúbrica:

RÚBRICA				
ÍTEMS	EXCELENTE	BIEN	ADECUADO	POCO ADECUADO
¿Finalmente la propuesta te pareció innovadora?	La propuesta fue totalmente innovadora, nunca había trabajado esta idea con los Juegos Tradicionales Canarios.	La propuesta me pareció innovadora, sin embargo ya había oído hablar acerca de proyectos similares.	La propuesta tiene algunos aspectos innovadores pero otros muchos no.	La propuesta no me pareció innovadora.
Una vez finalizado el proyecto ¿Crees que los objetivos planteados fueron los adecuados?	La elección de los objetivos fue un total acierto.	La elección de los objetivos fue la correcta pero yo hubiese escogido alguno más.	Algunos de los objetivos fueron adecuados, otros no.	La elección de los objetivos no fue la adecuada.
¿Piensas que se alcanzaron los objetivos planteados?	Sí, totalmente.	Sí, con algunas pequeñas excepciones.	Sí, pero muchos aspectos no terminaron de conseguirse.	No.
¿Las competencias básicas, criterios de evaluación, saberes básicos y descriptores operativos	Sí, totalmente.	A rasgos generales, sí.	Sí, pero fueron muy ambiciosos o escuetos.	No.

seleccionados, permitieron trabajar la idea general de la propuesta que previamente se había planteado?				
¿Las herramientas de evaluación son las correctas para valorar el proyecto?	Sí, totalmente.	En rasgos generales, sí.	Sí, aunque considero que podrían haberse empleado otras más adecuadas.	No.
¿Consideras que la propuesta favoreció a propiciar el interés por parte del alumnado en relación a los Juegos Tradicionales Canarios?	Sí, esta propuesta favorece el interés por parte del alumnado en relación con los Juegos Tradicionales Canarios.	Sí, en la mayoría del alumnado esta propuesta ha favorecido el interés por parte del alumnado en relación con los Juegos Tradicionales Canarios.	A rasgos muy generales sí, pero, en muchos niños/as esta propuesta no despertó el interés por los Juegos Tradicionales.	No, esta propuesta no ha favorecido en el interés por parte del alumnado en relación con los Juegos Tradicionales Canarios.
Una vez finalizada la propuesta, ¿Consideras que esta ha ayudado a conservar las tradiciones, valores, patrimonio y costumbres de Canarias?	Sí, esta propuesta ha ayudado a conservar las tradiciones, valores, patrimonio y costumbres de Canarias.	A rasgos generales sí.	Sí, pero sólo en algunas sesiones de la propuesta.	No, esta propuesta no ha ayudado a conservar las tradiciones, valores, patrimonio y costumbres de Canarias.

¿Consideras que la propuesta ha ayudado a favorecer en el incremento del nivel de actividad física del alumnado?	Sí, la propuesta ha ayudado a favorecer en el incremento del nivel de actividad física del alumnado.	En líneas generales, sí.	Sí, pero no en la mayoría del alumnado.	No, esta propuesta no ha ayudado a favorecer en el incremento del nivel de actividad física del alumnado.
--	--	--------------------------	---	---

Comenta a continuación algunas ideas o propuestas que consideres que puedan ayudar a mejorar este proyecto: