



## UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINAR DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA: EL QUIJOTE Y SUS JUEGOS MOTORES

PEDRO GIL MADRONA (\*)  
ONOFRE RICARDO CONTRERAS JORDÁN (\*)

**RESUMEN.** El presente artículo tiene por finalidad presentar a la comunidad educativa el relato de una experiencia en Educación Física en un Colegio de Enseñanza Infantil y Primaria de Albacete, presentando el procedimiento seguido para trabajar la obra de D. Miguel de Cervantes: *El 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 el conocer cuáles eran los juegos motores populares que aparecen en la novela. A partir de la localización y el conocimiento de dichos juegos populares pasamos al plan de acción, diseñar una propuesta de intervención educativa en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria. A estos efectos, el juego como elemento cultural se ha trabajado a partir de los textos del *Quijote*, de su lectura y comentario en el aula en las áreas de Lengua y Conocimiento del Medio, complementándose con la realización de clases teórico-prácticas en la pista y gimnasio en las clases de Educación Física.

**ABSTRACT.** This article aims to present the educational community the experience carried out in the Physical education area in an Infant and Primary education school in Albacete. It shows the procedure followed to work on D. Miguel de Cervantes' literary work: *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, from the Physical education area, through the popular games shown in the work and taking into account the IV centenary of its publication. First of all it was necessary to know the popular motor games which appear in the novel. Once these popular games were found and known, we designed a proposal of educational intervention in the levels of Infant and Primary education. For these purposes, we have worked with the game as a cultural element from *Quijote's* texts, reading and discussing on them in the classroom in the areas of Language and Natural, Social and Cultural Environment. This work was completed with theoretical and practical Physical education classes in the track and the gymnasium.

### EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

A lo largo de la historia, el juego ha sido utilizado como un recurso didáctico a tra-

vés 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 ra-

---

(\*) Universidad de Castilla La Mancha.

cional. 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, p. 143) define el juego motor como «juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz» y Navarro (2002, pp. 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 paralelamente 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 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, p. 176).

Los juegos populares o tradicionales son aquéllos de carácter tradicional derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa, que no se encuentran excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, surgen del mutuo acuerdo de los jugadores y, por tanto, son variables y flexibles. 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 al alcance del educador y que, en palabras de Trigo (1995, p. 7), 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, contribuyen a relacionarse con otras personas de distintas edades, sexo y condición, conllevan la autoestima hacia lo propio, además de favorecer 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 introducir pequeñas variaciones en aras 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. Nos referimos al juego tradicional como recurso cuando aparece en áreas que no son la de Educación Física como las Matemáticas, Lengua Española y Literatura o Educación Artística. En el área de Educación Física el juego tradicional aparece recogido explícitamente como un contenido que tiene que ser trabajado en la educación primaria tanto en el currículo que se desprende de la LOGSE como el que surge de la LOCE.

#### **JUSTIFICACIÓN DE NUESTRA PROPUESTA: 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 ésta, y cómo se relacionan con el juego. Ha resultado importante conocer y analizar los vínculos que se establecen entre juego y género, juego y trabajo, juego y espacio, por citar algunos ejemplos.

#### **JUSTIFICACIÓN DE NUESTRA PROPUESTA**

La escuela, en nuestra sociedad actual, sigue manteniendo un importante sentido cultural y social, de ahí que continúe manteniéndose en vigor el planteamiento de Dewey (1967, pp. 28-ss) cuando viene a decir que la misión de la institución escolar es 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 de la literatura como es *El ingentoso 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*.

Pero 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 niñas en procedimientos de indagación, búsqueda y observación, propiciando el contacto y la toma de conciencia con la historia y el contenido cultural de sus antepasados, haciendo una asimilación que podemos llamar cultural y que sin duda le permitirá al niño sentirse inmerso en un contexto en el que se reconoce y que asume como propio.

En la Educación Infantil la experiencia se ha emprendido desde una perspectiva globalizadora, lo que quiere decir que no se han priorizado unos aspectos del desarrollo infantil sobre otros mediante la globalización como no parcelación del conocimiento en asignaturas.

En la Educación Primaria se lleva a cabo desde una perspectiva interdisciplinar, ya que desde las áreas curriculares de Lengua y Conocimiento del Medio se organi-

zaron actividades de lectura y escritura de narraciones y verbalizaciones en torno a personajes, gastronomía, vida y sociedad de la época, 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 en el análisis de las imágenes, las lecturas o los gestos, sabiendo la fuerza que tienen éstos para influir en su socialización en nuestra sociedad actual.

Con ello lo que pretendemos es que los niños conozcan el patrimonio lúdico 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. Ello hará que los niños 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.

#### LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES

Inicialmente se hacía preciso el conocer cuales eran los juegos populares que aparecen en la obra *El Quijote*, tarea emprendida 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. 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 practica-

ba 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 mas 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 óculo-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.

– *Juego 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 normas (cap. xiii de la segunda par-

te). Apto para trabajar las percepciones y recepciones, los desplazamientos, las tomas de decisiones, la centralidad en el juego, la cooperación-oposición entre otros.

- *Pares 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. xxv y xlvi de la primera parte). Apto para trabajar la cooperación, la coeducación, la habilidad motriz, la precisión, la coordinación entre compañeros, etc.
- *Juego 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 desease. En referencia

a las normas se debía de guardar la distancia designada para tirar, respetar la distancia de tiro. Se trata de demostrar la puntería 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 eran un caballo, una lanza y una «sortija» (aro o anillo pequeño). El juego es un ejercicio de destreza 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. lxx 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 diversión. El origen del juego es francés. El material necesario para su desarrollo era una lanza de madera o de metal, caballo, armadura. 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 un 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, acabó siendo prohibida esta celebración por los 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 entretenido si a los oyentes les interesa la historia (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 en su caballo deben conseguir vencer a su contrario tirándolo del caballo y después matarle o perdonarle la vida. En este sentido más que un juego es un combate. Solían enfrentarse por amor, venganza, 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 (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 establecidas por los mismos jugadores. En una ballesta se pone una flecha para lanzarla y 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.

## EL QUIJOTE EN LA EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Dentro del ámbito del desarrollo motor la Educación Infantil como señalan García y Berrueto (1999, p. 56) se propone facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordinadas espacio-temporales en que se desarrolla la acción. Todo esto, unido a la finalidad de posibilitar el desarrollo de la individualidad, con el descubrimiento de la propia identidad y el fomento de la confianza en sí mismo, estimulando los hábitos y actividades, las reglas sociales, la resolución de conflictos, la coeducación desde la más tierna infancia, el espíritu cooperativo y solidario, la educación en valores, así como las relaciones interpersonales e integración social de todos los alumnos sin distinción de raza o color de piel, sexo o creencias religiosas.

De ahí que, nuestra actividad en lo referente a la educación de la motricidad se centrará en el desarrollo o trabajo de la lateralidad, el equilibrio, la coordinación de movimientos, la relajación y la respiración, de la organización espacio-temporal y rítmica, de la comunicación gestual y expresividad corporal, postural y tónica, de la relación del niño con los objetos, con sus compañeros y con los adultos, del desarrollo afectivo y relacional, de su sociabilidad a través del movimiento corporal, lo que supone controlar y expresar su motricidad voluntaria en su contexto relacional manifestando sus deseos, temores y emociones.

Si bien todas las propuestas estarán sumergidas en el principio de globalidad del niño y la niña que rige la etapa de infantil, de ahí que en nuestras propuestas

tengan suma importancia la actividad motriz, el juego, el descubrimiento, la creatividad, el lenguaje, la expresión plástica, las relaciones interpersonales, la coeducación, los valores sociales y culturales y el papel clave que juegan las emociones.

Por lo tanto los objetivos de nuestra propuesta son trabajar el juego como medio de conocimiento de nuestra cultura, desarrollar a través del movimiento no sólo los aspectos motores sino también los conocimientos declarativos, cognitivos y actitudinales, es decir, potenciar la educación infantil desde una perspectiva globalizadora y la elaboración de un trabajo interdisciplinar (áreas, alumnos, profesores y familias).

Con motivo de la celebración del IV centenario del libro de *D. Quijote de la Mancha*, y como manchegos que somos, esta experiencia didáctica que a continuación relataremos era de obligado cumplimiento. A través de ella trabajamos los diversos ámbitos educativos de la Educación Infantil (Identidad y autonomía personal, Medio físico y Social, y Comunicación y Representación), tratando la transversalidad (educación en valores, la cooperación, etc) desde una perspectiva globalizadora.

### AMBIENTACIÓN DE LA SALA-GIMNASIO

Las paredes del gimnasio estarán empapeladas con papel continuo, sobre el que se han pintado las llanuras manchegas con un gran sol. El resto de la decoración son recortables gigantes colocados en función de la aventura que vivamos. Los recortables serán los molinos de viento, girasoles, una venta, los personajes principales: Don Quijote con Rocinante y Sancho con Rucio, Dulcinea, el perro, alguna hoguera, algunos árboles. A su vez dibujamos un gran mapa de Castilla-La Mancha, señalando en él los lugares emblemáticos de las historias del Quijote.

Las clases y actividades motrices en el gimnasio tienen un patrón común: es el relato de una de las aventuras y desventuras del ingenioso hidalgo y su escudero, desarrollo de las actividades motrices y actividad de reposo y afianzamiento de la historia contada.

En todas ellas, se partía del guión anterior, el relato de un capítulo del *Quijote*, incorporando siempre algunas modificaciones para que el niño recibiese una información que él pudiera procesar y entender, desarrollo de la práctica motriz y, reposo y afianzamiento de la historia contada.

El orden de desarrollo y relato de las sesiones fue el siguiente: Cuento de Miguelillo el Aventurero, taller de plástica y motricidad fina: elaboración material, ambientación gimnasio, retrato del ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha, los cazadores (dramatización), manteo de Sancho, los molinos de viento, los oficios y el mercadillo medieval.

Por cuestiones de espacio se nos plantea una duda: presentar una sesión íntegra o bien presentar un ejemplo de actividades de cada una de las sesiones, optando por esta última. Por lo tanto, por razones de espacio presentamos solamente algunas de las actividades que conforman la experiencia en su integridad.

– *Cuento de Miguelillo el Aventurero*: En primer lugar había que describir a través de un cuento a los niños de 3, 4 y 5 años, quién era Don Quijote. La propuesta planteada para conseguirlo es a través del cuento que adaptamos para la ocasión: *Miguelillo el Aventurero*, que relata las vivencias de las aventuras y desventuras del personaje principal, Don Quijote, que conduce a nuestros alumnos/as a través de una serie de ejercicios motrices, en los que predomina el juego y la fantasía. El cuento, por tanto, es un resumen de la biografía de Don Miguel de Cervantes, animada por dibujos y el sonido de alumnos de pri-

maria, elaborado en Power Point para dar cabida también a las TIC y que dice así:

Hace mucho, mucho tiempo, vivía en nuestro país un niño llamado Miguel de Cervantes. Miguel era un niño inquieto y curioso al que le encantaba viajar.

(Dibujos y viñetas de España donde se destaca Castilla-La Mancha)

Siempre que podía se iba con su papá, que era cirujano, a recorrer todos los lugares de España, pues le gustaba conocer gentes y paisajes diferentes a los de su pueblo.

(Dibujo y viñeta de un cirujano y un niño)

Cuando Miguel creció, todo el mundo lo conocía por Cervantes. Éste se hizo soldado y fue en una de sus batallas, donde perdió la mano izquierda, lo llamaron el «manco de Lepanto».

(Dibujo y viñeta de un soldado con lanza, caballo y una sola mano)

Tuvo una juventud plagada de aventuras y desventuras, fue apresado por unos piratas turcos y lo retuvieron en Argel durante cinco largos años. Cuando consiguió la libertad y regresó a España, deambuló por Andalucía trabajando como recaudador de contribuciones.

(Dibujo y viñeta de un soldado español y un soldado turco)

A Cervantes, le gustaba mucho escribir y contar cuentos y leyendas. Por aquellos tiempos, no existían bolígrafos ni lapiceros, la gente escribía con plumas de gallina cuyas puntitas mojaban en tinta. Eran muy pocos los que tenían la oportunidad de escribir, pues los niños no tenían la suerte de ir al colegio.

(Dibujo y viñeta de Cervantes escribiendo un libro con una pluma de gallina y una gallina al fondo)

El hecho de viajar tanto en su infancia le ayudó mucho a desarrollar su imaginación. De todos los libros que escribió el más laborioso y leído fue el de *Don Quijote de la Mancha*, que cuenta las aventuras de un

caballero, de su escudero y de su amada Dulcinea.

(Dibujo y viñeta de varios libros encima de una mesa)

Cervantes, nos presenta a D. Quijote como un señor alto y delgado con la cabeza un poco perdida y totalmente convencido de que es un gran caballero. Éste siempre va acompañado de su caballo Rocinante, de su perro galgo y de ...

(Dibujo y viñeta Don Quijote montado en un caballo flaco, con un galgo y Dulcinea en su mente)

[...] su inseparable escudero y amigo Sancho Panza, que es bajito, gordito y muy pobre en conocimientos por lo que siempre se deja convencer por Don Quijote.

(Dibujo de Sancho Panza)

Miguel de Cervantes Saavedra, ayer Miguelillo el aventurero.

(Pintura de Cervantes)

- *Taller de plástica y motricidad fina: elaboración material:* las actividades que se proponen a continuación, formarían parte de una serie de «acciones previas» propuestas antes de las clases en el gimnasio, con el fin de que nuestros alumnos/as se familiaricen con la obra de *El Quijote*, su autor, y sus personajes más destacados y a su vez elaboren un material que posteriormente utilizarán en el desarrollo de las propuestas motrices. La forma de poner en práctica estas actividades será a través de talleres; así, en pequeños grupos unos se dedicarán a pintar, otros a realizar la técnica de papel maché, a recortar. Las actividades las realizarán los alumnos de 3, 4 y 5 años distribuyendo las tareas a los grupos según su grado de dificultad.

En este sentido se realizó un taller de plástica y motricidad fina para confeccionar los disfraces de Don Quijote, Sancho, molinos, armadura de Don Quijote... se ambientó el gimnasio y la clase con grandes murales y recortables referentes al tema.

En esta actividad colaboraron alumnos de Educación Primaria.

- *Lanza de Don Quijote:* usamos globos de los que tienen forma alargada y estrecha, pintura, gomets... también un inflador de globos. Cada niño con un globo o dos se fabricará su propia lanza de Don Quijote que podrá decorar a su gusto con pintura de dedos, gomets, cintas...

- *Escudo de Don Quijote:* utilizamos bandejas de cartón con forma redondeada, papel de periódico, pintura, agua y harina. Hicimos una pasta con el agua, la harina y el papel de periódico, con ésta forramos la bandeja de cartón y esperamos que se seque, una vez esté seco decoramos nuestro escudo con pintura y con «alkil».

- *Molinos:* usamos gomaespuma, pintura y maquillaje de barra. Con gomaespuma realizamos unas aspás con forma de manos que nos servirán para simular las escenas de los molinos, es importante el maquillaje y la caracterización de la cara para este disfraz. Las aspás con forma de manos las habrá dibujado y recortado previamente el profesor; los niños harán la tarea de pintarlas, dichas aspás llevarán en su parte posterior unas tiras para que los alumnos puedan sujetárselas a los brazos.

- *Armadura de Don Quijote:* empleamos harina, agua, papel de periódico, globos, trozos de cartulina gomaespuma, pintura gris. Para hacer el casco de Don Quijote utilizamos la técnica de pasta de papel: mezclamos harina y agua hasta obtener una pasta densa, cortamos tiras de papel de periódico, mojamos las tiras de papel en la pasta y pegamos sobre un globo hinchado y dejamos secar durante un día. Cuando la pasta está seca pinchamos el globo, dibujamos la parte del visor y recortamos. Decoramos el casco con trozos de cartulina.

- *Los oficios de la época en el Quijote:*

- Barbero. Materiales: jabón neutro espumoso y regla. Por parejas deberán de afeitarse.
- Escudero. Materiales: pañuelos, conos y cuerdas para construir un circuito. Por parejas. Un miembro de la pareja se venda los ojos y el acompañante (escudero) debe guiarle.
- Mesonero. Materiales: bandeja y diversos materiales para trabajar el equilibrio de objetos. Sobre una bandeja el niño llevará varios objetos e intentará pasar el circuito sin que se le caigan.
- Pastor. Materiales: picas y conos para construir un redil. Toda la clase excepto dos niños llevan los ojos vendados. Quienes no van vendados son los pastores y deberán introducir en el redil al resto de la clase. Una vez dentro se quedarán sentados y se pueden quitar la venda. Las «ovejas» van andando, el pastor lleva del brazo a cada uno/a y lo deposita dentro del redil. Uno/a puede hacer de perro pastor para ayudar.
- Cómicos. Materiales: picas y conos. Construimos un escenario. El alumnado que quiera sale para contar chistes, recitar poesías, bailar, etc...

- *El manto de Sancho:* Las actividades reflejan cómo fue mantenido uno de los protagonistas (Sancho Panza):

- Con una tela a modo de «paracaídas» los alumnos junto con sus dos maestras/os cogerán el paracaídas y tienen que hacer saltar una pelota sin que ésta salga del paracaídas.
- La misma actividad, pero ahora los alumnos tienen que tratar de colarla por el agujero del centro.

- *Retrato del hidalgo Don Quijote de la Mancha y de su escudero Sancho Panza:*

- «El mundo de Don Quijote y de Sancho»: cuatro niños harán de Quijotes, cada uno de ellos llevará en sus manos una barra de pintura de carnaval de color diferente, tratarán de pillar al resto de niños y le pintarán un bigote y una barba. Una vez pintados comenzarán a hacer locuras y a decir disparates. La maestra será una más de la clase (sería conveniente que empezase ella siendo Don Quijote para que el resto de niños la imite). Realizaremos la misma actividad para presentar a Sancho; una vez maquillados, harán que están comiendo, bebiendo y durmiendo.

Variante: con 3 años si están dos profesoras una hará de Don Quijote y otra de Sancho; el pillado de Sancho y Quijote puede hacerse a la vez. Para 4 y 5 años, como son más independientes, uno de los niños/as puede hacer de Sancho y otro/a de Don Quijote.

- «Vestimos a Don Quijote y a Sancho Panza»: en una pared del gimnasio pegaremos a nuestros personajes Don Quijote y Sancho Panza. En el otro extremo del gimnasio colocaremos recortables de las vestimentas que estos llevaban: barba, bigote, lanza, escudo, yelmo, zurrón, sombrero de paja... Los niños tratarán de vestir a los personajes de la manera más apropiada. Para llegar de un extremo a otro deberán atravesar un circuito que habrá montado previamente la maestra y, han de simular que son uno u otro personaje.
- «La danza de Dulcinea» (con la música de Al jardín de la alegría): en corro cantaremos y bailaremos una

canción que omitimos por razones de espacio.

- *El mercadillo quijotesco medieval. Los juegos motores del Quijote:* Para finalizar esta unidad didáctica o experiencia dedicada a Don Quijote de la Mancha realizamos un mercadillo medieval. Cuando los alumnos entran al gimnasio, éste estará decorado con diferentes actividades todas ellas características de la época que estamos representado. Irán directamente al centro de la sala y se caracterizarán con telas, bolsas de basura, distintos tipos de papeles de colores... como si estuvieran en dicha época. Durante toda la actividad sonará música medieval. El desarrollo de esta sesión la llevaremos a cabo por rincones a modo de circuito por lo que será preciso que haya un profesor en cada estación circuito o rincón:

- *Tiro de Pelota:* Material: piscina con bolas de plástico y diana con ruido. Un niño se sentará en lo alto de un banco sueco que estará colocado encima de una piscina de bolas, los niños que quieran pasar a la actividad tendrán que coger una pelota e intentar dar a una diana que hemos colocado a determinados metros según la edad del alumno. Cuando el niño dé en la diana, ésta emitirá un ruido que hará que el que está colocado encima del banco sueco «se tire a la piscina de bolas».

- *Lanzamiento de Lanza:* Material: picas forradas con gomaespuma. Se diseñará en el gimnasio o sala de psicomotricidad un espacio, alejado del resto de las actividades y sin posibilidad de romper nada. En este espacio se dibujará con tiza en el suelo unas marcas que nos dirán la puntuación que les daremos por cada lanzamiento. El que obtenga más puntos en tanda de lanzamientos

ganará y por tanto conseguirá que le devuelvan el dinero empleado en esta actividad.

- *Malabarismos:* Material: unas bolas de distintos tamaños y de distintas durezas para realizar la actividad. Tendrán en una mesa un montón de bolas de diferentes tamaños y pesos. Con ellas irán haciendo los ejercicios que un responsable les dirija. Lanzamientos uno enfrente de otro. Por debajo de la pierna, por encima de la cabeza...

- *Lucha con lanzas:* Material: dos sillines con ruedas, varios bancos suecos y palos de gomaespuma. Con los bancos suecos puestos unos encima de otros se hará la división de ambos terrenos de juego. Los niños se sentarán en los sillines con ruedas y en carrera tendrán que golpear en el cuerpo a su contrincante.

- *Nuevas historias:* para volver a la calma y recuperar la tranquilidad, les contaremos un capítulo del *Quijote*, nunca se lo leeremos.

## LA APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS QUIJOTESCOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

### 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.

#### CONTENIDOS

Como se verá posteriormente en nuestra propuesta hemos trabajado los contenidos motrices, el desarrollo de las habilidades básicas ha sido también una 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 la áreas curriculares.
- Actitudinales:
  - Respeto a la cultura y tradiciones.

- Aceptación de las reglas y normas de los juegos.

#### PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

La interdisciplinariedad ha sido el un punto fundamental de nuestra mediación, ya que la participación de todas las áreas curriculares del centro 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 y haciendo al alumno protagonista de su propia actividad, dotándole de oportunidades para la exploración y experimentación, predominando el ejercicio y desarrollo de la actividad creadora, 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 hace 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.

#### 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 activi-

dad. 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:
- *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 gomaespuma, 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 malabares, 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.

- 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 cada alumno leía un párrafo del capítulo en la clase de Lengua y después se les explicaba qué se hacía en cada juego, qué tipo de gente lo practicaba y el acontecimiento cultural o social en 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.

- 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 la 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.

#### **LOS JUEGOS POPULARES: SU DESCRIPCIÓN, ADAPTACIÓN, PUESTA EN PRÁCTICA EN CADA CICLO Y OBSERVACIONES**

- *La vaca de la boda:*

- *Material:* bancos suecos y pañuelos.

- *Desarrollo:* juego del pillao, una vacas 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:* 1<sup>ª</sup>

- *Observaciones:* este juego gusto muchísimo.

- *El bito:*

- *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:* 1<sup>ª</sup>, 2<sup>ª</sup> y 3<sup>ª</sup>.

- *Observaciones:* Lo ideal sería haberlo hecho con herraduras. 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:*

- *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 atravesar 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:* 1<sup>ª</sup>, 2<sup>ª</sup> y 3<sup>ª</sup>.

- *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:*

- *Material:* soportes, receptáculos, 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 pts cabeza, 1 pto tronco y extremidades y 2 pts glúteo). Los niños de segundo ciclo lo harán igual pero montando a caballo con un compañero.

- *Duración:* 10-15 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 1<sup>ª</sup> y 2<sup>ª</sup>.

- *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:*

- *Material:* bancos, conos, picas, colchonetas, tacos de madera y aros.

- *Desarrollo:* realizar el circuito señalado a cuadripedia y bipedia. Éste debe con-

lar con estaciones variadas como zigzag, colchonetas para giros transversales y longitudinales, saltos, reptaciones, equilibrios, etc...

- *Duración:* 10 minutos. *Instalación:* Interior/exterior. *Ciclo:* 1<sup>ª</sup> y 2<sup>ª</sup>.

- *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 cuadripedia y bipedia.

• *La manta:*

- *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:* 2<sup>ª</sup> y 3<sup>ª</sup>.

- *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.

• *Tiro de la ballesta:*

- *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:* 2<sup>ª</sup>.

- *Observaciones:* gracias al material natural como el agua creó gran motivación en los niños; aunque era un día muy so-

leado, 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.

- *Juego de Maesecoral:*

- *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:* 3<sup>a</sup>.
- *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 malabares.

- *Duelo entre caballeros:*

- *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:* 3<sup>a</sup>.
- *Observaciones:* 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.

## RECAPITULACIONES

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.

Concluir 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 la 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.

Ha sido una actividad muy gratificante y motivadora tanto para el propio alumnado como para el profesorado, 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.

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

## BIBLIOGRAFÍA

- BRUNE, J.: *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid, Alianza, 1989. Comp. J. Linaza. Edic. original en artículos de 1970, 1972 y 1983.
- BUYTENDIJK, F. S.: «El juego y su significado», en *Revista de Occidente* (1935).
- CERVANTES SAAVEDRA, M.: *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Barcelona, Hispania Sopena, 1980.
- DEWEY, J.: *Democracia y educación*. Buenos Aires, Losada, 1967.

- GARCÍA NUÑEZ, J. A. y BERRUEZO, P. P.: *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid, CEPE, 1999.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. CASTRO, U. y NAVARRO, V.: *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*. Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de las Palmas de Gran Canaria y Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias, 2003.
- NAVARRO ADELANTADO, V.: *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, Inde, 2002.
- PIAGET, J.: *El criterio moral en el niño*. Barcelona, Fontanella, 1932.
- *La formación del símbolo en el niño*. México, Fondo de Cultura Europea, 1946.
- TRIGO, E.: «El juego tradicional en el currículum de Educación Física», en *Revista Aula de Innovación Educativa*, 44 (1995), pp. 20-24.
- WALLON, H.: *La evolución psicológica del niño*. Barcelona, Crítica, 1984. Edic. original de 1941.

