

Tabla 3. Propuestas de trabajo interdisciplinares

Área	Propuesta de trabajo/actividades	Propuestas con la involucración de la comunidad educativa
Matemáticas	Estudio de probabilidades (p.ej., probabilidad de ganar o perder en un juego).	Asistir y/o ver partidos donde se pueda vivir en directo las estadísticas relacionadas con dichos encuentros.
	Enunciados de problemas relacionados con el mundo del juego (puede utilizarse en cualquier unidad).	
Ciencias Sociales y Ciencias Naturales	Análisis del juego/costumbres/danzas a lo largo de la historia.	Visita a museos de historia/etnográficos, para relacionar lo aprendido en clase con los utensilios encontrados en el museo.
	Análisis del juego en la actualidad y comparación con otras épocas.	
	Elección de la temática de los equipos relacionada con el área (p.ej., países del mundo) investigando sobre aspectos como la fauna y la flora, la geografía, etc.	
Lengua castellana y Literatura	Lectura de cuentos, leyendas, libros, etc. de diferentes épocas que hagan alusión a juegos tradicionales. Por ejemplo el juego "el hito" en El Quijote (ver capítulo sobre esta obra).	Invitar a escritores de la región a presentar libros donde podamos identificar juegos.
	Creación de ficheros de juegos por equipos.	Crear un libro de recopilación de juegos para depositarlo en la biblioteca del centro con el objetivo de que pueda consultarlo cualquier alumno del colegio.
	Producción de textos literarios, entrevistas, etc. relacionados con los juegos tradicionales.	Participar en la radio local como periodistas de investigación que entrevistan a diferentes personas, para recopilar información sobre juegos tradicionales.
Lengua extranjera: Inglés	Investigación del juego tradicional en el mundo anglosajón.	Videoconferencia o emails con colegios anglosajones para obtener información sobre el juego tradicional.
	Presentación de juegos ingleses por parte del alumnado a sus compañeros.	
	Fichero de juegos tradicionales bilingüe.	
	Estudio de vocabulario asociado a los juegos en inglés.	
Educación Artística	Creación de materiales necesarios para los juegos (p. ej., rayuela permanente en el patio) o como señas de identidad de los equipos (p.ej., camisetas, carteles de apoyo, etc.).	Visita a museos de pintura para identificar en las obras juegos tradicionales con la ayuda de un guía del museo.
	Asociación con otras prácticas artístico-expresivas (p. ej., danzas) desde música y ejecución de las mismas.	
Valores Sociales y Cívicos	Debates relacionados con los juegos de hoy y de ayer, valores en los juegos, ¿participar o ganar?, los valores en equipos, ética de la competición, etc.	Charla teórico-práctica con familiares que presenten juegos tradicionales y ayuden a promocionar la sensibilización de los valores éticos en las prácticas físico-deportivas.

Tabla 4. Ficha investigación juegos populares-tradicionales

Ficha investigación juegos populares-tradicionales		
<b>Juego</b>	<b>Otras denominaciones</b>	
<b>Orígenes del juego</b>		
<b>¿Dónde se practicaba?*</b>	<b>¿Quién lo practicaba?</b>	<b>¿Por qué se practicaba?</b>
		
<b>Información acerca del continente/ país/ localidad</b>		
<b>Descripción cultural-histórica del lugar de práctica</b>	<b>Descripción geográfica del lugar de práctica</b>	
<b>Adaptación/reinvención del juego</b>		
<b>Nº de jugadores</b>	<b>Campo de juego</b>	
<b>Materiales</b>		
<b>Desarrollo del juego</b>	<b>Descripción gráfica</b>	
<b>Reglamento</b>	<b>Sistema de puntuación</b>	

\*Cambiar por un mapa regional o nacional en caso de ser juegos tradicionales-populares del país.