

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**E.U. Magisterio de Segovia**



---

**Universidad de Valladolid**

**LOS JUEGOS Y DEPORTES**

**AUTÓCTONOS EN LA ESCUELA**

Realizado por: D/ Juan Carlos Galán Moris

Tutor: D/ Alberto Gonzalo Arranz



## **TÍTULO.**

Juegos y deportes autóctonos en la escuela

## **AUTOR.**

Juan Carlos Galán Moris

## **TUTOR ACADÉMICO.**

Alberto Gonzalo Arranz

## **RESUMEN.**

Los juegos y deportes autóctonos constituyen un elemento pedagógico excelente para ser utilizado en la escuela, tanto como contenido dentro del área de educación física, como estrategia metodológica. Además los juegos y deportes autóctonos constituyen una fuente antropológica destacada como parte de nuestro acervo cultural. A través de este proyecto, queremos presentar parte de la riqueza lúdica y cultural de la comunidad de Castilla y León, así como de los pueblos que la conforman, la cual debemos conocer, difundir y mantener.

Además, destacaremos la relevancia del componente tradicional y cultural del juego popular y autóctono, así como su capacidad de transmisión de manera inherente de conocimientos, valores y normas, aspecto que aprovecharemos para su inclusión dentro del currículo del área de educación física.

## **ABSTRACT.**

Regional games and sport form are excellent pedagogical element for use n schools, not only in the area of physical education but also as a methodological strategy. Regional games and sport also form an outstanding anthropological source of our cultural heritage.

Through this project we would like to present part of the cultural and pleasurable richness of the Castilla and León region and the villages which belong to it. This ought to be discovered, spread and maintained. We also emphasize the relevance of the traditional and cultural component of the regional, popular games in this and it's capacity to transmit knowledge, values and norms inherently. We would make the most of this aspect by including in the physical education area.

## **PALABRAS CLAVE.**

Juego autóctono, deporte popular, juego tradicional, escuela, educación física.

## **KEYWORD.**

Autochthonous game, popular sport, traditional game, school, physical education.

## ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. LA ELECCIÓN DEL TEMA OBJETO DEL FIN DE GRADO.....	4
3. OBJETIVOS.....	5
4. JUSTIFICACIÓN.....	6
4.1. DENTRO DE MARCO DE LA UNIÓN EUROPEA.....	6
4.2. DENTRO DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA:.....	7
4.2.1. En los objetivos generales para la etapa primaria:.....	7
4.3. DENTRO DE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	8
4.3.1. Dentro de los objetivos de área.....	8
4.3.2. Dentro de los bloques de contenidos del área. ....	9
4.4. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	9
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
5.1. ACLARACIÓN CONCEPTUAL.....	10
5.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES.....	12
5.3. LOS JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS EN CASTILLA Y LEÓN.....	12
5.3.1. Bolo Leonés.....	13
5.3.2. Bolos Bercianos.....	14
5.3.3. Bolos Femeninos.....	15
5.3.4. Bolos Tres Tablones.....	16
5.3.5. El Billar Romano.....	17
5.3.6. Barra Castellana .....	18
5.3.7. La Calva.....	19
5.3.8. El Chito.....	20
5.3.9. La Herradura.....	21
5.3.10. Lucha Leonesa.....	22
5.3.11. Monterilla.....	23
5.3.12. La Billarda.....	24
5.3.13. La Rana.....	25
5.3.14. La Pelota a Mano.....	26
5.3.15. Soga Tira.....	27

6. PUESTA EN PRÁCTICA.....	28
6.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	28
6.2. CONTENIDOS.....	28
6.3. METODOLOGÍA.....	29
6.4. RECURSOS.....	30
6.5. INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.....	31
6.6. FOMENTO DE LA LECTURA.....	31
6.7. COMPETENCIAS BÁSICAS.....	31
6.8. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	32
6.9. EVALUACIÓN.....	32
6.9.1. Criterios de Evaluación de la Unidad Didáctica.....	28
6.9.2. Momentos de la evaluación.....	28
6.9.3. Procedimientos de evaluación.....	33
6.9.4. Evaluación de la práctica docente.....	33
6.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	34
6.11. SESIONES DE LA UNIDAD.....	34-39
6.12. SESIÓN PARA OTROS CICLOS.....	41-42
7. METODOLOGÍA DE ANÁLISIS.....	43
7.1 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN.....	43
7.2. CONSIDERACIONES ÉTICO METODOLÓGICAS.....	44
8. GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	45
9. CONSIDERACIONES FINALES. ....	46
10. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	47
11. ANEXOS.....	49-55

## 1. INTRODUCCIÓN.

El juego constituye el medio de expresión más básico en la vida del niño, ya que le permite divertirse a medida que le ayuda a explorar el mundo que le rodea. El juego es aquella parte de uno mismo que nos permite transportarnos a un universo totalmente diferente, donde todo se rige con otras reglas y normas y, donde todo o casi todo es posible, mostrando la esencia más básica de cada uno de nosotros (Moyles, 2002).

Por otra parte los juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales son tradiciones que nos remontan a nuestro pasado y antepasados más directos, mostrándonos unos valores y actitudes muchas veces obsoletos en la sociedad actual en la que vivimos. Estas prácticas lúdicas, muchas de ellas ancestrales, nos muestran la importancia del juego, de las relaciones y de la convivencia por encima de los materiales, las marcas y las tecnologías donde renace el espíritu del juego por el simple placer del ocio y de la diversión.

A lo largo de este trabajo resaltaremos la importancia de ese componente tradicional del juego popular, tradicional y autóctono, y de esa transmisión de conocimientos, valores y normas, aplicándolos a la escuela actual con una propuesta real y concreta de trabajo con un grupo-clase definido.

## 2. LA ELECCIÓN DEL TEMA OBJETO DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO.

Este Trabajo de Fin de Grado se adscribirá a la modalidad de propuesta de intervención educativa, tal y como establece el *artículo 7.5* del Reglamento de nuestra universidad a través del cual mostraré las competencias para la adquisición Grado en Educación Primaria de acuerdo al *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales*.

De las conexiones de mi propuesta con las competencias para la formación del maestro destacamos, que nuestra aportación sobre los juegos y deportes autóctonos y tradicionales y su aplicación dentro del marco escolar incidirán en la mayoría de ellas, pero en especial en las siguientes:

- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad en los diferentes géneros, en la equidad y el respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia dentro del aula y fuera de ella resolviendo problemas de disciplina y contribuyendo a la resolución pacífica de los posibles conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal entre los estudiantes.
- Colaborar con los diferentes sectores de la comunidad educativa y su entorno social, asumiendo la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
- Conocer y aplicar en las aulas nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

### **3. OBJETIVOS.**

Este trabajo fin de grado parte de un principal objetivo que es conocer y apreciar la tradición lúdica que nos aportan los juegos y deportes autóctonos, así como su validez pedagógica para su trabajo en la escuela. Aprovechando estos conocimientos trataremos de trasladar una filosofía de compromiso social hacia ellos, teniendo como eje fundamental no sólo el conocimiento de los juegos y deportes sino una actitud crítica y responsable a favor de nuestras tradiciones y patrimonio cultural, fomentando la conservación y difusión del mismo.

Otros objetivos secundarios que pretendemos lograr como resultado de nuestra práctica serán los siguientes:

- Participar en los juegos y deportes tradicionales de forma desinhibida.
- Mejorar las habilidades motrices a través de los juegos y deportes tradicionales.
- Desarrollar actitudes favorables hacia la actividad física y los juegos populares como medio de disfrute y ocupación del tiempo libre.
- Valorar la diferencia cultural como vehículo para el aprendizaje y el enriquecimiento.

## 4. JUSTIFICACIÓN.

La justificación de nuestro tema dentro de la escuela tiene su fundamentación básica en la importancia del juego tradicional y autóctono como contenido dentro del área de educación física, así como por ser válido como estrategia metodológica.

A continuación plasmaremos esa importancia y esa validez del tema dentro del currículo actual, haciendo referencia a los apartados dentro de la legislación vigente en los que los juegos y deportes autóctonos tienen referencia. Nuestra propuesta se encontrará acotada legalmente por el siguiente marco normativo:

- **Ley Orgánica 2/2006, de 03 de Mayo, de Educación, (L.O.E.)**
- **Real Decreto 806/2006, de 30 de Junio**, por el que se establece el calendario de aplicación de la nueva ordenación del sistema educativo, establecida por la **L.O.E.**
- **Real Decreto 1513/2006, de 7 de Diciembre**, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la educación primaria.
- **DECRETO 40/2007, de 3 de Mayo**, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la **Comunidad de Castilla y León el currículo de la Educación Primaria.**
- **ORDEN-EDU/1951, de 29 de Noviembre**, por la que se regula la **evaluación** en la comunidad de Castilla y León.
- **ORDEN EDU/1045/2007, de 12 de Junio** por la que se regula la **implantación y el desarrollo** de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León.

### 4.1. DENTRO DE MARCO DE LA UNIÓN EUROPEA.

La promoción, desarrollo y difusión de los juegos y deportes tradicionales (JDT) y autóctonos es una fase más dentro de reconocimiento internacional de los mismos como Patrimonio Cultural de la Humanidad. Eso se plasmó en un encuentro de expertos fomentado por la UNESCO (2006), donde se plantearon diversas propuestas concretas de actuación, entre las que destacaba el impulso por parte de los organismos presentes para la promoción y difusión de los juegos y deportes tradicionales en el marco escolar en general y en particular en el área de educación física. *“Resolution 33 C/R.21 emphasizing that traditional games and sports form a significant part of the cultural heritage which should be protected and promoted, particularly with a view to improving the quality of physical education and sport in education systems, recognizing that traditional games and sports form a significant part of the cultural heritage”*. UNESCO (2006, 3)

En consecuencia, defenderemos dentro del marco europeo y global en el que nos encontramos, que los juegos y deportes tradicionales y autóctonos suponen un válido instrumento para la práctica de una actividad física sana y saludable, que permite además su práctica a una gran parte de la población facilitando una relación entre generaciones que asegure, mantenga y divulgue de una manera colectiva, estas prácticas a través de los años. Esto supone asegurar, de una manera clara y directa, un ajuste a los intereses, demandas y necesidades de nuestra población (Lavega, 2008) respetando además la idiosincrasia y las particularidades de la gente oriunda de una zona o región determinada.

### **4.2. DENTRO DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**4.2.1. En los objetivos generales para la etapa primaria.** (Según Real Decreto 1513/2006, de 7 de Diciembre)

d) *Conocer, comprender y respetar los valores de nuestra civilización, las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.* Los juegos y deportes tradicionales suponen un vehículo inmejorable para mostrar y respetar los valores de nuestra sociedad, además de presentar características para que puedan ser fácilmente adaptados y desarrollados por todo tipo de personas, independientemente de su edad o su nivel de competencia motriz.

k) *Valorar la higiene y la salud, conocer y respetar el cuerpo humano, y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.* Los juegos y deportes autóctonos suponen un medio para favorecer ese desarrollo personal y contribuir mediante las relaciones que en él mismo se establecen al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de nuestros alumnos.

m) *Conocer el patrimonio cultural de España, participar en su conservación y mejora y respetar su diversidad lingüística y cultural.* A través de los juegos y deportes tradicionales fomentamos y desarrollamos el conocimiento de la diversidad cultural de nuestro país a través de su tradición lúdica, es decir de sus costumbres más arraigadas a lo largo del tiempo y a través de distintas generaciones.

p) *Conocer y apreciar el patrimonio natural, histórico, artístico y cultural de la Comunidad de Castilla y León, desarrollar una actitud de interés y respeto, y contribuir a su conservación y mejora.* Al igual que comentábamos en el objetivo anterior, en este caso con el conocimiento de la tradición lúdica popular de la comunidad de Castilla y León. Además la mayoría de los juegos se desarrollan en el



medio natural, lo que nos ayudará a desarrollar valores de conservación y mejora de nuestro patrimonio natural.

### 4.3. DENTRO DE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

*(Según Real Decreto 1513/2006, de 7 de Diciembre).*

Para llevar a cabo la enseñanza de los juegos y deportes tradicionales y autóctonos con un sentido educativo adecuado es necesario determinar sus componentes formativos para poder aplicar una orientación didáctica adecuada que nos permita desarrollarlos adecuadamente. Según Sánchez-Bañuelos (1998), estos componentes son los siguientes:

- **El componente lúdico.** Mediante el juego tradicional, fomentamos un aprendizaje en un entorno lúdico que es ideal para el aprendizaje infantil ya que el juego le supone una fuente motivacional intrínseca hacia la actividad física, las como las normas y valores que nos transmiten a medida que nos permite un excelente vehículo de comunicativo con los demás compañeros.
- **El componente agonístico.** La competición y la competitividad bien orientada pueden ser enriquecedoras, ya que entre otras ventajas desarrollarán la capacidad de superación del individuo. La cooperación y la competición, están siempre presentes en la sociedad actual, pudiendo vivenciarse a través del juego popular de una manera fingida y simbólica, con menos relevancia que en la vida real.
- **El componente normativo.** Los juegos y deportes autóctonos suponen un medio muy bueno para el aprendizaje de normas, reglas y roles, importantes aspectos dentro del aprendizaje social de nuestros alumnos.

#### 4.3.1. Dentro de los objetivos de área. *(Según el decreto 40/2007, de 3 de Mayo).*

1. *Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.* Mediante la práctica de juegos populares conseguimos un mejor conocimiento de nuestro cuerpo, además de nuestras posibilidades y limitaciones motrices a la vez que nos permiten medimos a los demás con unas reglas establecidas. También representan una manera fácil y sencilla de organizar el tiempo libre tanto dentro de la escuela (recreo) como fuera de ella (parques, jardines...)

10. *Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en que se desarrollan, especialmente en las modalidades autóctonas de la Comunidad, participando en su recuperación, mantenimiento y conservación.* Este es sin duda el objetivo más relacionado directamente con el tema que tratamos y en el que más incidiremos mostrando distintas prácticas

populares, tradicionales y autóctonas de la comunidad de Castilla y León, fomentando su participación y difusión tanto dentro de la escuela como fuera de la misma.

**4.3.2. Dentro de los bloques de contenidos del área.** *(Según el decreto 40/2007, de 3 de Mayo).*

Destaca el bloque 5, *Juegos y actividades deportivas*, según el Decreto 1513/2006 por el que se establece el currículo para la etapa de educación primaria, según el cual este bloque de contenidos incluye elementos relacionados con el juego y las actividades física y deportivas como elementos manifiestativos de la cultura y tradiciones humanas, además de mostrarnos la importancia del mismo como contenido además de poder utilizarse como estrategia metodológica.

## **4.4. CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.** *(Según Real Decreto 1513/2006, de 7 de Diciembre).*

**Competencia social y ciudadana.** Los juegos populares y autóctonos son un medio adecuado para facilitar la integración de todos los niños dentro del grupo, el respeto y la colaboración entre todos. También contribuye al desarrollo de actitudes tan importantes como la cooperación y la solidaridad. Además estas prácticas ayudan a nuestros alumnos a adquirir aspectos básicos para la convivencia, sobre todo en lo referente a la elaboración y aceptación de reglas, que son muy importantes para el funcionamiento colectivo de la sociedad en la que vivimos, así como la valoración de la diversidad social y cultural de nuestra sociedad.

En relación a la **competencia cultural y artística**, contribuye mediante la comprensión del juego popular y tradicional como hecho cultural, valorando su diversidad, reconociendo y apreciando nuestras numerosas y enriquecedoras tradiciones lúdico-culturales como representaciones destacadas, fomentando su conservación y difusión como patrimonio de los pueblos.

**La Competencia en comunicación lingüística.** Dentro de nuestra propuesta utilizaremos el lenguaje continuamente en nuestras propuestas, así por destacar el aprendizaje del numeroso vocabulario específico de los juegos populares (chito, herradura, badil, tejo, petaco...)

**La Competencia matemática.** Esta competencia será muy desarrollada mediante la continua utilización de mediciones, ya sea con elementos de precisión como el metro o con otras medidas como el palmo o los pies. Además la continua apreciación de distancias y trayectorias hacen que esta competencia este presente en toda nuestra propuesta.

**La Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.** Esta competencia se trabajará mediante la continua interacción de nuestros alumnos en los juegos en un espacio determinado, lo que nos ayudara a conocer mejor el entorno que nos rodea, así como a desarrollar actitudes de conservación y mejora.

**La competencia en tratamiento de la información y competencia digital.** En ella desarrollaremos habilidades necesarias para buscar, obtener, procesar y comunicar información sobre los diferentes juegos y deportes tradicionales.

**La Competencia para aprender a aprender.** Esta competencia la trabajaremos desde la perspectiva individual y colectiva en el desarrollo de grupos cooperativos en la práctica de los juegos y deportes, lo que permitirá un aprendizaje cualitativo y significativo por parte de nuestros alumnos.

**La autonomía e iniciativa personal.** La orientaremos a la adquisición de actitudes y valores de responsabilidad, trabajo, constancia y perseverancia en la práctica y cooperación en el desarrollo de los juegos y deportes, lo que redundará en el desarrollo de su identidad, autonomía y autoestima.

## 5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

### 5.1. ACLARACIÓN CONCEPTUAL.

Analizando la bibliografía especializada en el tema, es común encontrar confusión terminológica y conceptual entre los distintos conceptos de juego, deporte, popular, tradicional y autóctono, todos ellos haciendo referencia a las diferentes manifestaciones y tradiciones lúdicas y culturales de un lugar geográfico determinada. A continuación tratamos esa aclaración conceptual para favorecer y facilitar la comprensión posterior del trabajo.

Los **juegos populares** son representaciones lúdicas de carácter tradicional, derivadas en muchas ocasiones de tareas en relación con el campo y los trabajos que el mismo se realizaban. En lo relativo a sus reglas, estas son muy básicas normalmente, con pocas reglas, ya que muchas veces el reglamento se realizaba de mutuo acuerdo entre los jugadores, siendo muy variables y flexibles.



Se originan del carácter popular del pueblo y de sus gentes, sin imposiciones por jerarquías superiores y su práctica estaba muy divulgada dentro de un grupo social, por ejemplo la tula. Moreno-Palos (2000) prefiere denominarlos “**tradicionales**” por:

- La posible confusión con el concepto de “popular”, ya que puede entenderse como una actividad surgida en el pueblo, en contra de tradiciones o prácticas exclusivas de la aristocracia.
- Por la importancia de uso de una terminología común ente todos los expertos en la materia dentro del marco europeo.

Los **deportes tradicionales** muchas veces son originarios de la evolución de los juegos populares, que se han transmitido de generación en generación a lo largo del tiempo. Esta evolución es progresiva en complejidad, ya que ha aumentado la popularidad del mismo, así como de su nivel y cantidad de de práctica. Este juego entonces se reglamenta en el terreno de juego, los materiales que necesitamos en el juego. Estamos ahora ante un deporte tradicional, con un reglamento unificado y en muchas ocasiones con alguna estructura asociacional o federativa que lo reglamenta, así como servir de agrupamiento de sus practicantes.

Se trata de una actividad que pudo nacer en su origen con fines utilitarios orientados hacia las tareas laborales, como en el caso de los pastores en el juego de la monterilla, el cual se utilizaba para desarrollar su puntería.

**Los juegos y deportes autóctonos** por su parte son tradiciones lúdicas y competitivas con características propias del lugar donde se originaron, utilizando para su desarrollo en numerosos casos medios elementos naturales: piedras, palos etc... No han evolucionado demasiado en cuanto a normativa y reglamento, como por ejemplo la billarda. El término “autóctono” nos remonta a su origen territorial y a la localización geográfica del mismo.

Así pues, después de consultar y analizar la terminología aplicada en el tema podemos afirmar que el término más correcto para denominar a las prácticas lúdicas a las que nos referiremos dentro de este trabajo lo haremos como **juegos y deportes tradicionales**, haciendo referencia a aquellas prácticas que desarrollaban en nuestra región, sean o no originarias de Castilla y León.

## **5.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES.**

En cuanto a la clasificación de los juegos y deportes, Adell y García-Rodríguez (1998) realizan la siguiente clasificación

1. Juegos de fuerza: lanzamiento de barra, lanzamiento de bola.
2. Juegos pedestres: carrera de entalegados, carrera de cántaros.
3. Juegos de fuerza y destreza: lanzamiento de jada, lanzamiento de alpargata.
4. Juegos con animales: carreras de caballos.
5. Juegos de pelota: pelota mano.
6. Juegos de agilidad: salto de palo, salto a pies juntos.
7. Juegos de mazo y bola: la billarda.
8. Juegos de puntería: la tanga o el tejo.
9. Juegos de agilidad mental: la morra.
10. Juegos infantiles: pídola, churro.

Por otra parte, Martín-Nicolás (2002) divide los juegos y deportes populares tradicionales de Castilla y León distinguiendo:

1. Lanzamientos de precisión (Calva).
2. Lanzamientos a distancia (Barra castellana).
3. Luchas (Aluches).
4. Habilidades en el trabajo (Corte de troncos).
5. Juegos de pelota. (Pelota a mano)

## **5.3. LOS JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS EN CASTILLA Y LEÓN.**

Los juegos y deportes autóctonos, populares y tradicionales suponen una fuente cultural importante dentro de la comunidad de Castilla y León, ya que se encuentran muy arraigados en la mayoría de pueblos, zonas rurales y capitales. Además su evolucionada práctica, gracias a las distintas federaciones, asociaciones y agrupaciones permite la difusión y conocimiento por parte de los más pequeños.

A continuación presentaremos una serie de juegos y deportes que forman parte de la cultura de Castilla y León. Algunos de ellos son propiamente autóctonos o han generado alguna modalidad exclusiva, y otros vienen por influencia con otras zonas u otras culturas sin origen geográfico definido. Unos de ellos su práctica se reduce a pequeñas zonas o grupos y otros de ellos han conseguido hasta repercusión olímpica.

### 5.3.1. Bolo Leonés.

El bolo leonés, remonta su origen a los ejercicios que realizaban los guerreros en la antigüedad para adiestramiento bélico, centrándose en el pulso y el fortalecimiento muscular por parte de los soldados. También en el cumplimiento de unas estrictas normas de convivencia en los campamentos. El espacio designado para colocar los bolos se nombra como “castro”, con aparente connotación militar. El resto de elementos y acciones del juego también poseen una connotación bélica. Se relaciona esta tendencia con la participación en distintas guerrillas por parte de los pueblos cántabro-astures que en épocas anteriores poblaban la actual provincia de León.

Para jugar necesitamos:

- La Bolera: es el campo de tierra en el que se desarrolla el juego. Se compone de la zona de recepción o aterrizaje de las bolas, que contiene el castro. Éste es un cuadrado de 1.40 cm de lado
- Los Bolos: son de madera troncocónica y de 55 cm. de altura.
- Las Bolas: son de madera de encina, de forma semiesférica, achatadas o rebajadas en su borde y con un peso de 800 gramos.
- La mano y las rayas: son unos aspectos dentro del bolo leones que no juegan a simple vista. En primer lugar la mano es el sitio donde ha de ponerse el lanzador al que le toca para tirar. Las rayas por su parte son las marcas realizadas en el suelo que sirven para puntuar el conteo de los tantos.

Para empezar el juego necesitamos los 9 bolos con forma de cilindro, así como un bolo de menor tamaño o miche. Los bolos se colocan en tres filas de tres bolos y los bolos se encuentran dentro de un círculo. Las bolas con las que lanzaremos son de forma semiesférica. Tiramos las cuatro bolas, dos a la derecha y dos a la izquierda, obteniendo distinta puntuación según que bolos derribamos. Si la bola en el lanzamiento sale del círculo, entonces el jugador puede tirarla de nuevo desde el sitio en el que ha quedado hacia el resto de bolos. A este movimiento se le llama birlar.



Imagen 1: Bolos y bolas reglamentarias



### 5.3.2. Bolos Bercianos.

Los bolos bercianos, es un juego popular que se practica fundamentalmente en zonas de León y sobretodo en gran parte del Bierzo y en algunas de las comarcas limítrofes. Gozó de mucha popularidad la competición de los pueblos entre sí en distintas ligas. Hoy en día es habitual jugarlo en muchas fiestas de pueblos de la comarca.

Ciertas diferencias en su práctica y reglas pueden existir según se practique en un valle u otro, incluso entre pueblos, pero en general existen una serie de normas básicas que son comunes a todas.

Para jugar necesitamos:

- 9 Boliches de madera dura con forma cilíndrica de 10 cm. de alto por unos 2 cm. de diámetro, que se colocan sobre una piedra plana semienterrada y ligeramente inclinada a favor del tiro, dispuestos en 4 hileras: la primera y segunda de 3 boliches y de 2 y 1 la tercera y la cuarta respectivamente
- Bolos de madera cilíndrica de madera dura redondeada en sus extremos de unos 20 cm. de largo y unos 5-6 cm. de diámetro.

El objetivo del juego es lanzar el bolo hacia los boliches para golpearlos y que se muevan de su colocación inicial y traspasando las diferentes marcas que hay el terreno de juego. Cuanto más lejos son lanzados, más puntos obtenemos en nuestro lanzamiento. El juego se desarrolla en grupos o de manera individual, donde los integrantes de cada uno de ellos van alternando los lanzamientos, en la cantidad convenida al principio del juego. El ganador del juego será aquel equipo que mayor puntuación haya obtenido.



Imagen 2. Disposición de los bolos bercianos sobre piedra semienterrada

### 5.3.3. Bolos Femeninos.

Los bolos femeninos son una variedad practicada principalmente por las mujeres y su práctica se extiende principalmente por Segovia capital y los pueblos más cercanos a la capital.

Para jugar necesitamos:

- La bolera: que es de forma rectangular de unos 15 m. de longitud por 4 de anchura. Preferiblemente suele ser en una zona llana de tierra sin ningún tipo de obstáculos.
- El lugar de lanzamiento o “El pate” se coloca a unos 8 metros de la zona del castro.
- 8 bolos, el bolo denominado Miche, 2 bolas, además de 2 bolos de lanzamiento.
- Los bolos, deben ser preferiblemente de madera de encina, con una longitud de entre 50 y 60 cm. y un diámetro de 5 cm. de grosor.
- El bolo Miche suele ser 5cm. más alto que el resto de los bolos.
- Las bolas son de madera de haya o encina y de un grosor de 13 cm.
- Los bolos de lanzamiento tienen una longitud de 40 cm.

Se puede competir de manera individual o por parejas. Los bolos en cada tirada se colocan en cuatro posiciones distintas: en cuadrado, en rombo, en triángulo y en línea recta, colocándose el Miche, siempre en el centro de la figura. Los bolos derribados valen dos puntos, excepto el Miche que en la posición de triángulo, vale 10 puntos. Los jugadores van lanzando sucesivamente (en primer lugar con la bola, y posteriormente con el bolo de lanzamiento), finalizando el juego al haberlo hecho todos los participantes. Cuando acaba el juego el equipo que consiga una mayor puntuación es el ganador.



Imagen 3. Bolos y bola reglamentarios

#### 5.3.4. Bolos Tres Tablones.

Originario de las Merindades, comarca histórica del norte de la provincia de Burgos, el juego de bolos en la modalidad deportiva denominada Bolos Tres Tablones, es una de las más ancestrales y espectaculares manifestaciones de las actividades lúdico-populares que nos podemos encontrar en Europa.

Para jugar necesitamos:

- Los bolos, son palos gruesos o trozos de madera dura, o de plástico, torneados en forma de tronco de cono de 40 cm. de alto, con un diámetro de la base de 4 cm. y 3 cm. en la punta.
- El mico o cuatro tiene medidas diferentes, unos 25 cm. de alto y con una base de 7 cm. de diámetro.
- Las bolas son de madera, de forma esférica. Su diámetro no puede superar los 28 cm y su peso es variable, dependiendo de la madera de la cual estén hechas y de su volumen. Posee una agarradera, que son dos agujeros dentro de la madera para colocar los dedos.
- Se emplean tres tablones (denominados cureñas) sobre los que se plantan tres bolos en cada uno; después se planta el mico o cuatro, que se sitúa en prolongación de los bolos centrales, a izquierda y derecha, en dos sitios que se llaman manos (derecha) y pulgar (izquierda).

Se producen dos tiradas, una de subida (desde el cas) y otra de bajada (también llamado birle). Para iniciar el juego, tiramos la bola desde una zona que se llama cas por el aire y debemos intentar tirar cuantos mas bolos podamos, además del mico. El primer bote de la bola debe ser en la cureña, de no ser así se producirá una morra (bola sin valor porque no ha pasado de una raya determinada) y se anulará la tirada.

Se puntúa de la siguiente manera: cada bolo tirado ganamos un punto, si tiramos el bolo del medio vale dos puntos, y el mico cuatro puntos, pero para que puntúe tiene que haber derribado alguno de los otros bolos.



Imagen 4. Elementos del juego de bolo de los tres tablones



### 5.3.5. El Billar Romano.

Este juego tiene su origen en Zamora aunque ya empieza a tener difusión en toda la comunidad. En Casa Marcos (Zamora), se encuentra el billar romano más antiguo de Castilla y León, pudiendo ver la modalidad del juego originaria de hace más de cien años.

El campo de juego es octogonal de 7, 20 m. de largo por 2, 40 m. de ancho, delimitado por tablas gruesas. Sus lados más largos se denominan “tabla larga” y los laterales “doses”. Este juego se practica sobre tierra para favorecer el deslizamiento de la bola.

Para jugar necesitamos:

- 4 bolas blancas de madera
- 4 bolas negras de madera
- 1 bola roja o de otro color (“bili”) de menor tamaño.

Para empezar el juego tiraremos cuatro bolas de distinto color que nuestros oponentes desde el "pate" o zona de lanzamiento, que es una línea trazada en uno de los lados del octógono de juego, con la intención de aproximarlas lo más posible a la bola pequeña o "bili", lanzado previamente hacia el otro extremo de la pista. Cada bola más próxima al "bili" que la del contrario obtiene un punto. Los partidos suelen disputarse a dieciocho puntos.



Imagen 5. Juego del Billar Romano

### 5.3.6. Barra Castellana.

La barra castellana es uno de los deportes que más esfuerzo y entrenamiento requiere para su práctica. Esta tradición ya era practicada antiguamente en la época clásica, como elemento atlético, diferenciándose claramente del lanzamiento de jabalina que también era practicado en la época. Este juego ha evolucionado muy poco con el trascurso de los años.

En España tuvo mucha incidencia, especialmente en el medio rural de la comunidad de Castilla y León, así como sus diversas formas de lanzamiento como son el lanzamiento a pecho, lanzando entre las piernas o el lanzamiento a pijote. Para el lanzamiento de barra se utilizaban las barras de metal que usaban los trabajadores de los molinos para mover la piedra del mismo, aunque también podían utilizar los garrotes de menor peso que las barras de metal.

Para jugar necesitamos:

- Una barra de metal de aproximadamente 75 centímetros de longitud. Hay dos categorías diferenciadas por el peso de la barra que utilizamos (5 kg. o 7,250 kg.)
- La base desde la cual lanzamos es un cuadrado de 1,25 m. por lado, denominado "pate", desde el cual se trazan dos líneas en un ángulo de 45° para delimitar el terreno dentro del cual los tiros son válidos.

El juego consiste en el lanzamiento de la barra lo más lejos posible sin que el lanzamiento sea considerado nulo. Esto ocurre si la barra gira en el aire en el eje transversal, si el lanzador pisa la "línea de esbarre", si el que lanza supera la línea de esbarre, tocando el suelo con cualquier parte del cuerpo. También si la barra cae fuera del recinto marcado o si no toca el suelo con la zona inferior de la barra. Si el jugador en su posición de lanzamiento, desplaza cualquiera de sus pies, de la posición que mantenía antes de que la barra salga de su mano el lanzamiento no será tenido en cuenta como un lanzamiento válido.



Imagen 6. Barra Castellana.

### 5.3.7. La Calva.

La calva, también conocida con los nombres de Morrillo, Murillo o Borrillo, es un juego y un deporte tradicional que tiene su origen geográfico en las provincias actuales de Zamora, Ávila, Salamanca y Soria. Su desarrollo se tiene conocimiento de que se pudo originar en la época de los vettones. Era jugado principalmente por los pastores de la zona, los cuales para pasar el rato tiraban un pedrusco al cuerno de una vaca. A medida que el tiempo fue pasando, el juego se modificó: se cambió el elemento del cuerno por una pieza de madera (calva) y la piedra por un cilindro de hierro o acero denominado marro.

El nombre del juego viene del lugar donde se desarrollaba el mismo, el calvero, que era normalmente una zona sin maleza para permitir un mejor lanzamiento y así no perder los utensilios. Hoy en día podemos ver su práctica en Castilla y León, norte de Extremadura y en algunos pueblos de la provincia de Toledo.

Para jugar necesitamos:

- El campo de juego es un rectángulo de tierra, de una extensión que oscila entre los 20 y los 25 metros, dependiendo de la potencia de los lanzadores y su mayor o menor habilidad motriz.
- El morrillo que era normalmente una piedra y que se sustituyó por tubo de hierro relleno y que es de forma cilíndrica.
- La calva es una pieza de madera con ángulo obtuso, con una abertura entre cien y ciento veinte grados; la parte inferior se llama base y la parte superior tiene una altura aproximada de 30 cm. que debe ser golpeada

El lanzador al que le toca jugar, realiza un lanzamiento con el marro desde 14,5 metros (antiguamente 17 varas), teniendo que golpear al madero por la zona levantada del mismo. Se hacen 25 tiradas, con dos previas de prueba.



Imagen 7. Morrillo y Calva.



### 5.3.8. El Chito.

Es un juego tradicional castellano que todavía se practica de manera frecuente o como tradición en diversas poblaciones. Se juega al menos desde el siglo XII, aunque se cree que tiene origen romano. Se juega principalmente en ambas Castillas, aunque hay variantes que también se extienden por Galicia y Aragón.

Es un juego de precisión que según la zona donde se practique se llama de diferente manera: chito, tanguilla, tarusa, tuta, tanga ect..

Para jugar necesitamos:

- Un cilindro de madera (caliche)
- Un tejo circular de hierro con 10 cm, de diámetro y peso de medio kilo.
- Monedas que se colocan encima del caliche.
- Metro para la medición de las distancias.
- Se juega en una zona con forma de rectángulo de 25 x 3 metros cuadrados.

Cada jugador realiza dos tiradas por lanzamiento. El objetivo del juego es derribar el chito y ganarse las monedas que se encuentran encima del mismo ("llevársela"). Para llevársela, las monedas tienen que estar más cerca de la tanga que del chito, lo que a menudo se ve a simple vista, pero en algunas ocasiones hay que recurrir a "medirla", lo que, según la distancia, se hará recurriendo al cinto o a una cuerda, o si está más lejos, echando pasos, pies, manos y dedos, aunque es mejor utilizar un metro. Si logra derribar el chito en su primer lanzamiento se la lleva, ya que las monedas están más cercanas a la tanga que al chito. Si esto ocurre recoge el dinero y levanta el chito, volviendo a poner monedas para que tire la segunda vez. Si derriba el chito en el primer lanzamiento, pero no se la lleva, entonces realiza el segundo lanzamiento de dos modos "a arrimar", es decir, procurando dejar la segunda tanga más cerca del dinero que el chito; o "a dar", es decir, a derribar el chito y alejarle más de las monedas y llevársela con la primera tanga. Si se juega por parejas, el primer jugador puede dejar la mano a su compañero si él no la gana, salvo cuando la tirada es difícil y merece más la pena levantar el chito.



Imagen 8. Caliche, tejo y monedas.

### 5.3.9. La Herradura.

Este juego tuvo mayor número de practicantes en tiempos pasados, en los que las caballerías abundaban, así como los herreros y las fraguas; mientras el herrero calzaba, los lugareños esperaban jugando con las herraduras y un barrote de hierro el cual clavaban en el suelo, cerca de la fragua del herrero. En la actualidad se practica muy poco, solamente en algunas pequeñas poblaciones y unos pocos festejos populares.

Para jugar necesitamos:

- Unas herraduras con peso que oscila entre 350 y 550 gramos.
- Una barra de 75 cm. de longitud y 2,5 cm. de anchura. Si jugamos con badil, necesitamos entonces una vara metálica que gire sobre la barra rozando el suelo y tendrá entre 35 y 50 cm. de longitud.

Para jugar a lanzar la herradura, lo haremos desde un cuadrado de 75 cm. de lado, o desde una circunferencia de 75 cm. de diámetro. A 12 m. del lugar desde donde hemos realizado el lanzamiento colocaremos la barra metálica, dejando alrededor de 50 cm. por encima de la línea de tierra. Podemos colocar si lo deseamos una zona de arena detrás de la barra a modo de tope, para frenar el posible contacto de los lanzamientos.

La competición puede ser individual o por equipos y el número de herraduras a lanzar aunque normalmente suelen ser diez. El lanzamiento debe realizarse con una sola mano y no podemos pisar la zona de lanzamiento ya que si esto ocurriera el lanzamiento se declararía como nulo.

Para iniciar el juego, un componente de cada equipo efectúa un lanzamiento, y aquel que logre situar la herradura más cerca de la barra, abrirá el turno, puntuando de la siguiente manera:

-Si la herradura que impacta en la barra directamente, 1 punto.

-Si la herradura se mete en la barra de metal, 5 puntos.

-cuando acabemos todas las tiradas las herraduras que estén en el lugar de badil, puntúan 2 puntos si están a 25cm. o 1 punto si se encuentran a 50 cm.



Imagen 9. Juego De La Herradura.

### 5.3.10. Lucha Leonesa.

La lucha leonesa o “aluches”, como popularmente también es denominada, es un deporte autóctono de la zona de León y uno de los más antiguos del continente europeo. Su origen se remonta a la época de los astures y los demás pueblo prerromanos.

Este juego conserva su origen rural y primitivo, que recuerda sus comienzos. Los corros de aluches, típicos de una zona muy concreta de la montaña y ribera leonesas, se remontan de forma, más o menos, conocida al siglo XIV, época en la cual existían numerosos conflictos por problemas fronterizos para que el ganado pudiera pastar, además por de por el honor y la tradición de sus localidades y familias.

Para jugar necesitamos:

- 2 jugadores que han de ir descalzos.
- Deben ir en pantalón y camiseta cortos.
- Tienen que llevar un cinturón de cuero de 2 centímetros a la cintura.

El método de lucha se basa en que cada adversario agarrando fuertemente por el cinturón a su rival logre derribarlo. El objetivo es, por lo tanto, mediante la utilización de técnicas y llaves conocidas como “mañas”, lograr que el adversario toque el suelo con la espalda, con lo que se obtendrá una caída. Si logramos que nuestro oponente toque el suelo con la zona del abdomen o con los brazos, conseguimos media caída. Además obtenemos media caída si a nuestro oponente se le soltase del cinturón.

El ganador es el primero en obtener dos caídas enteras o el que más puntos haya conseguido al terminar el tiempo de lucha, que varía entre un minuto y medio y tres minutos.



Imagen 10. Competidores de Lucha Leonesa

### 5.3.11. Monterilla.

La Monterilla es un juego que tiene su raíz en los pastores de Soria, cosa clara que podemos observar ya que los instrumentos y materiales que utilizamos para el desarrollo del juego forman parte de su atuendo habitual. Era un juego que se jugaba al aire libre cerca de los pastos y en épocas de lluvia en los corrales donde se guardaban las ovejas.

Para jugar necesitamos:

- La montera.
- La cachaba.

El juego puede practicarse de manera individual o por parejas. Para comenzar el juego, debemos colocar dos monteras boca abajo, frente a frente, separadas entre ellas en una distancia aproximada de 30 m. Los lanzadores se colocan detrás de una, para tirar a la otra. El primer jugador comenzará lanzando la cachava tratando que quede encima de la montera correspondiente. Si logra hacerlo se denomina “monterilla” y puntúa 2 puntos para el lanzador. Primeramente se realizan los lanzamientos a una de las monteras, y después a la otra, siguiendo esta dinámica hasta que hasta que acabe el juego.

Al acabar de lanzar todas las tiradas, si no se ha conseguido que ninguna de ellas realiza una monterilla, la cachava que quede más cerca de la montera será la ganadora, anotándose un punto. Las partidas se suelen realizar a 21 puntos por lo que ganará aquel equipo o jugador que consiga llegar antes a esa cifra.

Para realizar el lanzamiento de la cachava, se agarra por la zona inferior con la empuñadura colocada hacia atrás y efectuamos el lanzamiento que se realiza de manera oscilante siempre por debajo de la cadera.



Imagen 11. Elementos del juego de la Monterilla

### 5.3.12. La Billarda.

El juego de la Billarda, también conocido por numerosos nombres como Billarda, Villarda, Bilarda, Bigarda, Billa, Estornela, Coro, Marro, Chirumba, Toña, Tala... es un juego que practicaban principalmente los chicos aunque las chicas también sabían jugar (de hecho en la modalidad de la zona de Trébago participaban exclusivamente las mujeres).

Para jugar necesitamos:

- Palo pequeño o Billarda tiene unos 15 cm. de largo afilado en punta en los extremos.
- Palo largo o Mocho tiene de 40 a 60 cm. de largo y puede ser de mas grueso que el palo pequeño.
- Mochas o piedras para colocar la Billarda.

El jugador que lanza, mete el palo mocho que tiene agarrado con la mano bajo la billarda y levantándola en el aire trata de golpearla de nuevo antes de que caiga al suelo para lanzarla lo más lejos posible.

Entonces golpeamos en cuatro ocasiones con el palo mocho: en primer lugar desde el punto donde haya quedado en primer lugar, se repite una segunda vez para conseguir llegar aún más lejos; desde este lugar, una tercera vez repetimos el golpeo, y para finalizar lanzamos desde el lugar donde ha quedado este último otra vez más; y en el lugar en el que caiga entonces, es el sitio definitivo.

Gana el juego aquel que consiga llegar más lejos en sus golpesos.



Imagen 12. Juego de la Billarda



### 5.3.13. La Rana.

La rana no se puede considerar como un juego autóctono de ninguna zona de Castilla y León, pero el juego tuvo tanta aceptación que se ha convertido en un juego realmente popular en varias zonas de la comunidad, así como en el resto de nuestro país. Antiguamente, los egipcios, los griegos o romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, “juego del tonel”. Colocaban a una altura elevada un ánfora vacía y a continuación, intentaban introducir por su boca unas piedras y el que no acertara pagaba el vino.

Para jugar necesitamos:

- La mesa de Rana.
- 10 fichas de hierro denominados petacos o petancos.

La mesa de rana, puede ser de metal o de madera (a fin de evitar incómodos ruidos), tiene 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos. Se compone de:

- Rana colocada en medio de la mesa. Puntúa 50 puntos.
- Molino en la parte de delante de la mesa. Puntúa 25 puntos.
- Dos puentes que están situados en los lados. Puntúan 10 puntos.
- Cinco agujeros. Puntúan 5 puntos.

Se puede jugar individualmente o por equipos. Cada jugador lanzará diez fichas de hierro por tirada. Las partidas se suelen desarrollar a diez tiradas, lo que hace un total de cien lanzamientos en cada una de las partidas.



Imagen 13 Juego de la Rana.

#### 5.3.14. La Pelota a Mano.

Sin lugar a dudas, el juego tradicional que más admiración levanta entre las gentes de los medios rurales es la pelota. Su historia se remonta hasta los grabados de la tumba de Beni-Hassan (3000 a.C.). Algunos investigadores atribuyen este invento a los lacedemonios. La realidad es que tanto griegos como romanos practicaron juegos y deportes con distintas modalidades de pelota. Probablemente la primera pelota no era elástica (el caucho vino a Europa desde América hacia el siglo XVIII) pero en cualquier caso la primera herramienta fue la mano desnuda. Inicialmente no se jugaba arrojando la pelota contra un frontis, ya que la pelota no rebotaba, de forma que el inicio del juego era el lanzamiento de la pelota de la mano de un contrincante hacia la mano del otro.

En nuestro país su origen lo comparten entre vascos y castellanos. En toda Castilla de norte a sur, no hay pueblo que no cuente con su propio frontón. En Castilla y León la modalidad de pelota a mano ha sido durante muchos años la mas practicada, pero ha ido evolucionando la modalidad de juego con implemento en las últimas fechas.

Para jugar necesitamos:

- Pelota: está compuesta por un núcleo de goma o bola trenzada en tiras, que suele llevar en su interior una bola o canica de distinto material cubierta por lana y forrada de cuero. El diámetro oscila entre los 46 y los 62 mm, con un peso de 52 a 107 gramos, dependiendo de la especialidad y categoría del juego. La pelota es dura y produce un bote seco. Por ello, los pelotaris protegen sus manos.
- Las instalaciones son varias, existiendo diversos tipos de frontones: con un solo muro (pared), evidentemente, donde se golpea la pelota; con dos muros, el frontis y el lateral izquierdo (el frontón tendrá pues planta de L); con tres muros (frontón con planta de U; el lado libre queda para el público).

Podemos jugar individualmente o por parejas.



Imagen 14. Pelota a mano

### 5.3.15. Soga Tira.

El soga tira es un deporte tradicional practicado en muchísimos países mundiales. Su extensión geográfica es muy amplia, estando documentada su práctica en numerosos países asiáticos, además de en las primeras civilizaciones mediterráneas, como en el antiguo Egipto o en Grecia. En Europa, las primeras referencias históricas se sitúan en Escandinavia hacia el año 1000, en competiciones originarias de rituales entre distintos clanes y goza de una importante difusión en Europa Central, Islas Británicas, Francia y supuesto España.

Ha sido deporte Olímpico en las primeras ediciones de los Juegos Modernos desde París (1900) a Amberes (1920) y actualmente su difusión en todo el mundo se encuentra reglamentada por una Federación Internacional fundada en 1964 que promueve y difunde la práctica institucionalizada de este deporte.

Para jugar necesitamos:

- Cuerda.
- Cinta para atar.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: dos equipos organizados en frente a una parte y a la otra de la cuerda, tratan de arrastrarse recíprocamente traccionando fuertemente de la cuerda. El tirador que se posiciona en el último lugar de la soga se le denomina hombre-ancla, y en primer lugar de la cuerda suele colocarse el tirador más fuerte o con más experiencia.

Los participantes deben coger la soga con ambas manos y tirar lo más fuerte posible. Además durante el momento de tracción no podemos cambiar la posición de las manos.

La mayor fuerza aplicada por un equipo le hará retroceder por la calle, consiguiendo que el equipo rival avance hacia campo ajeno. La zona en la cual debe arrastrarse cada uno de los equipos tendrá una longitud de 2 metros. En cada una de las tiradas ambos equipos utilizarán consecutivamente los dos lados de la cuerda, evitando así posibles diferencias en el terreno, cambiando por lo tanto de campo en cada partida.

Los sistemas de competición más utilizados son los de eliminación y de liguilla, dependiendo del número de equipos participantes con el que contemos.



**Error! Reference source not found.**

Imagen 15. Soga y Cinta.

## **6. PUESTA EN PRÁCTICA**

Para la elaboración del siguiente trabajo he partido de un análisis para producir un conocimiento teórico general del tema. Este estudio nos ha llevado a conocer algunos de los principales juegos y deportes populares y autóctonos que nos encontramos en Castilla y León.

Posteriormente a este conocimiento teórico, lo aplicaremos llevando a la práctica una unidad didáctica sobre los juegos populares y tradicionales. De esta manera creo que se consigue un trabajo elaborado desde el rigor científico y una puesta en práctica que parte del marco teórico para aplicarlo dentro del marco educativo como hace referencia en el título del presente trabajo.

Este proyecto lo he llevado a cabo en el C.E.I.P San José de Calasanz de Getafe, centro en el que llevo diez años impartiendo docencia como maestro especialista de educación física. El centro se encuentra en el centro de la localidad y posee quince aulas entre la educación infantil y primaria. Posee línea uno en cada nivel con desdobles en 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de primaria, así como en el primer curso de educación infantil.

### **6.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.**

Los objetivos que nos proponemos con el desarrollo de nuestra unidad didáctica son los siguientes:

- Conocer diversos juegos y deportes tradicionales y populares practicados en la comunidad de Castilla y León.
- Participar en los juegos y deportes tradicionales de forma desinhibida.
- Mejorar las habilidades motrices a través de los juegos y deportes tradicionales.
- Respetar y continuar con la tradición lúdica, popular y cultural.
- Desarrollar actitudes favorables hacia la actividad física y los juegos populares.
- Valorar la diferencia cultural como vehículo para el aprendizaje y el enriquecimiento.

### **6.2. CONTENIDOS.**

- Los juegos y deportes populares, tradicionales, autóctonos y sus reglas
- Las habilidades motrices.

- Los lanzamientos de precisión y distancia.
- Respeto a las normas de los juegos.
- El juego como medio de disfrute y ocupación del tiempo libre.
- Las tradiciones lúdicas y culturales de Castilla y León.

Contenidos relacionados con la **educación en valores**:

- La integración.
- El cuidado del medioambiente.
- La solidaridad.

### 6.3. METODOLOGÍA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

La metodología que utilizaremos en nuestra unidad tiene que partir de la premisa de poder integrar a todos en el proceso, así como permitirnos flexibilidad de actuación con nuestros alumnos. En este caso los juegos y deportes tradicionales nos aportan metodológicamente una serie de ventajas como:

- Una mejor motivación e integración de todos los alumnos dentro del grupo.
- Diversificación de las distintas tareas y juegos motrices.
- Mantenimiento y conservación de las costumbres y tradiciones transmitidas de generación en generación y que tienen muchas de ellas grave peligro de desaparecer.
- Una igualitaria participación por parte de todos los alumnos del grupo con independencia del bagaje deportivo de cada uno o su nivel de competencia motriz.
- Una mejor implicación de los alumnos ya que la sencillez de los juegos y deportes nos permitirá conectar enseguida con nuestro alumnado, perdiendo muy poco tiempo en largas explicaciones, fomentando así el principio de actividad motriz.
- Posibilidad de practicarlos fuera del horario lectivo y del entorno escolar ya que no necesitan material costoso y es fácil de organizarlos.
- Posibilidad de adaptar el material muy fácilmente o incluso construirlo en colaboración con el área de educación artística.

Además optamos por una metodología de aprendizaje en la cual destacaremos la utilización de **aprendizaje cooperativo**, (aunque no será el único), el cual se sigue en nuestro centro y que trasladaremos a nuestras sesiones de educación física.

Este aprendizaje cooperativo implica un conjunto de estrategias de enseñanza que se caracterizan por el hecho de que los estudiantes aprenden con, de y para sus compañeros. El



contenido que trabajaremos en nuestra propuesta es un marco inmejorable para desarrollar y fomentar este tipo de aprendizaje.

Los grupos estarán formados por cinco alumnos, cada uno de ellos tendrá un rol, existiendo:

- Portavoz
- Coordinador
- Encargado de material
- Encargado de ruido
- Encargado de higiene

Dentro de este marco nos propondremos los siguientes **objetivos**:

- Fomentar el aprendizaje en grupos pequeños.
- Trabajar la auto-organización del aprendizaje dentro de este grupo.
- Desarrollar la responsabilidad individual de todos los integrantes del grupo.

Dentro de este tipo de aprendizaje cobra especial relevancia el llamado “cuaderno de equipo” el cual se entrega a cada equipo y nos servirá para ver la evaluación y el seguimiento de los distintos roles, así como posibles cosas a mejorar. Al final de la Unidad serán recogidos por el profesor para su evaluación.

En cuanto a los **estilos de enseñanza**, dado el carácter eminentemente práctico e inclusivo de los juegos y deportes tradicionales, utilizaremos estilos metodológicos orientados hacia el descubrimiento y la cooperación como la enseñanza recíproca, la microenseñanza o el descubrimiento guiado.

El **modelo de sesión** que a continuación se presenta será el más utilizado aunque no el único, dependiendo su utilización de las diversas circunstancias educativas. En este caso dividiremos la sesión en tres momentos principales que son el momento de encuentro, donde repasaremos en primer lugar lo realizado en la sesión anterior en relación al contenido general de la unidad, así como presentar lo que vamos a realizar durante la sesión con las explicaciones verbales o a través de medios digitales. El segundo momento será el de actividad motriz donde desarrollaremos la parte principal de la sesión con los juegos y tareas propuestos, para acabar con el momento de despedida donde reflexionaremos sobre lo trabajado en la sesión para una posterior puesta en común sobre los aspectos más relevantes de los juegos que hemos aprendido y practicado e iremos al aseo.

#### 6.4. RECURSOS.

<u>JUEGO TRADICIONAL</u>	<u>MATERIALES</u>
<b>CALVA</b>	Marro de madera y calva.
<b>HERRADURA.</b>	Herraduras, picas, cinta métrica, aros de plástico.
<b>BARRA CASTELLANA.</b>	Cinta métrica, picas de diferentes tamaños y pesos.
<b>SOGA TIRA.</b>	Cuerdas, cintas.
<b>PELOTA A MANO</b>	Pelotas de tenis, de goma y de diferentes botes, palas.
<b>RANA</b>	Juego de la rana, petacos.
<b>BOLOS FEMENINOS.</b>	Bolos de madera, pelotas de tenis, bolas de madera.
<b>BILLAR ROMANO</b>	Bancos suecos, bolas de diferentes tamaños y colores

#### 6.5. INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

El uso de las TIC desde la Educación Física es importantísimo dentro del contexto sociocultural tecnológico en el que nos situamos. En este caso utilizaremos estos recursos para la búsqueda de información sobre los juegos y deportes autóctonos, así como soporte para la reproducción medios audiovisuales en la pizarra digital de clase para que nuestros alumnos se hagan una idea global del juego que posteriormente van a trabajar.

#### 6.6. FOMENTO DE LA LECTURA.

La lectura como hábito, modalidad de ocio y sana costumbre, es una fundamental tarea educativa que debe promocionarse y establecerse en todas las vertientes, así como relacionarse con todas ellas. En nuestra propuesta práctica, la trabajaremos en la primera sesión mediante la lectura de los juegos que hemos traído escritos por nuestras familias para luego su presentación al

grupo y elección del preferido para su posterior práctica. También mediante el cuaderno de equipo que los alumnos rellenaran al final de la unidad didáctica.

### 6.7. COMPETENCIAS BÁSICAS.

Nuestra unidad incidirá especialmente en el desarrollo de las siguientes competencias

COMPETENCIA BÁSICA	LA TRABAJAREMOS A TRAVÉS DE:
Competencia social y ciudadana	Participación y cooperación en los juegos.
Conocimiento e interacción con el mundo físico	Interactuación por el espacio mediante los juegos practicados.
Competencia digital y sobre tratamiento de la información	Utilización de la Pizarra digital.
Cultural y artística	Concienciación de la diversidad cultural de juegos populares y tradicionales
Competencia matemática	Uso de mediciones en las distancias de los diferentes juegos
Competencia lingüística	Aprendizaje de nuevos vocablos en los juegos y deportes tradicionales

### 6.8. INTERDISCIPLINARIEDAD.

A través de las áreas que forman el currículo, se trata de conseguir la mejor adaptación a la realidad, de una forma lo más totalizadora posible. Para lo cual se establece una relación entre los contenidos de la programación con las diferentes áreas del currículo.

ÁREAS	CONTENIDO INTERDISCIPLINAR
Lengua Castellana y Literatura	El vocabulario específico de los juegos con términos como chito, marro, caliche...
Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Recuperación de juegos populares que forman parte de la cultura tradicional de la región. Las actividades al aire libre y conservación del entorno natural

<b>Matemáticas</b>	Relaciones topológicas básicas. Apreciación y medición de distancias, trayectorias y velocidades. Cuantificación de puntos en los distintos juegos.
<b>Educación Artística</b>	Elaboración de material didáctico para Educación Física.

## **6.9. EVALUACIÓN.**

### **6.9.1 Criterios de Evaluación de la Unidad Didáctica.**

- Conoce y aplica de manera correcta el reglamento de cada juego.
- Conoce diversos juegos populares relacionándolos con su ámbito.
- Acepta los diferentes papeles y roles en cada juego, respetando a sus compañeros.
- Ejecuta los patrones de movimiento necesarios en cada juego.
- Participa de forma activa en los juegos y deportes buscando diversión.
- Conoce diversos juegos por de la cultura castellana.

### **6.9.2. Momentos de la evaluación.**

Comenzaremos observando los conocimientos previos mediante grupos cooperativos para averiguar lo que saben previamente de los juegos y deportes tradicionales, trabajando sobre los juegos que han traído en la ficha rellena por parte de las familias.

Durante el desarrollo de la unidad mediante la observación directa del desarrollo de los distintos juegos y propuestas comprobaremos el grado de adecuación de lo programado con la realidad por si hubiera que hacer modificaciones.

Al terminar la unidad, para la observación directa de los diferentes criterios seleccionados, así como para ver el grado de adquisición de los distintos juegos y las distintas habilidades cooperativas, además de servirnos de retroalimentación de nuestra práctica.

### **6.9.3. Procedimientos de evaluación.**

Para evaluar nuestra unidad utilizaremos diversos elementos, una lista de control, donde anotaremos la presencia o ausencia de los aspectos a evaluar siempre en relación con los criterios que nos hemos propuesto en nuestra unidad. También utilizaremos el diario de clase para anotar los apartados y aspectos más destacados en el desarrollo de las sesiones, y al finalizar la unidad entregaremos a cada uno de los grupos el cuaderno de equipo donde los alumnos evaluarán el

trabajo realizado por el equipo, así como el desempeño de los distintos roles y la opinión del mismo sobre la unidad.

#### 6.9.4. Evaluación de la práctica docente.

La retroalimentación de nuestra práctica docente es un proceso muy importante para comprobar el grado en el que estamos llevando nuestra labor a cabo. Para ello nuestro alumnado a través de las puestas en común al finalizar las sesiones nos aportará la información de cómo han ido transcurriendo las diferentes sesiones, ofreciendo un feedback importante para la mejora de las mismas.

A su vez nos autoevaluaremos, a través del siguiente cuestionario, sobre la UD. Dando lugar a posibles rectificaciones y mejoras de cara a una aplicación futura.

<b>ELEMENTOS A EVALUAR</b>	<b>Bien</b>	<b>Mal</b>	<b>Reg</b>
La unidad didáctica deja claro los objetivos más relevantes			
La metodología utilizada ha sido la correcta.			
Los contenidos trabajados han sido adaptados a los alumnos.			
Las tareas motrices propuestas han sido adecuadas.			
Se proponen actividades con distinto nivel de dificultad.			
Hemos dejado medidas de variación a lo largo de la unidad.			
Los materiales empleados han sido adecuados al grupo-edad.			
La distribución del tiempo en las sesiones ha sido el adecuado.			
<b>ASPECTOS A MEJORAR</b>			

#### 6.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Nuestra unidad didáctica parte del principio de inclusión y trata de dar la respuesta educativa más adecuada a todo el alumnado, entendiendo, que únicamente de este modo se garantiza el pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de todos, se favorece la equidad educativa y se contribuye a una mayor cohesión social. En este caso no contamos con ningún alumno con necesidades específicas de apoyo educativo en nuestra clase de quinto de primaria, pero nuestra propuesta se adaptará a los ritmos de trabajo del alumnado y se pondrá especial énfasis en la atención individualizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades, para lograr así, una plena inclusión e integración.



Además como mencionábamos en anteriores apartados los juegos tradicionales suponen un vehículo inmejorable ya que se adaptan a todos los alumnos y al amplio repertorio de ejecuciones motrices que hay en nuestra aula, ya que no requieren condiciones físicas exigentes ni esfuerzos prolongados para su realización. Además el carácter lúdico del área y de nuestra propuesta va a permitir la perfecta integración de todos los alumnos en el desarrollo de las distintas sesiones.

**6.11. SESIONES DE LA UNIDAD.**

<b>SESIÓN 1</b>	<b>LOS JUEGOS DE SIEMPRE</b>
<b>SESIÓN 2</b>	<b>JUEGO DE LA HERRADURA.</b>
<b>SESIÓN 3</b>	<b>JUEGO DE LA BARRA CASTELLANA.</b>
<b>SESIÓN 4</b>	<b>JUEGO DEL SOGA TIRA.</b>
<b>SESIÓN 5</b>	<b>JUEGO DE PELOTA.</b>
<b>SESIÓN 6</b>	<b>JUEGO DE LA RANA Y CALVA.</b>
<b>SESIÓN 7</b>	<b>JUEGO DE BOLOS FEMENINOS Y BILLAR ROMANO.</b>
<b>SESIÓN 8</b>	<b>¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?</b>

<b>SESIÓN N° 1</b>	<b><u>LOS JUEGOS DE SIEMPRE</u></b>		
<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el significado de los juegos populares y tradicionales</li> <li>• Practicar algunos juegos de nuestros antepasados</li> <li>• Desarrollar actitudes favorables hacia la cooperación y la toma de decisiones.</li> </ul>		
<b>TIEMPO</b>	60'	<b>CURSO</b>	5ª
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>			10'

- Presentación de la unidad.
  
- La semana pasada entregamos una hoja para que rellenaran con sus familias sobre los juegos y deportes que practicaban cuando eran pequeños. (Anexo 2) Colocados en clase por grupos cooperativos cada equipo elegirá un juego de todos los que han traído sus integrantes, el cual será luego explicado por el portavoz de cada grupo y practicado posteriormente por toda la clase.

**MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ**

45´

- Practicaremos los cinco juegos seleccionados con anterioridad que serán explicados por el portavoz (tendremos aproximadamente 8 minutos para cada juego)
  - Juegos elegidos por cada equipo:
  - Juego del pilla pilla.
  - Juego de pídola
  - El escondite inglés
  - Kofferpacken significa “hacer la maleta”
  - La pájara pinta

**MOMENTO DE DESPEDIDA**

5´

- Por grupos cooperativos desarrollaremos una puesta en común. Incidiremos en los juegos aprendidos, así como los valores que hemos visto que se desarrollan a lo largo de la unidad.
  
- Aseo. El encargado de higiene de cada grupo mantendrá el orden en los servicios.

**Los Juegos y Deportes Autóctonos En La Escuela**

<b>SESIÓN N° 2</b>		<b><u>LA HERRADURA</u></b>	
<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el juego de la herradura.</li> <li>• Practicar el juego de la herradura de manera correcta.</li> </ul>		
<b>TIEMPO</b>	60'	<b>CURSO</b>	5°A
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>			<b>7'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordaremos lo realizado en la sesión anterior</li> <li>• Explicaremos el juego de la herradura, breve origen histórico y reglas básicas. Nos apoyaremos en la utilización de la Pizarra digital de clase para ello. Veremos un breve video del juego.</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ</b>			<b>45'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de las diligencias: repartidos en equipos cooperativos con una comba cada uno de ellos. Cuatro tienen el rol de caballos y uno de ellos (el coordinador) es el conductor. Jugamos en la mitad de la pista polideportiva, habiendo un grupo ligando y debe de ir a por las demás. Cuando una diligencia esté pillada pasa a perseguir a las demás. Acaba cuando todas estén pilladas.</li> <li>• Distribuiremos los equipos y las zonas de juego. En primer lugar explicaremos las diferentes maneras de lanzar la herradura e incidiremos en que todos los tipos de lanzamiento son válidos e invitaremos a que prueben distintas maneras de lanzar. Marcaremos una zona inicial de lanzamiento de 6 metros para que vayan experimentando con el lanzamiento. En este momento no hay puntuación. Cada alumno lanzará 2 herraduras en cada tirada.</li> <li>• Sobre la distancia de 6 metros comenzaremos la competición. En este caso de manera individual. Cada alumno realizará tres tiradas de dos herraduras cada una de ellas.</li> <li>• Sobre la distancia de 8 metros y colocados por grupos cooperativos, cada uno de los grupos lanzará 10 herraduras (dos por cada uno de los miembros). Una vez lanzadas se sumarán los puntos obtenidos y procederá el siguiente grupo al lanzamiento. Para ordenar el turno de tiradas de los equipos un componente de cada equipo efectúa un lanzamiento inicial, y aquel que logre situar la herradura más cerca de la barra, abrirá el turno. Los que desempeñen el rol de coordinador de cada grupo apuntarán los resultados de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herradura que impacte en la barra directamente sin contacto con el suelo, 1 punto.</li> <li>• Herradura que logremos introducir en la barra, 5 puntos.</li> <li>• Herradura que queda dentro del círculo pequeño, 2 puntos.</li> <li>• Herradura que queda dentro del círculo grande, 1 punto.</li> </ul> </li> </ul>			
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>			<b>8'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por grupos cooperativos desarrollaremos una puesta en común. Cada grupo explicará a través de portavoz lo que más les ha gustado del juego, lo que más les ha costado, así como posibles variaciones o modificaciones del juego.</li> <li>• Aseo. El encargado de higiene de cada grupo mantendrá el orden en los servicios.</li> </ul>			

**Los Juegos y Deportes Autóctonos En La Escuela**

<b>SESIÓN N° 4</b>	<b><u>SOGA TIRA</u></b>		
<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el juego del sogatira.</li> <li>• Practicar el juego del sogatira de manera correcta.</li> </ul>		
<b>TIEMPO</b>	60'	<b>CURSO</b>	5ºA
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>			<b>7'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordaremos lo realizado en la sesión anterior</li> <li>• Explicaremos el juego del sogatira, explicaremos que ha sido un juego muy importante y que ha llegado hasta los juegos Olímpicos.</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ</b>			<b>45'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de las cadenas interminables: dos alumnos forman una cadena cogidos de la mano, teniendo que ir a pillar al resto. Cuando pillan a uno más forman una cadena de tres y si pillan a un cuarto entonces la cadena se divide en dos eslabones de dos alumnos que deben seguir pillando a los demás. Acaba el juego cuando todos están pillados.</li> <li>• Colocados por parejas y situados uno a cada lado de la línea del medio del campo, nos agarramos de las manos con los brazos en cruz y tiramos a la señal del profesor intentando hacer que el compañero pase con su cuerpo de la línea de medio del campo. Cambiaremos de pareja y repetiremos</li> <li>• Por grupos cooperativos repartiremos una cuerda a cada grupo los cuales practicarán el juego. En grupos de cinco, dos traccionan a cada lado y uno actúa de juez, cambiando los roles después de cada partida.</li> <li>• Competiremos por grupos cooperativos unos contra otros.</li> <li>• Con la cuerda en cruz por grupos cooperativos. Los grupos restantes descansan.</li> <li>• Competiremos en gran grupo con la clase dividida en dos.</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>			<b>8'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por grupos cooperativos desarrollaremos una puesta en común. Cada grupo explicará a través del portavoz lo que más les ha gustado del juego, lo que más les ha costado, así como posibles variaciones o modificaciones del juego.</li> <li>• Aseo. El encargado de higiene de cada grupo mantendrá el orden en los servicios.</li> </ul>			

**Los Juegos y Deportes Autóctonos En La Escuela**

<b>SESIÓN N° 6</b>		<b>JUEGO DE LA RANA Y CALVA</b>	
<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los juegos de la rana y calva</li> <li>• Practicar los juegos de manera adecuada</li> </ul>		
<b>TIEMPO</b>	60'	<b>CURSO</b>	5°A
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>			<b>7'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordaremos lo realizado en la sesión anterior.</li> <li>• Presentaremos los juegos de la rana y la calva, sus reglas básicas, forma de jugar y forma de puntuar.</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ</b>			<b>45'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividiremos la clase en grupos cooperativos. Uno de los grupos se colocará en el juego de la rana y los otros cuatro restantes en el juego de la calva. Disponemos de un juego de Rana y dos juegos de calva que se situarán en la zona de arena del patio.</li> <li>• Para el juego de la rana jugaremos de dos maneras. En primer lugar el equipo que llega al juego de la rana realiza una partida individual recogiendo las puntuaciones de manera individual. Posteriormente cada grupo realizara una partida grupal donde anotaremos la puntuación obtenida resultante de las tiradas de todos los miembros del grupo. Tanto en la tirada individual como en la colectiva se lanzaran diez petacos con las siguientes reglas de anotación: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rana en el centro de la mesa.- 50 puntos.</li> <li>• Molino en la parte anterior de la mesa.- 25 puntos.</li> <li>• Dos puentes en los laterales del frontal.- 10 puntos.</li> <li>• Cinco agujeros sin obstáculos.- 5 puntos.</li> </ul> </li> <li>• Para el juego de la calva en primer lugar acortaremos la distancia de lanzamiento de 14 metros a 7 en un primer momento. El marro también ha sido adaptado ya que es demasiado pesado sustituyéndolo por un madero. En este caso primero practicaremos el lanzamiento para posteriormente utilizar el juego a modo de eliminatoria. En cada tanda se clasificarán aquellos que consigan golpear la calva con el marro en su parte levantada. Disponen de dos intentos en cada ronda, pasando a la siguiente los que la hayan derribado hasta que quede un ganador. En el caso de que queden en una ronda solo dos lanzadores para la última tirada que determina el ganador retrasaremos la posición a 10 metros, ganando aquel que logre derribarlo primero.</li> <li>• Una vez terminado volveremos a comenzar</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>			<b>8'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por grupos cooperativos desarrollaremos una puesta en común. Incidiremos en los juegos aprendidos, así como los valores que hemos visto que se desarrollan a lo largo de la unidad.</li> <li>• Aseo. El encargado de higiene de cada grupo mantendrá el orden en los servicios.</li> </ul>			



<b>SESIÓN N° 8</b>		<b>¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?</b>	
<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afianzar lo aprendido a lo largo de la unidad.</li> <li>- Practicar los juegos aprendidos de manera distendida.</li> <li>- Disfrutar con los compañeros de grupo jugando.</li> </ul>		
<b>TIEMPO</b>	60'	<b>CURSO</b>	5°A
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>			<b>7'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordaremos el objetivo inicial que nos marcamos en la primera sesión, así como también repasaremos brevemente los juegos practicados en las sesiones anteriores.</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ</b>			<b>45'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hemos distribuido estaciones, cada una de las cuales forma parte de un juego tradicional de los que hemos practicado durante la unidad didáctica.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barra Castellana</li> <li>• Calva</li> <li>• Juego de Pelota</li> <li>• Bolos Femeninos</li> <li>• Billar Romano</li> <li>• Soga tira</li> <li>• Rana</li> <li>• Herradura</li> </ul> </li> <li>• -Distribuimos cada equipo cooperativo en una estación para practicar en cada una de ellas uno de los juegos. Cada equipo estará cinco minutos en cada estación, pasando todos los grupos por todas las estaciones. Los dos últimos minutos de permanencia en cada estación cada grupo deberá probar alguna modificación o variación del juego.</li> </ul>			
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>			<b>8'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por grupos cooperativos desarrollaremos una puesta en común. Incidiremos en los juegos aprendidos, así como los valores que hemos visto que se desarrollan a lo largo de la unidad.</li> <li>• Aseo. El encargado de higiene de cada grupo mantendrá el orden en los servicios.</li> </ul>			

## 6. 12.SESIÓN PARA OTROS CICLOS.

<b>SESIÓN PARA 2º PRIMARIA</b>	<b><u>BARRA CASTELLANA Y MONTERILLA</u></b>		
<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los juegos de la monterilla y barra castellana</li> <li>• Practicar los juegos de manera activa</li> </ul>		
<b>TIEMPO</b>	60'	<b>CURSO</b>	2º A Y 2º B
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>			<b>7'</b>
-Presentación de la sesión donde hablaremos sobre los juegos populares y tradicionales.			
<b>MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ</b>			<b>45'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego del Cazamonos: situados en el gimnasio 3 alumnos se la ligan que son los cazadores y el resto son los monos. Los cazadores tienen que ir a pillar a los monos y cuando los atrapan los deben llevar a las espalderas donde deben permanecer subidos hasta que pillan a todos.</li> <li>• Dividimos la clase en grupos cooperativos. Vamos a realizar una pequeña competición por grupos. En el juego de la barra castellana lanzará cada uno de los grupos y sumaremos todas las distancias de los lanzamientos para obtener una cifra resultante de los cinco lanzamientos de cada grupo. Cada grupo completo lanzará tres veces y sumaremos todas las puntuaciones. <ul style="list-style-type: none"> <li>• El primer grupo sumará 10 puntos</li> <li>• El segundo clasificado 8 puntos</li> <li>• El tercer clasificado 6 puntos</li> <li>• El cuarto clasificado 4 puntos</li> <li>• El quinto clasificado 2 puntos</li> </ul> </li> <li>• En el juego de la monterilla en cada partida lanzará un miembro de cada grupo el cual lanzará una pica de un color a modo de bastón de los pastores. El bastón que quede en cada partida más cercano a la montera es el ganador. El ganador de cada tanda suma dos puntos que se sumaran al total de cada grupo. Además el ganador de cada tanda lanzará la montera al grupo siguiente. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al final sumaremos todos los puntos y sacaremos la clasificación final.</li> </ul> </li> </ul>			
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>			<b>8'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentaremos lo que nos ha parecido la sesión, en especial incidiremos en la importancia de la participación más que en el resultado obtenido de cada grupo.</li> <li>• Aseo. El encargado de higiene de cada grupo mantendrá el orden en los servicios.</li> </ul>			

**ACTIVIDAD PARA LA ETAPA DE ED. INFANTIL**

<b>OBJETIVO. PRINCIPAL</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer algunos juegos populares</li><li>• Iniciarse en los juegos de lanzamiento</li></ul>		
<b>TIEMPO</b>	60´	<b>CURSO</b>	INFANTIL 3, 4 y 5 AÑOS

- Hemos dividido a los alumnos de infantil en cuatro colores, cada uno de los cuales tiene alumnos de tres, cuatro y cinco años. Cuando bajemos al patio con la ayuda de las tutoras de infantil y la profesora de apoyo distribuiremos cada uno de los colores en una zona que corresponderán a un juego popular. Cada alumno llevará una pegatina o gomet identificativo con el color. En los días previos hemos llevado a cada una de las clases un elemento de cada uno de los juegos y han visto un video en clase de cada uno de los juegos.

Los juegos que trabajaremos serán:

- Herradura
  - Monterilla
  - Chito
  - Petanca
- Desarrollaremos el juego durante doce minutos en cada estación de juego y cambiaremos hasta que los cuatro equipos hayan pasado por cada uno de los juegos. En cada juego repartiremos tres zonas de juego para evitar innecesarias esperas y fomentar el principio de actividad motriz.
- Adaptación de los materiales: los materiales que utilizaremos serán de dos tipos. Por una parte tendremos el material original con el que han jugado en primaria y por otro lado un material adaptado a las características de los alumnos que tenemos. La idea principal es que conozcan el juego y sus elementos aunque luego a la hora de la práctica estos materiales estén adaptados, ya que el objetivo propuesto es que vean con los materiales se juega originalmente y comprendan su uso, por ejemplo en bastón en el juego de la monterilla (podemos observarlo en el anexo 3)

## 7. METODOLOGÍA DE ANÁLISIS.

Una vez llevada a cabo la unidad didáctica podemos realizar un análisis sobre el resultado de la misma basada en el análisis de los resultados obtenidos. Para ello hemos utilizado unos instrumentos concretos de evaluación y de recogida de datos que nos permitirán posteriormente sacar conclusiones de nuestra investigación en base a datos reales.

### 7.1 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

**Lista de control.** Consiste en la recogida de una serie de ítems, los cuales se refieren a la realización o no realización de una determinada conducta o actuación observada. Estos ítems pueden ser comportamientos concretos, acciones...

Para elaborarla en primer lugar colocamos la serie de aspectos a evaluar y a continuación colocamos "Si" o "No" en cada una de las actuaciones para comprobar la presencia o ausencia del apartado que deseamos evaluar. Es importante que los ítems queden suficientemente claros y concretos para que no haya confusiones

En el caso de nuestra propuesta hemos llevado a cabo una lista de control, la cual podemos ver detalladamente en el anexo 4

**Diario de clase:** Consiste en un recurso metodológico en el cual el profesor anota las observaciones más relevantes que han ocurrido en el transcurso de la sesión. El objetivo es recabar la información más destacada para así poder establecer conclusiones concretas y tomar las decisiones necesarias para la mejora de la práctica docente, ya sea en las siguientes sesiones o al finalizar la unidad didáctica para el desarrollo posterior.

El diario de clase por lo tanto se caracterizará por ser abierto, flexible y continuo en cuanto a su puesta en desarrollo.

**Cuaderno de equipo:** es un elemento muy destacado dentro de la metodología de aprendizaje cooperativo. Al finalizar una unidad o periodo de equipos, el equipo cooperativo se reúne para cumplimentar el mismo. De esta manera evaluarán los propios alumnos el desarrollo de los roles dentro del equipo, el grado de consecución de los objetivos pedidos, la estructuración y organización del tiempo por parte del equipo, así como los aspectos que han desarrollado especialmente bien y los que por otra parte deben mejorar.

## **7.2. CONSIDERACIONES ÉTICO METODOLÓGICAS.**

En toda actividad en la que realizamos un análisis se desarrolla paralelamente una serie de cuestiones y dilemas en cuanto a lo que se debe y no se debe hacer desde el punto de vista de la ética personal y profesional.

Esto se ve multiplicado cuando el elemento de estudio es tan amplio y complejo como el sector educativo, donde el objeto de estudio son principalmente menores de edad vulnerables fácilmente, por lo que no todos los medios deben ser éticos para la recogida y cotejo de la información requerida. Además entran en juego una serie de elementos como la convivencia y la privacidad de las personas que deben ser tenidos en cuenta.

Dentro de nuestra investigación destacamos estas implicaciones en:

**Anonimato:** La información que hemos recogido por parte de los alumnos es totalmente anónima para garantizar la libertad de opinión, ya que de esta manera garantizamos la sinceridad en las respuestas.

**Confidencialidad:** La información obtenida será para uso personal y exclusivo garantizando la confidencialidad de los datos obtenidos.

**Acceso negociado:** para la recogida de información, así como para la obtención de derechos de imagen hemos contado con las autorizaciones necesarias.

**Utilidad del estudio realizado:** este aspecto marca la relevancia del trabajo presentado para la población para la que va dirigida. En este caso nuestro trabajo estaba orientado a destacar la relevancia de los juegos y deportes tradicionales dentro del marco escolar. A través de este estudio y puesta en práctica hemos cotejado su total validez como contenido e instrumento metodológico.

Además de esta manera los alumnos son el instrumento de prueba, además de ser beneficiarios de la misma, sentando las bases para una inclusión más amplia dentro del programa y currículo educativo.

## **8. GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.**

Este Trabajo de Fin de Grado partía de un principal objetivo que era conocer y apreciar la tradición lúdica que nos aportan los juegos y deportes autóctonos, así como su validez pedagógica para su trabajo en la escuela. En relación a este objetivo fundamental el grado de consecución ha sido muy satisfactorio, ya que hemos conseguido un gran nivel de difusión y participación de los juegos populares, tradicionales y autóctonos por parte de nuestros alumnos. Este resultado lo hemos sacado del análisis de las evaluaciones, tanto de las listas de control, en las cuales hemos podido observar el grado de consecución de los objetivos planteados en la unidad, como en las opiniones grupales reflejadas en los cuadernos de equipo, además de las opiniones directas en las puestas en común al final de las sesiones.

En cuanto a los objetivos secundarios los resultados han sido muy satisfactorios. Hemos conseguido una participación de forma activa y desinhibida por parte de nuestros alumnos en los juegos y deportes tradicionales, despertando su interés hacia los mismos lo que ha hecho que la participación por parte de todos ha sido plena y satisfactoria.

Creemos que hemos mejorado las habilidades motrices de los alumnos mediante nuestra propuesta, en especial relevancia a los lanzamientos, ya que han sido trabajados en muchos de los juegos tradicionales y autóctonos propuestos.

En cuanto al desarrollo de actitudes favorables hacia la actividad física en general y los juegos y deportes tradicionales en particular y a la manera en la que organizan su ocio y tiempo libre, cabe decir que con la realización de esta propuesta práctica hemos mostrado la importancia del juego en grupo por encima de los cada vez más utilizados juegos individuales (ordenador, videoconsolas, etc...). Teníamos claro que no íbamos a cambiar de manera drástica la manera en la que ocupan su tiempo libre, pero si mostrar juegos y deportes que pueden realizar con sus compañeros, familiares y amigos en cualquier momento y que tienen que ver con nuestras raíces como pueblo. Además he observado la inclusión de algunos de estos juegos en el recreo y en las prácticas de juego libre dentro del área de educación física.

La propuesta que presentamos nos ha permitido crear en nuestros alumnos una conciencia social de conocimiento y compromiso hacia las tradiciones lúdicas y culturales de nuestros antepasados y de nuestro territorio. En este sentido destacamos la ficha que rellenaron



los alumnos junto con sus familias como algo muy satisfactorio dado el alto grado de participación por parte de las familias. De esta manera hemos valorado la riqueza y diversidad cultural como medio para desarrollar nuestro aprendizaje y ampliar nuestro conocimiento.

Estos aspectos los hemos constatado a través de la observación directa, de la revisión del diario de clase, así como en el análisis de los cuadernos de equipo y las opiniones grupales en las vueltas a la calma.

## **9. CONSIDERACIONES FINALES.**

Como consideración final después de realizar el estudio y la puesta en desarrollo en la práctica docente, quiero destacar la validez y relevancia que tienen los juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales para ser utilizados en la escuela. Tanto como contenido concreto como en su trabajo como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades motrices y aspectos puramente físicos como para el desarrollo de valores y habilidades grupales y de cohesión y cooperación entre los alumnos.

Por otra parte, destacar que considero actualmente la formación de los futuros maestros en este apartado bastante escasa, ya que con la eliminación de las especialidades en magisterio la formación específica como docentes de un área tan concreta debería ser objeto mucho más amplio de estudio.

En cuanto a lo relativo al currículo, en la actualidad los juegos y deportes populares y tradicionales y autóctonos quedan marcados especialmente dentro del bloque 5 del área de educación física en la presente legislación. La entrada en vigor de una nueva ley educativa a partir del próximo curso no deja suficientemente clara la cabida que tendrán los juegos y deportes tradicionales en particular, y el área de educación física en general, ya que actualmente la información sobre los posibles cambios en el área de educación física en cuanto a importancia dentro de la educación primaria, así como en el número de horas que esta nueva ley dedicará a esta área tan importante para el desarrollo integral de los alumnos.

## 10. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.

- Adell Castán, J.A. y García Rodríguez, C (2002) *El fenómeno deportivo en Aragón. Del juego tradicional al deporte moderno*. Aragón: Diputación General de Aragón.
- De la Villa, C y Gavilán, A. (2009) *Juegos populares y tradicionales burgaleses*. Burgos. Asociación cultural La Tanguilla.
- Delso Marrón. G. (2009) *Juegos y deportes tradicionales en la provincia de Soria*. Burgos: Asociación Cultural la Tanguilla.
- Lavega Burgués, P. (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Lavega Burgués, P. (2006) *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Breheunien: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega Burgués, P. y OlasoCliment, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- Martín Nicolás, J.C. (2002) *Fundamentos de los Juegos y Deportes Tradicionales en el ámbito de la Educación Física*. León: Servicio de publicaciones del INCAFD.
- Mazón, V. (2003). *Programación de la Educación Física en Primaria*. Barcelona: Inde.
- Monero Palos, C (2008). *Juegos y Deportes Tradicionales de España*. Madrid: Correos. Servicio de filatelia
- Moyles, J.R. (2002) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata.
- Omeñaca, R; Ruiz Omeñaca, J. V. (1998): *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebás, P. y González del Campo, F. (2001). *Juegos, Deportes y Sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

-Sedano Campo, S. (2008), *Juegos populares y tradicionales en el Camino de Santiago, Belorado y la Riojilla Burgalesa*. Burgos: Asociación Cultural La Tanguilla.

-UNESCO (2006). *Collective consultation in view of proposing an International Platform to promote and develop the Traditional Sport and Games*. En <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001464/146400e.pdf> (Consulta 07-01-14)

### Direcciones web

- <http://www.latanguilla.com/deportes.htm>. (Consultado 15-01-2014)
- <http://www.jugaje.com/es>. Consultado el 18-01-2014)
- <http://www.bolos3tablones.com/>. (Consultado 15-01-2014)
- <http://www.febolos.es/>(Consultado 16-01-2014)
- <http://www.deportesautoctonoscyt.com/>(Consultado 15-02-2014)
- [http://www.latanguilla.com/deportes\\_burgos\\_barra.htm](http://www.latanguilla.com/deportes_burgos_barra.htm)(Consultado 21-01-2014)
- <http://clubdecalvapenaranda.wordpress.com/>(Consultado 16-12-2013)
- [http://www.ehowenespanol.com/reglas-del-juego-distancia-herradura-lista\\_134254/](http://www.ehowenespanol.com/reglas-del-juego-distancia-herradura-lista_134254/)(Consultado 1-02-2014)
- <http://luchaleonesa.es/>(Consultado 29-01-2014)
- <http://web.educastur.princast.es/ies/elpires/ARCHIVOS/paginas/depar/ed-fisica/B.C/juegorana.htm>(Consultado 05-01-2014)
- <http://www.fepelota.com/>(Consultado 15-01-2014)

## 11. ANEXOS.

### Anexo 1. Cuaderno de equipo

<b>NOMBRE DEL EQUIPO:</b>					
<b>COMPONENTES DEL GRUPO</b>			<b>CARGO QUE OCUPA</b>		
<b>DISTRIBUCIÓN DE LOS CARGOS</b>					
<b>FUNCIONAMIENTO DEL EQUIPO</b>			<b>debe mejorar</b>	<b>bien</b>	<b>muy bien</b>
Cada uno ha cumplido las funciones de su cargo					
Todos hemos aprendido					
Hemos utilizado el tiempo adecuadamente					
Acabamos las tareas dentro del tiempo previsto					
Nos ayudamos unos a otros					
Cada uno ha cumplido su compromiso personal					
<b>¿Qué es lo que hacemos especialmente bien?</b>					
<b>¿En qué debemos mejorar?</b>					
<b>¿Qué hemos aprendido en esta unidad?</b>					
<b>VALORACIÓN GLOBAL</b>					
Negativa		Positiva		Muy positiva	
<b>FECHA</b>		<b>VISTO BUENO DEL PROFESOR</b>			

Anexo 2. Hoja para entregar a las familias.

Estimadas familias:

A partir de la semana que viene desarrollaremos una unidad didáctica del área de educación física sobre los juegos y deportes populares y tradicionales. Nos gustaría que rellenaran con sus hijos esta ficha indicando que juegos tradicionales conocen o han practicado.

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>		
<b>ORIGEN (Ciudad, País)</b>		
<b>REGLAS BÁSICAS (número de jugadores, material necesario...)</b>		
<b>BREVE EXPLICACIÓN DEL JUEGO</b>		

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>		
<b>ORIGEN (Ciudad, País)</b>		
<b>REGLAS BÁSICAS (número de jugadores, material necesario...)</b>		
<b>BREVE EXPLICACIÓN DEL JUEGO</b>		

Anexo 3. Imágenes de los materiales utilizados.



Imagen 16. Bastón para juego de la Monterilla y picas de plástico adaptadas.

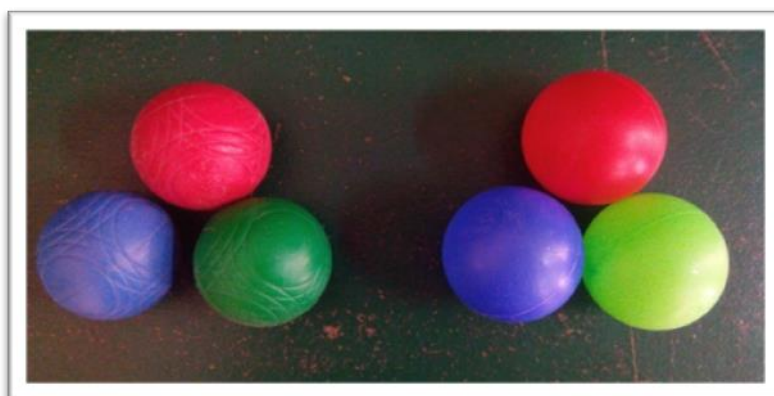


Imagen 17. Bolas con peso y sin peso.



Imagen 18. Herraduras de hierro y de plástico.





Imagen 19. Bolos de madera y bolas.



Imagen 20. Material para el juego del chito.

Anexo 4. Lista de control de evaluación

<b>UNIDAD DIDÁCTICA JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES</b>		
<b><u>ELEMENTOS A EVALUAR</u></b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
✓ Lanza correctamente en el juego de la herradura		
✓ Ejecuta correctamente el lanzamiento en la Barra Castellana		
✓ Agarra correctamente la cuerda en sogá-tira		
✓ Tracciona de manera adecuada en el sogá-tira		
✓ Golpea a la pelota con ambas manos en pelota a mano		
✓ Juega correctamente en el juego de la calva		
✓ Conoce los términos de calva y marro		
✓ Diferencia entre bolo de lanzar, Miche y el resto en el juego de los bolos femeninos		
✓ Lanza de manera adecuada el bolo en bolos femeninos		
✓ Diferencia los elementos de juego del billar romano		
✓ Aplica el reglamento de manera adecuada en el billar romano		
✓ Participa en los juegos activamente		
✓ Colabora en los trabajos de equipo		
✓ Cuida el material		
✓ Respeta a los compañeros		

Anexo 5. Características del centro educativo.

SITUACIÓN SOCIOECONÓMICA Y CULTURAL DEL BARRIO.

El barrio de Getafe-Centro es una zona de densidad alta de construcción, ya que se han renovado las numerosas casas bajas y antiguas que había por bloques de viviendas de nueva construcción, lo que ha dotado a la zona de numerosos nuevos vecinos. El nivel socioeconómico del barrio es medio. Si bien fue una típica barriada obrera surgida como consecuencia de la explosión industrial de la localidad a finales de los 60, ahora la situación social ha variado, principalmente por el fenómeno de la inmigración.

Familias con un nivel académico alto conviven con familias inmigrantes, a veces con dificultades que tienen repercusiones familiares y sociales que a su vez inciden en el rendimiento escolar de los alumnos. Este proceso de inmigración se ha dado en nuestro barrio en los últimos años. Es alumnado proveniente principalmente de países Hispanoamericanos, del este de Europa y del norte de África, que produce de un 25 a un 30% de la matrícula del centro. Estos alumnos y alumnas se encuentran bien integrados social y escolarmente. El profesorado se esforzará permanentemente en conseguir esa integración como expresión de la cooperación y solidaridad que debe existir en nuestra sociedad.

Se constata entre los padres y madres de los escolares una enorme preocupación e interés por todo lo relacionado con la escuela. Muchos alumnos y alumnas que han cursado estudios en nuestro centro se han incorporado a las aulas de la universidad y obtenido las titulaciones pertinentes. También se aprecia este interés por la formación cultural de los niños y niñas en el elevado número de actividades fuera del horario escolar que realizan: Idiomas, dibujo y pintura, teatro, refuerzo y ampliación de materias escolares, deportes, etc. -64'3% entre los niveles 1º y 6º-.

Existe en el barrio una muy aceptable infraestructura de servicios sociales: centros cívicos que realizan una buena oferta de servicios culturales y recreativos, hospitales, centros de asistencia primaria, clubes infantiles, biblioteca, teatros, centros cívicos, locales parroquiales, estaciones de tren y metro así como innumerables sucursales bancarias. También existe una buena red de comunicaciones -autobuses urbano e interurbanos, metro, tren- que conectan perfectamente el barrio con el resto de la localidad, con Madrid y con los pueblos limítrofes.

TIPOLOGÍA ESCOLAR.

El centro es de titularidad pública, abarca los niveles de -Educación infantil -3 a 5 años- y Educación Primaria -6 a 12 años-. En la actualidad cuenta con línea 1, con algunos niveles desdoblados en función de las necesidades. Asimismo contamos con servicio de comedor que

incluye desayuno escolar a partir de las 7 y media de la mañana y actividades extraescolares y servicio de biblioteca hasta las 17:30 horas.

INSTALACIONES.

El centro cuenta con cuatro plantas. En la Planta Baja se encuentra el comedor y la cocina, el gimnasio, los servicios de los niños, un porche y un almacén. También se encuentra el patio y el arenero En la Primera Planta hay cuatro aulas de Infantil, dos aulas de 1° de Primaria, la biblioteca, una sala para el orientador, sala de profesores, dirección, secretaria. Así mismo hay dos servicios para profesores y otros dos de alumnos y la conserjería. En la Segunda Planta tenemos seis aulas de Primaria, una de música, una de informática, y un aula para refuerzos y clase de alternativa. Así mismo hay dos servicios para profesores y otros dos de alumnos. En la Tercera Planta hay tres aulas de Primaria, una de audiovisuales, una de Pedagogía Terapéutica, una de audición y lenguaje, dos servicios de profesores y dos de alumnos.