



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO

JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS EN LA ESCUELA

Autor: Víctor Alonso-Mañero Pérez

Tutor: Carlos Velázquez Callado

Grado de Educación Primaria. Mención en Educación Física

Facultad de Educación y Trabajo Social

Valladolid, Julio 2016

RESUMEN

La finalidad pretendida con este Trabajo de Fin de Grado ha consistido en ampliar mis conocimientos sobre los juegos y deportes tradicionales y autóctonos en Castilla y León.

Un deporte autóctono es aquel que es originario del lugar que se hace mención, que en este caso se trata de la Comunidad de Castilla y León. Con el paso de los años, se está perdiendo la costumbre de practicar estos juegos y deportes tradicionales. A pesar de la abundancia de los mismos, son numerosos los que ya no se practican o cuya práctica ha disminuido en gran medida, incluso habiendo lugares acondicionados para su desarrollo.

En el desarrollo del trabajo trato de reflejar la importancia de estos juegos y la posibilidad de su práctica en el aula, siendo imprescindible la necesidad de incentivar su conocimiento en las escuelas, al objeto de conseguir que no se pierdan costumbres tradicionales de nuestra tierra.

PALABRAS CLAVE

- Juego
- Educación Física
- Escuela
- Juegos autóctonos
- Tradición

ABSTRACT

The main aim of this Final Degree Project is to expand my knowledge about the traditional and indigenous games and sports within the Castile and Leon region.

An indigenous sport is characterized to be original from a specific place, in this particular case the Community of Castile and Leon. Over the years, people have fallen out of the habit of practicing these traditional games and sports. Despite their abundance, many of them are not currently played or are only practiced by a minority, even though there are places well prepared for this purpose.

In this work I would like to highlight the importance of these games and the possibility of practicing them in class, being necessary to promote their teaching at school, with the final objective of avoiding losing the habits of our region.

KEYWORDS

- Game
- Physical Education
- School
- Autochthonous games
- Tradition

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
2.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL	7
2.2. JUSTIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS	8
3. OBJETIVOS	9
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. JUEGO – JUEGO POPULAR Y/O TRADICIONAL – DEPORTE Y DEPORTE AUTÓCTONO	10
4.1.1. Concepto de juego	10
4.1.2. Concepto de juego popular y juego tradicional	11
4.1.3. Concepto de deporte y deporte autóctono	12
4.2. LOS DEPORTES TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS EN CASTILLA Y LEÓN	13
4.2.1. Tanga	13
4.2.2. Rana	15
4.2.3. Calva	15
4.2.4. Petanca	17
4.2.5. Bolo de pinares	17
4.2.6. Herradura	18
4.2.7. Monterilla	19
4.2.8. Billar romano	20
4.3. LUGARES DE PRÁCTICA EN VALLADOLID	21
4.4. EXPERIENCIAS DE INTRODUCCIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL Y AUTÓCTONO EN LA ESCUELA	25
5. METODOLOGÍA	27
6. DISEÑO DE UNA PROPUESTA EDUCATIVA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES	29
6.1. TEMA, DESCRIPCIÓN BÁSICA Y JUSTIFICACIÓN	29
6.2. CONTENIDOS	30

6.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	31
6.4. EVALUACIÓN.....	32
6.5. COMPETENCIAS BÁSICAS	36
6.6. METODOLOGÍA	37
6.7. TAREAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	38
6.8. ÁREAS TRANSVERSALES	44
6.9. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	44
7. REFLEXIONES FINALES.....	45
8. REFERENCIAS	48
9. ANEXOS.....	50
9.1. LISTA DE CONTROL	50
9.2. ESCALA NUMÉRICA PARA EVALUAR UN MURAL	51
9.3. COEVALUACIÓN	52

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se compone por dos partes perfectamente interrelacionadas. La primera de ellas es la referida al “marco teórico”, y la segunda es la “propuesta de intervención”.

El trabajo se inicia con una justificación en la que se destaca la relevancia educativa del tema escogido y su vinculación con el currículo oficial de Educación Primaria. También encontramos la relación con las competencias del Grado.

A continuación se exponen los objetivos de mi trabajo, entre los que destacaría describir los principales deportes tradicionales practicados en Castilla y León, así como diseñar una propuesta para realizar en Educación Física.

Lo siguiente es la exposición del marco teórico, el cual se encuentra dividido en varios apartados para facilitar su lectura y comprensión. El primer apartado, basado en varios autores, trata de conocer y diferenciar los conceptos de juego, juego popular, juego tradicional, deporte y deporte autóctono. El segundo apartado trata de los juegos y deportes tradicionales y autóctonos que se practican en Castilla y León. En el tercer apartado se muestran los diferentes lugares de práctica de los juegos que se practican en Valladolid. Y el cuarto y último apartado, consiste en recoger experiencias que se han llevado a la práctica sobre dichos juegos en contextos educativos.

Después se expone la metodología que se ha llevado a cabo para la realización de dicho trabajo.

Más adelante se presenta la propuesta de intervención basada en los juegos y deportes tradicionales y autóctonos.

Finalmente se detallan las reflexiones finales de manera subjetiva, ya que no puedo saber si el diseño de la propuesta educativa ha cumplido o no las expectativas al no llevarse a la práctica.

2. JUSTIFICACIÓN

En este apartado voy a mostrar, en primer lugar, los motivos por los que he escogido este tema y su importancia. En segundo lugar, pretendo demostrar su relación con las competencias del título Grado en Educación Primaria.

2.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL

He escogido este tema porque creo que es importante y enriquecedor que los niños conozcan este tipo de juegos, ya que cada vez son menos los que los conocen o practican. Durante mi etapa en la escuela como alumno, nunca me han llegado a explicar la dinámica y funcionamiento de estos juegos. Todo lo que sé y he aprendido ha sido a través de lo que me ha transmitido mi familia y lo que yo mismo veía.

Hoy en día, cada vez son más los niños que tienen un estilo de vida sedentario, que se pasan el día frente a las nuevas tecnologías o frente a una pantalla, sin hacer prácticamente ejercicio. A partir de la divulgación teórica y práctica de estos juegos, pretendo impulsar el juego activo, participativo y relacional entre los estudiantes.

En la actualidad, todos sabemos cuáles son los deportes más practicados, como es el caso del omnipresente fútbol y del baloncesto, por lo que me parece que resulta muy interesante que, desde edades muy tempranas, los niños por lo menos conozcan qué juegos son típicos y característicos de la Comunidad en la que viven, ya que aparte de posibilitar con su práctica el mero divertimento, estamos frente a un medio de acceso a la tradicional cultura local y regional a través de la cual podrán conocer hábitos y costumbres sobre ella.

Considero que puede ser un tema muy atractivo y entretenido para los alumnos ya que les puede resultar novedoso y provechoso acceder a la manipulación de objetos u elementos característicos del juego que nunca antes habían utilizado, lo que me parece una herramienta muy eficaz para llamar la atención de los alumnos a la hora de trabajar.

Además de la adquisición de nuevos conocimientos en esta materia, a través del desarrollo juego se incentiva la imaginación de los menores y ayudamos a su formación

como personas, logramos aprender de nosotros mismos a través de nuestro comportamiento en el juego y nos socializamos gracias a la colaboración de los demás que también participan de dicha actividad.

2.2. JUSTIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS

En el siguiente cuadro se muestran las vinculaciones con las competencias del título:

COMPETENCIAS GENERALES
<p>- <i>Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</i></p> <p>Esta competencia se ha atendido durante todo el proceso de elaboración del marco teórico y el estudio que he realizado sobre autores especialistas en la materia.</p>
<p>- <i>Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-.</i></p> <p>Esta competencia se ha logrado a través del diseño y desarrollo de un programa de intervención.</p>
<p>- <i>Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</i></p> <p>Esta competencia la considero lograda ya que la presentación de dicho documento se llevará a cabo en la defensa del TFG.</p>
<p>- <i>Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</i></p> <p>Esta competencia la considero lograda ya que dichas habilidades las considero adquiridas a través de los procesos de investigación y diseño que implica el TFG.</p>

3. OBJETIVOS

A la hora de realizar este trabajo, los objetivos que pretendo alcanzar son los siguientes:

- Describir los principales deportes tradicionales que se practican en Castilla y León.
- Mostrar los diferentes lugares de práctica de los deportes tradicionales en Valladolid.
- Plantear una Unidad Didáctica sobre los deportes tradicionales en Valladolid destinada al sexto curso de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado, comenzaremos viendo diferentes definiciones que nos plantean varios autores sobre los conceptos de juego, juego popular, juego tradicional, deporte y deporte autóctono.

Una vez aclarados dichos términos, procederemos a conocer algunos de los juegos tradicionales y autóctonos que se practican en Castilla y León. Después, conoceremos y localizaremos los lugares de práctica en Valladolid.

Para terminar, expondremos varias experiencias relacionadas con los juegos tradicionales realizadas en contextos educativos.

4.1. JUEGO – JUEGO POPULAR Y/O TRADICIONAL – DEPORTE Y DEPORTE AUTÓCTONO

Analizando la diferente bibliografía especializada en el tema a tratar, es habitual encontrarse con una confusión terminológica y conceptual entre las diferentes ideas de juego, juego popular, juego tradicional, deporte y autóctono. A continuación se trata de aclarar dichos términos para ayudar y permitir una mejor comprensión del trabajo.

4.1.1. Concepto de juego

El juego, a pesar de ser una actividad muy conocida y que el ser humano practica a lo largo de su vida, no siempre es definido de la misma manera.

El juego permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el desarrollo de los niños en la escuela.

Espejo y Espejo (2002), en relación al juego, dicen que:

La práctica del juego contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad del niño, fomenta la adquisición de aptitudes, valores y normas. El

afán de logro propiciado por el juego, produce la observación voluntaria de una disciplina, respeto a las normas y superación de dificultades (p. 19).

Moreno Palos (1993) cita a Rüsell quien define el juego como una “actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p. 12). También señala que Blanchard y Cheska entienden el juego como una “actividad delectable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción” (p. 12).

Una definición más completa es la de Huizinga (1972), que define juego como:

Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (pp. 43-44).

Lavega (2000) destaca una serie de características que hacen del juego una actividad extraordinaria, siendo estas: voluntario, libre, divertido, agradable, alegre, satisfactorio, espontáneo, instintivo, irracional, gratuito, improductivo, intrascendente, incierto, fluctuante, aventurero, ambivalente, oscilatorio, comprometido, intencionado, consciente, estético, creativo, fantasioso, simbólico, ficticio, serio, necesario, solemne, reglado y normativizado.

Para Garaigordobil y Fagoaga (2006), el juego es definido por siete características: “placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo” (p. 15).

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores, se puede considerar al juego como una actividad a través de la cual el niño se desenvuelve en el medio y progresa de manera cognitiva, social y motora a través de una práctica agradable, lúdica y participativa.

4.1.2. Concepto de juego popular y juego tradicional

Una vez vista la definición de juego y teniendo un poco más claro este concepto, vamos a definir juego popular y juego tradicional.

Los juegos populares son aquellos juegos que están muy arraigados en una región concreta y los ciudadanos de dicha región lo practican asiduamente. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a los habitantes del lugar, quienes con sus características y estilos de vida lo han integrado en su vida diaria.

Los juegos tradicionales son aquellos que han participado de un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico, por lo tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones.

Los juegos representativos en una zona o época determinada se denominan juegos populares y/o tradicionales en función de si combinan representatividad con temporalidad.

4.1.3. Concepto de deporte y deporte autóctono

El deporte, al igual que ocurre con el juego, es un concepto muy difícil de definir, ya que engloba numerosos ámbitos de la vida humana como el económico, político, social y educativo entre otros.

Romero Granados (2001, p.17) define deporte como “cualquier actividad, organizada o no, que implique movimiento mediante el juego con objeto de superación o de victoria a título individual o de grupo”.

Siguiendo con esta idea, Sánchez Bañuelos (1992) considera deporte como toda actividad física que el individuo realiza como medio de diversión y superación de metas.

Una definición más completa es la de Castejón (2001), que define deporte como:

Actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro/ s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/ s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo (p. 17).

En cuanto a deporte autóctono, estoy de acuerdo con la idea de Lavega y Olaso (2003, p.13), señalando que para que sea autóctono “implica un concepto de exclusividad, de aislamiento y de imposibilidad de elementos foráneos”.

Siguiendo con la línea de lo anteriormente expuesto, Expósito (2006) considera deporte autóctono como aquel que es originario del lugar al que se hace mención, aunque no se puede asegurar que se origine en una localidad u otra, por lo que es necesario utilizar esta expresión con cautela.

Una vez aclarados dichos términos, pasamos a conocer alguno de los deportes tradicionales y autóctonos que se practican en Castilla y León.

4.2. LOS DEPORTES TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS EN CASTILLA Y LEÓN

La Comunidad de Castilla y León tiene entre sus tradiciones y costumbres una gran variedad de juegos y deportes tradicionales y autóctonos practicados desde hace muchos años en gran parte de las zonas rurales e incluso en sus distintas capitales.

La antigüedad de dichos juegos y deportes tradicionales y autóctonos, así como las variaciones que en su desarrollo y ejecución se producen en las distintas zonas en las que dichos juegos se practican, ha permitido su constante evolución y favorecido el conocimiento de los mismos por la población, fundamentalmente los menores, facilitando también ese conocimiento la constitución de federaciones, asociaciones y/o agrupaciones que han colaborado en una mayor divulgación popular de los mismos.

A continuación, presentaremos algunos de los juegos y deportes tradicionales y autóctonos pertenecientes a Castilla y León.

4.2.1. Tanga

Se trata de un juego que se practica en toda la geografía española, recibiendo un nombre distinto según la zona en la que se practique. Así, por ejemplo, en Burgos se llama tuta o en Salamanca se llama tángano.

El juego se basa en intentar acercar, mediante un lanzamiento, una pieza metálica (tostón) a una chapa que está encima de un elemento de madera (tanga). El juego implica que el tostón derribe la tanga y consiga quedarse más cerca de la chapa que esta de la tanga.

Se juega en un terreno llano de tierra, sin ningún tipo de obstáculos que impida el desplazamiento aéreo del tostón. El terreno de juego es una superficie rectangular que comprende un área central (área de tiro), dos áreas situadas frontalmente a la anterior (zona de lanzamiento y zona de fondo) y dos áreas laterales (zonas de seguridad). Los centros de las líneas de fondo van unidas por otra línea discontinua (línea de tiro) que determina los puntos de situación de la tanga y la distancia de tiro.

Los elementos de juego son los siguientes:

- La tanga, es un cuerpo de madera de una sola pieza de encina, roble u olmo, formada por dos troncos de cono unidos por su base menor en cuya unión coincide con un anillo.
- El tostón, es un disco metálico, de hierro, terminando su circunferencia en bisel redondeado. Tiene un peso de 700 gramos y su diámetro oscila entre 9 y 10 centímetros.
- La chapa o moneda, es la pieza que se coloca encima de la tanga. Sus medidas oscilan entre 25 y 30 milímetros de diámetro, y 2 milímetros de grosor.

La puntuación que se puede conseguir a lo largo del juego es la siguiente:

- Cama: dos puntos. Cuando el tostón, habiendo derribado la tanga, queda más lejos de la chapa, que ésta de la tanga.
- Todo: cuatro puntos. Cuando el tostón, habiendo derribado la tanga, queda a igual distancia o más cerca de la chapa, que ésta de la tanga.

Cada tirada implica el lanzamiento de dos tostones, por lo que cada jugador puede lograr como máximo ocho puntos en cada tirada.

4.2.2. Rana

La rana no puede ser considerada como un juego característico de ninguna zona de Castilla y León, pero el juego tuvo tanta aceptación que se ha convertido en un juego popular en varias provincias de la Comunidad, así como en el resto de España.

De acuerdo a Gómez Cuervo (2010), antiguamente los egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, llamado juego del tonel. Colocaban a una altura elevada un ánfora vacía e intentaban meter por su boca unas piedras, pagando lo consumido el que no acertara.

La rana es un juego de precisión en el cual se intenta introducir desde cierta distancia una serie de fichas o petacos en las diferentes ranuras que existen en la mesa.

Los materiales de juego son los siguientes:

- Mesa de rana, preferentemente de madera. Está compuesta de una rana que se sitúa en el centro, un molino en la parte anterior, dos puentes en los laterales del frontal y cinco agujeros sin obstáculos.
- Los petacos, son redondos y metálicos, de 7 milímetros de grueso y 60 gramos de peso aproximadamente.

La puntuación que se obtiene depende del lugar donde queda introducido el petaco:

- Rana: 50 puntos.
- Molinillo: 25 puntos.
- Puentes: 10 puntos.
- Agujeros: 5 puntos.

Solo se contabilizan aquellos petacos que caen en la mesa pasando por los agujeros y no aquellos que quedan en la boca de la rana o entre las aspas del molinillo.

4.2.3. Calva

De acuerdo a Zaratiegui Aguerrea (2010) la calva es un juego tradicional cuyo origen se sitúa en las actuales provincias de Ávila, Salamanca y Zamora. Su práctica se remonta a

la época de los vetones (pueblo prerromano). Los pastores, para distraerse, jugaban lanzando una piedra a un cuerno de vaca. Con el paso de los años, el juego se fue modificando, cambiándose el cuerno de vaca por una pieza de madera (calva) y la piedra por una pieza de hierro (marro).

El nombre de la calva procede del lugar donde se desarrollaba el juego, el calvero, una zona sin matorrales que permitía jugar sin peligro de perder algún material.

Actualmente, las zonas en las que más se practica este juego son en Castilla y León y en la zona norte de Extremadura.

El juego consiste en lanzar una pieza de hierro o piedra (marro) con la intención de golpear a otra pieza de madera (calva).

Se juega en un terreno liso y horizontal, sin ningún tipo de obstáculos que impida el desplazamiento aéreo del marro. El terreno de juego es una superficie rectangular que comprende un área central (área de tiro), dos áreas situadas frontalmente a la anterior (zona de lanzamiento y zona de fondo) y dos áreas laterales (zonas de seguridad). Los centros de las líneas de fondo están unidas por otra línea discontinua (línea de calva) que determina los puntos de situación de la calva y la distancia de tiro.

Los elementos del juego son los siguientes:

- La calva, es un cuerpo de madera de una sola pieza de encina, roble u olmo con forma de L cuyo ángulo es de 110 grados aproximadamente.
La parte alta o superior se llama alzada, y mide de 20 a 25 centímetros, y el brazo que hace de base y está en contacto con el suelo se llama zapata, de una longitud entre 25 y 30 centímetros y una anchura entre 7 y 8 centímetros.
- El marro, es una pieza cilíndrica u ovalada de hierro o piedra. Es la pieza que hay que lanzar contra la calva.

Cada jugador obtiene un punto por cada tirada que su marro impacta directamente en la calva.

4.2.4. Petanca

Según Martín Criado (2010) fueron los griegos en el siglo VI antes de Cristo los que reglamentaron el deporte de tirar las bolas, aunque fueron los romanos los que plantearon la idea de aproximarse a un objetivo, llamado boliche. En 1907 es cuando nace la verdadera petanca, cuyo nombre viene de la expresión “pieds tanqués”, que significa pies juntos.

El juego consiste en lanzar las bolas lo más cerca posible de un objetivo, llamado boliche. Se puede jugar sobre cualquier tipo de terreno, ya sea de arena, césped, asfalto, etc.

Los elementos del juego son los siguientes:

- Las bolas, deben de ser metálicas, con un diámetro de entre 7,05 y 8 centímetros y un peso de entre 650 y 800 gramos. No pueden contener en su interior ni plomo ni arena.
- El boliche, debe de ser de madera, con un diámetro de entre 25 y 35 milímetros.
- La baguette, es una varilla metálica que sirve para medir la distancia entre las bolas y el boliche cuando sea necesario.

Existen dos maneras de lanzar las bolas:

- Apuntar, que consiste en lanzar la bola tratando de acercarla lo máximo posible al boliche.
- Tirar, que consiste en lanzar la bola con el objetivo de impactar con una bola del equipo contrario para alejarla del boliche.

4.2.5. Bolo de pinares

En cuanto al juego de bolos, existen diferentes modalidades dependiendo la zona en la que se practiquen. Algunas de estas modalidades son el bolo leonés (practicado en la provincia de León), bolo llano (en la provincia de Palencia), bolo tres tablonos (característico en la provincia de Burgos), bolo burgalés (en la provincia de Burgos), bolos bercianos (en la comarca del Bierzo (León) y bolo maragato (en la comarca de la Maragatería (León) entre otros.

El bolo de pinares consiste en tirar cinco bolos de modo que quede un único bolo en pie.

Los elementos del juego son los siguientes:

- Seis bolos, de aproximadamente 30 centímetros de altura.
- Tres macetas, de 20 centímetros de altura.

Los bolos se sitúan en un rectángulo, siendo la distancia entre los bolos la medida de la maceta. Cada jugador lanza tres macetas por turno. Si con la primera maceta derriba cinco bolos, se colocan todos otras vez y lanza las dos macetas que faltan.

La puntuación que se puede conseguir a lo largo del juego es la siguiente:

- 5 puntos. Tirar cinco bolos y dejar uno en pie.
- 0 puntos. Tirar los seis bolos.
- 0,50 puntos por cada bolo tirado, hasta un máximo de 2 puntos.

4.2.6. Herradura

De acuerdo a López Hervella (2010) el origen del juego de la herradura se puede encontrar en los ejercicios de lanzamiento de disco que realizaban griegos y romanos. También fue muy practicado por los campesinos en las fraguas, lugar al que acudían a cambiar las herraduras de los animales.

El juego consiste en el lanzamiento de herraduras con el objetivo de introducirlas en una barra de hierro o, al menos, que se queden dentro del círculo que rodea a la misma. El lanzamiento debe realizarse con una sola mano.

Los elementos de juego son los siguientes:

- Las herraduras, son de hierro y con la forma que su nombre indica. El peso oscila entre 350 y 550 gramos.
- La barra, de 75 centímetros de longitud, es sepultada parte de ella en el suelo, estando al descubierto 50 centímetros como mínimo. Alrededor de ella, en un terreno de tierra, se hacen dos círculos de 25 y 50 centímetros. La barra cuenta

con un badil sujeto a ella, cuyo brazo lleva una marca a 25 y otra a 50 centímetros que sirve para realizar las mediciones.

La puntuación que se puede conseguir es la siguiente:

- Si la herradura golpea directamente en la barra: 1 punto.
- Si la herradura permanece en la barra: 5 puntos (si ha sido la última 10 puntos).
- Si la herradura queda dentro del círculo interior: 2 puntos.
- Si la herradura queda dentro del círculo exterior: 1 punto.

La puntuación de la jugada se establece una vez que todas las herraduras del jugador han sido lanzadas.

4.2.7. Monterilla

La monterilla es un juego que puede tener su raíz en los pastores, ya que los elementos del juego coinciden con su indumentaria. Antiguamente, su práctica se realizaba en los campos y en los corrales. Actualmente, este juego es practicado en Palencia y en León.

Para iniciarse el juego se colocan dos monteras en el suelo boca abajo, sirviendo de referencia para que los jugadores lancen sus cachabas. Primero lanzan todos a una montera y posteriormente lanzan a la otra.

Los elementos del juego son los siguientes:

- La cachaba
- La montera

La puntuación que se puede conseguir a lo largo del juego es la siguiente:

- 2 puntos. Monterilla: dejar la cachaba encima de la montera.
- 1 punto. Si no se logra ninguna monterilla, la cachaba que ha quedado más cerca de la montera es la ganadora.

Para ser lanzada, la cachaba ha de agarrarse por el extremo no curvo. Normalmente, el lanzamiento se realiza balanceando la cachaba de atrás hacia adelante por debajo de la cintura.

4.2.8. Billar romano

El billar romano tiene su origen en Zamora, aunque en la actualidad tambín se practica en Burgos y Le3n.

El juego consiste en intentar acercar a una bola peque~a (bili) otras de mayor tama~o. Se realiza en un recinto cerrado, por lo que puede practicarse a lo largo de todo el a~o.

Se juega en un terreno de forma oct3gona irregular, por debajo del nivel del suelo, y en una superficie plana y sin obstáculos de 7 metros de longitud y 3 metros de ancho. Los laterales lo forman tablas denominadas frentes (los lados de los fondos. 1,30 metros), tablas largas (cada uno de los dos laterales del campo. 5 metros) y doses (los cuatro lados restantes que unen los dos frentes con las tablas largas. 1,30 metros).

En los doses se encuentra una ĺnea vertical (ĺnea de bili) que se utiliza de referencia para la colocaci3n al inicio del juego de la bili. En el extremo opuesto se sitúa un semicírculo (pate) que se marca en el suelo para el comienzo de la partida. Los cajetines, donde se depositan las bolas, se colocan sobre unos juncos secos.

Los elementos del juego son los siguientes:

- Ocho bolas esféricas y de madera. La mitad son de un color (blanco) y la otra mitad de otro (negro).
- Bili: bola esférica de madera con un diámetro de 3,5 centímetros.

El juego se inicia colocando la bili en su zona, y a continuaci3n un jugador lanza una bola, tras ello el jugador rival lanza otra bola, de distinto color, y despús lo hace el jugador cuya bola se encuentre más lejos de la bili. Cada bola que se encuentre más pr3xima a la bili obtendrá un punto.

4.3. LUGARES DE PRÁCTICA EN VALLADOLID

Uno de los objetivos de este trabajo era mostrar los lugares donde se practican juegos y deportes tradicionales en Valladolid.

Después de localizar estos lugares, me desplazé hasta ellos para comprobar personalmente qué juegos eran practicados.

➤ 1. Paseo Ribera de Castilla, Rondilla.

El recinto de juego consiste en un espacio de terreno rectangular y arenoso de unos cuarenta metros de largo por quince de ancho aproximadamente.

Comprende un total de dos canchas, ambas con las dimensiones indicadas anteriormente. Están a escasos metros una cancha de la otra, habiendo varios árboles entre medias. Todo el recinto se encuentra delimitado por una valla a una altura de un metro cuarenta y cinco centímetros aproximadamente, y un bordillo todo alrededor que impide que se salgan del mismo los elementos de juego.

Los juegos que se practican son la tanga, la calva, el bolo de pinares y la petanca.



➤ 2. Calle Seo (junto a la vía), Pilarica.

El recinto de juego consiste en un espacio de terreno rectangular y arenoso de unos veinte metros de largo por seis de ancho aproximadamente.

Comprende un total de seis canchas, todas ellas con las dimensiones indicadas anteriormente. Están distribuidas en dos zonas, hay tres canchas seguidas en la primera, y en la otra zona están las otras tres. Están separadas por dos listones de madera que discurren de lado a lado a la altura del suelo. Todo el recinto se encuentra delimitado por una valla a una altura de un metro cuarenta y cinco centímetros aproximadamente, y un bordillo todo alrededor que impide que se salgan del mismo los elementos de juego.

Los juegos que se practican son la tanga, la calva, el bolo de pinares y la petanca.



➤ 3. Paseo Juan Carlos I (a escasos metros del CEIP Pablo Picasso), Delicias.

El recinto de juego consiste en un espacio de terreno rectangular y arenoso de unos veinte metros de largo por ocho de ancho aproximadamente.

Comprende un total de dos canchas, ambas con las dimensiones indicadas anteriormente. Están separadas por un listón de madera que discurre de lado a lado a la altura del suelo. Todo el recinto se encuentra delimitado por un muro a una altura de un

metro veinticinco centímetros aproximadamente, y un bordillo en un lateral que impide que se salgan del mismo los elementos de juego.

Los juegos que se practican son la tanga, la calva, el bolo de pinares y la petanca.



➤ 4. Avenida del Estadio (junto al estadio municipal la Laguna), Laguna de Duero.

El recinto de juego consiste en un espacio de terreno rectangular y arenoso de unos veinte metros de largo por seis de ancho aproximadamente.

Comprende un total de dos canchas, ambas con las dimensiones indicadas anteriormente. Están separadas por un listón de madera que discurre de lado a lado a la altura del suelo. Todo el recinto se encuentra delimitado por un bordillo que impide que se salgan del mismo los elementos de juego.

Los juegos que se practican son la tanga, la calva, el bolo de pinares y la petanca.



4.4. EXPERIENCIAS DE INTRODUCCIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL Y AUTÓCTONO EN LA ESCUELA

Considero importante destacar algunas experiencias previas que han vivido otros docentes del área de Educación Física en relación al mismo tema sobre el que trata este trabajo, que son los juegos tradicionales y autóctonos.

Velázquez (2014), desarrolló una unidad didáctica destinada al alumnado de 5º de Educación Primaria con el fin de trabajar los deportes tradicionales que se practican cerca del entorno de su escuela. Dicha unidad didáctica consistió de siete sesiones en las que se trabajaron la tanga, la calva, la petanca, el bolo de pinares y la rana.

Para llevar a cabo esta unidad didáctica, el autor empleó una técnica específica de aprendizaje cooperativo, llamada rompecabezas o puzle de Aronson.

Al inicio de esta unidad, se hicieron grupos, dividiendo el tema que iba a ser trabajado en tantos subtemas como componentes tuvieran los grupos. Cada componente del grupo, recibió una ficha con la información de uno de los subtemas, que tuvo que revisar y entender. Además tuvo que responder a unas preguntas sobre ello. De esta forma, en cada grupo había un experto en cada uno de los juegos que se iban a trabajar en grupo.

El siguiente paso, fue juntar a todos los alumnos expertos en cada uno de los juegos, para poner en común lo aprendido, resolver dudas y practicar el juego en el que son expertos.

Al finalizar este paso, cada alumno volvió a su grupo inicial, para conseguir que sus compañeros aprendieran el juego que él domina y aprender los juegos del resto de compañeros.

Uno de los aspectos a destacar de esta propuesta es que la labor del docente no es la de transmitir la información, sino la de facilitar las condiciones para que alumno pueda aprender. De esta forma, el profesor actuaba como un observador externo, que se paseaba por los grupos para comprobar que todo estaba en orden y realizar de manera aleatoria a

algún componente del grupo alguna pregunta sobre algún deporte para ver si todos dominaban cualquier tema.

Otro aspecto a destacar es el uso de materiales de deshecho, como en el caso de la calva o la tanga.

Para finalizar, el autor nos expone que todos los alumnos fueron capaces de adquirir unos conocimientos mínimos sobre los diferentes deportes, tanto de los que eran expertos como de los que no.

Rebollo (2002) realizó una propuesta llevada a la práctica sobre los juegos populares. La desarrolló mediante un trabajo en circuito, donde cada grupo de alumnos era responsable de una parte del circuito. Lo primero que hizo, fue comprobar qué conocían los alumnos acerca de los juegos tradicionales, para lo que les sugirió que preguntasen a sus familiares o que pensaran en juegos que realizaban cada uno en sus pueblos.

Una vez propuestos diferentes juegos, se escogió entre todos los juegos que consideraban más oportunos. Cada grupo eligió un juego y lo preparó con materiales de desecho u otros materiales.

Como podemos ver a continuación, este tipo de experiencias también se han llevado a cabo en el ámbito universitario. Méndez y Fernández (2010) desarrollaron en doce sesiones una experiencia con los juegos tradicionales a partir de materiales autoconstruidos. Una vez que los alumnos habían confeccionado los objetos, tuvieron que explicar a sus compañeros como lo habían hecho y que materiales habían usado. Después de ponerlos en práctica, cada alumno tuvo que reflexionar sobre su trabajo y sobre lo que habían diseñado sus compañeros.

Como podemos comprobar, no solo en la escuela se realizan a cabo este tipo de experiencias, sino que también en la Universidad.

Un aspecto que me llama la atención y que se repite en las tres experiencias, es el uso de material de desecho, gracias al cual podemos trabajar otros aspectos con los alumnos como la creatividad.

5. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el siguiente trabajo, he realizado un estudio acerca del tema para poder tener un conocimiento teórico general sobre ello. Para ello me he apoyado principalmente en dos libros, “Deportes Autóctonos de Castilla y León. Reglamentos” de Veleda Vallelado (1998) y “Juegos tradicionales y deportes autóctonos de Castilla y León” de Martín Nicolás (2002). Para completar esta información, he utilizado la herramienta de *Google* para saber más acerca de ello. Los términos de búsqueda que he utilizado son los siguientes: “juegos tradicionales en castilla y león”, “juegos autóctonos en castilla y león” y “combinaciones de juego tradicional popular autóctono” entre otras. Para reducir el número de páginas y que la calidad de las mismas fuera adecuada, utilicé *Google académico*, el cual me facilitó el nombre de varios libros interesantes acerca del tema, como por ejemplo los citados anteriormente.

Para saber los lugares de práctica en Valladolid, inicialmente pregunté a mis familiares si conocían donde se practican estos juegos, obteniendo como respuesta que ellos sabían que se jugaba en la Rondilla y en Canterac.

A continuación, busqué en *Google* “lugares de práctica de deportes tradicionales en Valladolid”, accediendo a la página web de la Fundación Municipal de Deportes del Ayuntamiento de Valladolid, donde encontré diferentes clubs que practicaban dichos juegos, como por ejemplo el C.D. Barrio Belén o el C.D. Tanga Delicias Canterac entre otros. A pesar de encontrar esta información, a través de ello no conseguí averiguar donde se jugaba, por lo que continué con mi búsqueda en *Google* escribiendo “federación de deportes autóctonos Valladolid” y después de entrar en varias páginas en las que no encontraba lo que buscaba, entré de nuevo en un enlace de la Fundación Municipal de Deportes de Valladolid, pero esta vez sí que encontré lo que buscaba, obteniendo la localización de la delegación vallisoletana de deportes autóctonos.

Lo siguiente que hice fue desplazarme hasta la delegación, que se encuentra en la calle Europa número 4, y preguntar a la persona que se encontraba allí si me podía decir los lugares en los que se practicaba.

Finalmente y una vez obtenida la información que necesitaba, me desplazé a los diferentes lugares de práctica, realizando las fotos que se han podido ver anteriormente y preguntando a las personas que estaban por allí a los diferentes juegos a los que se jugaba.

6. DISEÑO DE UNA PROPUESTA EDUCATIVA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

Una vez adquirido el conocimiento teórico necesario, se plantea una propuesta educativa que consiste en el diseño de una unidad didáctica sobre los juegos y deportes tradicionales y autóctonos que se practican en Valladolid.

En este caso, la propuesta educativa se limita al diseño puesto ya que no se lleva a la práctica en ningún centro escolar.

6.1. TEMA, DESCRIPCIÓN BÁSICA Y JUSTIFICACIÓN

La presente unidad didáctica ha sido desarrollada a través de nueve sesiones de trabajo dentro del bloque cuatro (Juegos y actividades deportivas), de los propuestos en la Orden EDU 519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León. Está destinada para alumnado de sexto curso.

El desarrollo de la unidad didáctica está basado principalmente en actividades de iniciación a los juegos tradicionales, terminando cada sesión con la puesta en práctica de cada juego. En la última sesión se ponen en práctica todos ellos mediante una salida fuera del centro a un recinto habilitado para su práctica.

Considero que el introducir una unidad didáctica específicamente orientada al trabajo de los juegos tradicionales es necesario, ya que cada vez son más los alumnos que apenas conocen la existencia de este tipo de juegos y mucho menos su práctica. Además, creo que al realizarse con material novedoso para ellos, puede resultar muy eficaz para motivarlos.

También considero que, aunque no todos los centros puedan tener los elementos materiales de los distintos juegos, no es excusa para no tratar y poner en práctica dicho tema, ya que se pueden construir con materiales de deshecho de manera muy sencilla.

La legislación vigente en la que me he basado para el diseño de la unidad didáctica es la siguiente:

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

6.2. CONTENIDOS

A continuación se exponen los contenidos del currículo oficial extraídos de la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, relacionados con los propios contenidos de la Unidad Didáctica.

BLOQUES	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CONTENIDOS OFICIALES DEL ÁREA
Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.	Juegos tradicionales en Castilla y León: petanca, tanga, calva, rana y bolo de pinares.	Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León.
	Actitud de respeto a las reglas de juego o reglamento y hacia el contrario.	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

	Aceptación del trabajo en equipo y de los fallos y logros propios y de los demás.	Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.
	Comprensión del juego y adaptación a situaciones variadas a nivel cognitivo y motriz	Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.

6.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolver positivamente situaciones de juego real. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos a los diferentes tipos de juegos tradicionales. ➤ Lanza los objetos propios de cada juego de manera correcta. ➤ Aplica correctamente los gestos técnicos de cada juego en los lanzamientos.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolver retos tácticos del juego, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices en los juegos de la petanca y la tanga.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acepta y cumple las normas del juego. ➤ Respeto durante la práctica de los juegos a los compañeros. ➤ Respeto durante la práctica de los juegos las instalaciones y los materiales. ➤ Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. ➤ Acepta formar parte del grupo que le corresponda. ➤ Acepta el resultado de las competiciones con deportividad.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce la riqueza cultural de los juegos. ➤ Reconoce la historia de los juegos. ➤ Reconoce el origen de los juegos.

6.4. EVALUACIÓN

Evaluación del alumno:

Durante el desarrollo de la unidad didáctica aplicaré una evaluación de carácter personal, formativa, continua y participativa, cuyos criterios de evaluación serán los que se han citado en el apartado anterior.

Dichos criterios, servirán como evaluación inicial de los alumnos, para así saber la situación de inicio de los mismos antes de la unidad didáctica. Al terminar la unidad didáctica, se utilizarán dichos ítems como evaluación final, así se podrán apreciar las diferencias existentes entre la primera y la segunda observación realizada.

Para llevar a cabo la evaluación del proceso utilizaré una observación participante, para lo que usaré los siguientes instrumentos de evaluación:

- Registro anecdótico. Consiste en la descripción breve de algún comportamiento o comentario que pudiera parecer importante. Se llevará a cabo a lo largo de la sesión.
- Diario del profesor. Descripción de los datos más significativos acontecidos durante la realización de las sesiones programadas. Permite una comparación, a posteriori, entre lo que inicialmente estaba programado y lo que realmente ha sucedido. Facilita una evaluación tanto a corto como a largo plazo. Se llevará a cabo al finalizar la sesión si es posible y sino al finalizar la jornada.
- Lista de control. Anotación de determinadas acciones o rasgos a observar, ante los que el profesor señala su presencia o ausencia. Se llevará a cabo a lo largo de la sesión. (Anexo 1)

Por último realizaré una evaluación final, donde los alumnos reflejarán lo que han aprendido sobre los juegos autóctonos de Castilla y León:

- Mural. Los alumnos llevarán a cabo la realización de un mural en el que se podrán ver los conocimientos adquiridos acerca del tema. Se llevará a cabo por grupos en la octava sesión de la unidad didáctica. (Anexo 2)

Evaluación del profesor:

- Auto - observación: Consistirá en una recogida de datos por nosotros mismos y una posterior reflexión sobre los indicadores obtenidos.

Opiniones de nuestros alumnos: Este proceso lo realizaré al finalizar cada sesión, al preguntar a los alumnos sus impresiones acerca de la misma.

La siguiente tabla relaciona los estándares de aprendizaje, con el instrumento de evaluación utilizado y con las actividades realizadas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos a los diferentes tipos de juegos tradicionales. 	<p>Registro anecdótico Diario del profesor</p>	<p>- Sesiones 2, 3, 4 y 5 Actividad 1 Actividad 2. Ejercicios 3, 5 y 8 Actividad 3. Ejercicios 2, 4 y 6 Actividad 4. Ejercicios 1, 4 y 5 - Sesión 6 Actividades 1 y 5</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lanza los objetos propios de cada juego de manera correcta. 	<p>Lista de control</p>	<p>- Sesiones 2, 3, 4 y 5 Actividad 1 Actividad 2. Ejercicio 8 Actividad 3. Ejercicio 6 Actividad 4. Ejercicio 5 - Sesión 7</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplica correctamente los gestos técnicos de cada juego en los lanzamientos. 	<p>Lista de control</p>	<p>- Sesiones 2, 3, 4 y 5 Actividad 1 Actividad 2. Ejercicio 8 Actividad 3. Ejercicio 6 Actividad 4. Ejercicio 5 - Sesión 7</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes 	<p>Registro anecdótico Diario del profesor</p>	<p>- Sesiones 2, 3, 4 y 5 Actividad 3. Ejercicio 1, 3 y 4 - Sesión 6 Actividades 1, 2 y 4</p>

situaciones motrices en los juegos de la petanca y la tanga.		
➤ Acepta y cumple las normas del juego.	Lista de control	- Sesiones 2, 3, 4 y 5 Actividad 1 Actividad 2. Ejercicio 8 Actividad 3. Ejercicio 6 Actividad 4. Ejercicio 5 - Sesión 6. Actividades 3 y 5 - Sesión 7 - Sesión 9
➤ Respeta durante la práctica de los juegos a los compa~eros.	Lista de control	- Sesiones 2, 4 y 6
➤ Respeta durante la práctica de los juegos las instalaciones y los materiales.	Lista de control	- Sesiones 3, 5 y 7
➤ Participa en la recogida y organizaci3n de material utilizado en las clases.	Lista de control	- Sesiones 2, 4 y 6
➤ Acepta formar parte del grupo que le corresponda	Registro anecd3tico	- Sesión 1
➤ Acepta el resultado de las competiciones con deportividad.	Registro anecd3tico	- Sesión 9
➤ Reconoce la riqueza cultural de los juegos.	Mural	- Sesión 8

➤ Reconoce la historia de los juegos.	Mural	- Sesión 8
➤ Reconoce el origen de los juegos.	Mural	- Sesión 8

6.5. COMPETENCIAS BÁSICAS

Las principales competencias básicas que se desarrollan en esta unidad didáctica son las siguientes:

- La **competencia en comunicación lingüística** se trabaja a través de la expresión y comunicación verbal, para ponerse de acuerdo y cooperar entre grupos o para dar una explicación; y mediante el aprendizaje de nuevas palabras. En este sentido aprenderán expresiones propias de los juegos practicados.
- La **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se trabaja mediante el uso de mediciones en las distancias de los diferentes juegos.
- Las **competencias sociales y cívicas** se trabaja mediante las diferentes actividades que se llevan a cabo, ya que son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.
- La **competencia para aprender a aprender** se trabaja constantemente a lo largo de las diferentes actividades conociéndose uno mismo y conociendo sus propias posibilidades.
- El **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** se trabaja a lo largo de las actividades en la que los alumnos tengan que tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar auto superación, perseverancia y actitud positiva.

6.6. METODOLOGÍA

La metodología desarrollada en esta unidad didáctica será activa y participativa, ya que el alumno debe implicarse y ser responsable de su propio aprendizaje y del de sus compañeros. Será integradora, ya que las actividades están pensadas para que todos los alumnos puedan aprender y participar, siendo las distancias de lanzamientos totalmente adaptadas a cada uno. También será flexible, ya que creo que toda unidad didáctica debería ser flexible debido a posibles cambios que puedan surgir a lo largo de las sesiones y porque me ajustaré a las características y necesidades de los alumnos.

A la hora de organizar tanto los contenidos como las dinámicas a trabajar se utilizará el mando directo, es decir, el profesor marcará el camino que los alumnos deben seguir.

El desarrollo de las actividades va de lo más simple a lo más complicado, para que así los alumnos puedan progresar en el aprendizaje.

Se llevará a cabo un aprendizaje cooperativo, a través del cual los alumnos aprenderán con, de y para sus compañeros.

Todas las sesiones, excepto la primera, la octava y la novena, constarán de una parte de introducción al juego, donde se dividirá cada grupo y en cada grupo habrá una persona encargada de explicar el juego, otra de parte principal, donde se llevarán a cabo los diferentes juegos, y por último una de vuelta a la calma, donde se recogerá el material utilizado y se comentarán dudas o aspectos relacionados con la práctica.

El profesor se convierte en un mero observador, e irá supervisando que todo se desarrolla de manera correcta e irá haciendo alguna pregunta sobre los juegos a algún alumno de manera aleatoria.

La primera sesión servirá de introducción a la unidad, y en ella se formarán los diferentes grupos y quedarán establecidos los expertos de cada juego. La octava sesión consistirá en la exposición de un mural realizado por los diferentes grupos. Y la novena sesión consistirá en una salida.

6.7. TAREAS DE ENSE~ANZA – APRENDIZAJE

PRIMERA SESI3N

La primera sesi3n consiste en explicar a los alumnos la forma en la que va a ser trabajada esta unidad. El grupo es de 24 alumnos, por lo que se configurar3n cuatro grupos de seis personas cada uno, siendo estos grupos mixtos. Dentro de cada grupo se formar3n parejas, mixtas cuando sea posible. Cada componente de la pareja tendr3 que hacer una coevaluaci3n de su compa~ero durante las actividades, haciendo de esta forma que los alumnos sean partícipes de su aprendizaje y del de sus compa~eros (Anexo 3). Estas parejas ir3n cambiando en cada sesi3n.

Dentro de cada grupo, cada uno ser3 experto de un juego, salvo de la calva y de la tanga, del que ser3n dos los expertos. La petanca ser3 explicada por el profesor m3s adelante. A cada experto del grupo se le facilita una ficha de su juego con las principales reglas y los elementos de juego para que lo revise y entienda y un dossier en el que vendr3n las actividades que deben realizar durante los juegos.

El siguiente paso es que se junten todos los expertos de cada juego, para poner en com3n lo aprendido, resolver dudas y ver las diferentes actividades que se van a llevar a cabo. Como tarea para fuera del aula, se les manda a cada grupo de expertos que realicen un mural de su juego en el que incluyan alguna foto, que ser3 explicado y expuesto en la pared del gimnasio en la octava sesi3n. Esto servir3 como instrumento para realizar una evaluaci3n final, y comprobar los contenidos que han adquirido los alumnos.

SEGUNDA SESI3N

Material:

- Juego de rana
- Juego de bolo de pinares
- Juego de tanga
- Juego de calva
- Un aro

Introducci3n al juego:

- Cada grupo se coloca en el juego que va a practicar durante toda la sesi3n. El experto de dicho juego es el encargado de explicárselo a sus compa~eros, tanto las reglas como los elementos de juego.

Parte principal:

- Actividad 1. Rana
 - Juego real.
- Actividad 2. Bolo de pinares
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar los diez bolos que hay colocados en el suelo.
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar los ocho bolos que hay colocados en el suelo.
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar el ́nico bolo que hay colocado en el suelo.
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar un solo bolo de los dos que hay colocados en el suelo.
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar dos bolos de los tres que hay colocados en el suelo.
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar tres bolos de los cuatro que hay colocados en el suelo.
 - Lanzar la maceta con el objetivo de derribar cuatro bolos de los cinco que

hay colocados en el suelo.

- Juego real.

➤ Actividad 3. Tanga

- Se marca en el suelo una raya, y los alumnos deben lanzar los tostones con el objetivo de aproximarles lo más cerca posible a la raya.
- Lanzar los tostones con el objetivo de pasarles entre dos tangas cercanas entre ellas.
- Lanzar los tostones con el objetivo de que se queden dentro de un espacio delimitado por dos rayas.
- Lanzar los tostones con el objetivo de que se queden en un aro que hay en el suelo.
- Lanzar los tostones a varias tangas dispuestas de diferentes formas.
- Juego real.

➤ Actividad 4. Calva

- Lanzar los marros a cuatro calvas juntas situadas en el suelo.
- Lanzar los marros a cuatro calvas separadas a poca distancia situadas en el suelo.
- Lanzar los marros a dos calvas juntas situadas en el suelo.
- Lanzar los marros a una diana marcada en el suelo con varios círculos concéntricos de distinta puntuación.
- Juego real.

(En todas las actividades se empieza a lanzar desde una distancia corta, y a medida que los alumnos dominen dicha distancia, se va aumentando progresivamente.)

Vuelta a la calma:

- Comentario de las dudas e incidencias de la sesión de trabajo.
- Preguntar a los grupos a que otras actividades podríamos jugar con su material.
- Recoger el material usado.

TERCERA, CUARTA Y QUINTA SESI3N

Se realizar1 lo mismo que en la segunda sesi3n, pero cada grupo rotar1 de juego. La rotaci3n ser1 la siguiente: rana → bolo de pinares, bolo de pinares → tanga, tanga → calva y calva → rana.

SEXTA SESI3N

Material:

- Bolas
- Cajas
- Bancos suecos

Introducci3n al juego:

- El profesor explicar1 el juego de la petanca debido a que es el m1s complejo. Explicar1 sus reglas, sus elementos de juego y las dos formas de lanzar. Para este juego, debido a que se va a llevar a cabo por varios grupos a la vez, se utilizar1n pelotas lo m1s parecidas a las de la petanca de dos colores diferentes. Se mantendr1n los grupos de las sesiones anteriores.

Parte principal:

- Actividad 1.
 - Hay tres bolas (una de ellas de diferente color) distribuidas en un c1rculo. Los alumnos deben lanzar su bola para golpear la que es de diferente color.
- Actividad 2.
 - La bola est1 sobre un soporte (caja). Hay que tirar la bola sin derribar la caja.
- Actividad 3.
 - Se coloca una bola y se marca una zona a partir de la cual la bola lanzada debe tocar el suelo. El alumno, con su bola, debe impactar en la otra bola

cumpliendo la norma estipulada.

- Actividad 4.
 - Hay dos bolas en un círculo. El alumno debe hacer salir ambas bolas con un solo tiro.
- Actividad 5.
 - Se coloca una bola y a poca distancia se coloca un obstáculo (banco sueco). El alumno debe golpear la bola evitando mediante su lanzamiento el banco sueco.

Vuelta a la calma:

- Comentario de las dudas e incidencias de la sesión de trabajo.
- Preguntar a los alumnos a qué otras cosas podríamos jugar con este material.
- Recoger el material usado.

SÉPTIMA SESIÓN

Material:

- Bolas

Introducción al juego:

- El profesor repite las reglas básicas del juego de la petanca. Se mantienen los grupos de sesiones previas.

Parte principal:

- Juego real.

Vuelta a la calma:

- Comentario de las dudas e incidencias de la sesión de trabajo.
- Recoger el material usado.

OCTAVA SESIÓN

La octava sesión consiste en la explicación de los murales por parte de los diferentes grupos sobre cada deporte autóctono visto en clase. El tiempo que tendrán para exponer su trabajo será de diez minutos aproximadamente. Al finalizar cada explicación, los alumnos podrán realizar preguntas al grupo que haya expuesto sobre el tema tratado.

Una vez defendidos todos los murales, se colocarán en la pared del gimnasio.

NOVENA SESIÓN

La novena sesión consiste en una salida a una zona habilitada para la práctica de dichos juegos, muy próxima al Centro Escolar. Exactamente se encuentra en el paseo Juan Carlos I, junto al polideportivo Canterac.

En dicha salida, se llevarán a la práctica los diferentes juegos tradicionales tratados en clase, con la diferencia que se realizarán en un espacio preparado para ello.

Esta salida tendrá un carácter competitivo. Los alumnos jugarán a los juegos de los que son expertos. Ya que hay dos expertos del juego de la tanga y la calva, uno de cada jugarán a la petanca. Se tendrán en cuenta las puntuaciones, y al final de la sesión se sumarán las de cada uno de los componentes del grupo del que son, para ver qué equipo obtiene la mayor.

6.8. ÁREAS TRANSVERSALES

Las áreas transversales que se desarrollan en esta unidad didáctica son las siguientes:

- La **educación para la paz** se trabaja mediante la solidaridad, el respeto a la diversidad, sabiendo que no somos iguales y que cada uno es diferente, la capacidad de diálogo y participación social a la hora de tener que trabajar en grupo; la autonomía. Se observa como en el transcurso de la unidad, mantienen relaciones entre ellos, llegando incluso a hacer valoraciones sobre el compañero.
- La **educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos** se trabaja mediante la organización a la hora de realizar diferentes actividades en grupos mixtos, sin distinciones entre hombres y mujeres; y mediante la práctica de todos los contenidos por parte de todo el alumnado.
- La **educación ambiental** se trabaja mediante el cuidado y el respeto de todos los materiales tanto de los que se utilizan como de los que no se utilizan a lo largo de las actividades.
- La **educación moral y cívica** se trabaja mediante la colaboración en el uso de los materiales; el respeto y la valoración por el trabajo de los demás; y a través del respeto a las normas establecidas.

6.9. INTERDISCIPLINARIEDAD

La unidad didáctica diseñada se encuentra relacionada con las diferentes áreas:

- Lengua, debido a la utilización de diferentes términos sobre los diferentes juegos, como por ejemplo marro, petacos, caliche, etc.
- Ciencias Sociales y Naturales, mediante la recuperación de juegos y deportes tradicionales que forman parte de la cultura tradicional de la región.
- Matemáticas, a través de relaciones topológicas básicas, la apreciación y el cálculo de distancias, caminos y velocidades y mediante la suma de puntos en los distintos juegos.

7. REFLEXIONES FINALES

Una vez realizado el estudio que antecede sobre los juegos y deportes tradicionales y autóctonos, y después de haber planteado el diseño de una propuesta educativa sobre los mismos, tengo que señalar que considero el desarrollo y la práctica del juego como una actividad formativa y educativa que resulta trascendente, fundamental y básica para el desarrollo integral de los niños, siendo como es esta una actividad no anómala ni excepcional, sino cotidiana, pues se encuentra presente de forma permanente en su día a día, tanto a nivel escolar y educacional, como en el ámbito de descanso y ocio puramente personal y familiar.

El juego, y con él toda la actividad que se origina a su alrededor, puede ayudar a los niños a conocerse mejor a sí mismos y a potenciar el desarrollo de su personalidad en campos tan elementales e importantes en su formación como pueden ser la motricidad, tanto la fina como la gruesa, la creatividad que pueden llegar a desarrollar al manipular materiales dándoles múltiples usos a cada uno de ellos, la afectividad y la sociabilidad, porque ante todo son compañeros que deben interacción y crear relaciones positivas y potenciar ambientes de aprendizaje cooperativo donde prime el respeto, la solidaridad y la igualdad.

A través de la propuesta que ha sido realizada con el trabajo que nos ocupa, se ha tratado de conseguir que los niños conozcan con cierto detalle la dinámica de funcionamiento de estos juegos y que tengan la posibilidad de desarrollarlos y llevarlos a la práctica en cualquier momento de su vida, y que además, en un futuro no muy lejano, tengan la posibilidad de transmitírselos a sus descendientes, puesto que de otra manera y dado el cambio de costumbres y evolución de las formas de vidas en nuestra sociedad actual (sedentarismo, individualismo, dependencia ante las nuevas tecnologías, redes sociales, etc..), dichos juegos cada vez corren más el riesgo de desaparecer y perderse la noción de los mismos en las generaciones inmediatas, por lo que considero que resultaría muy importante que desde los centros escolares y a muy temprana edad se incentivase en la medida de lo posible su conocimiento y práctica.

En las diferentes etapas de formación educativa de mi vida, tanto en la educación primaria, como secundaria, ha sido constante la ausencia de referencia alguna a la existencia, desarrollo, conocimiento y práctica de estos juegos, caracterizados además por su escasa complejidad para llevarlos a la práctica, por lo que he considerado la conveniencia de su inclusión en los programas educativos desde edades tempranas.

Ello no supondría una dificultad importante, ni un coste excesivo, por lo que la falta del material y elementos de los distintos juegos en el centro educativo o el coste económico que supone su compra no debería ser excusa para no trabajar en ellos, ya que dichos materiales podrían, en todo caso, ser contruidos de manera muy sencilla con elementos de desecho y materiales reciclados, fomentando así también la creatividad de los niños y el trabajo colectivo (en grupo) al fabricar ellos mismos sus piezas de juego, incidiendo muy positivamente en la autoestima de los propios niños, que verían de manera inmediata la utilidad para el juego de los elementos elaborados por ellos mismos.

La realización de este trabajo me ha ayudado, no solo a nivel profesional, sino también a nivel personal. Creo que he podido ampliar notablemente los conocimientos que tenía acerca de este campo y la importancia que a lo largo de la historia de nuestra Comunidad han tenido unos juegos tradicionales, populares y autóctonos que se desarrollaban y tenían lugar en casi todas las poblaciones de nuestro ámbito territorial, sirviendo para la interacción entre personas pertenecientes a diferentes generaciones, favoreciendo notablemente las relaciones sociales y las actividades de ocio en grupo en tiempos ya pasados en los que, ni tan siquiera, había llegado a nuestros hogares el televisor que ahora se considera un electrodoméstico casi imprescindible.

Considero por ello haber alcanzado los objetivos que me había planteado al iniciar la realización de este trabajo y creo que en el futuro podrá ayudarme en el desempeño de mi actividad como educador de educación primaria, pues obviamente me gustaría incluir en los programas de desarrollo del curso educativo en la mención de mi especialidad alguna unidad dirigida de manera concreta y específica a transmitir a los alumnos a mi cargo las enseñanzas de estos juegos tradicionales, populares y autóctonos con la finalidad de que los

aprendan, conozcan, los aprecien y tengan la posibilidad y voluntad en el futuro de practicarlos y transmitirlos a los que le sucedan.

He de destacar que también me he encontrado con una serie de dificultades a la hora de realizar este trabajo final, ya que estos juegos tradicionales no tienen mucho reconocimiento actualmente en la sociedad, especialmente en las zonas urbanas. No ha sido por ello fácil la búsqueda de información relativa a su práctica, días de desarrollo de los juegos, horarios en los que tiene lugar su práctica, grupos sociales (niños, adolescentes, personas de la tercera edad, etc.) que los ejecutan, más que el muy reducido ámbito de unos pocos clubes dedicados específicamente a esta actividad lúdica. A pesar de haberme acercado a los diferentes lugares especialmente habilitados para la práctica de estos juegos, no he tenido la oportunidad de obtener más información para investigar acerca de los mismos.

Otro de los aspectos que quiero reflejar, de igual importancia que los anteriores, es que la función de un maestro de Educación Física no es solo la de programar actividades referidas al deporte, al movimiento o a juegos sin fines concretos, sino que también debe tratar de inculcar una serie de valores humanos a los alumnos que puedan ayudarles en su desarrollo integral como personas, pues nos encontramos en una sociedad que resulta cada vez más individualista y egoísta, en la que se valora a las personas más por lo que tienen que por lo que son. Considero que como particular función del maestro hay que ayudar a los niños no solo en el saber, sino también en el saber hacer, pero sobre todo y fundamentalmente en el saber ser, para que así puedan aportar a la sociedad valores que sirvan para crear un mundo más humano.

Por último, quiero agradecer especialmente a mi tutor su implicación, ayuda y orientación para la culminación de este Trabajo de Fin de Grado.

8. REFERENCIAS

- Castejón, F. J. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza*. Madrid: Pila Teleña.
- Espejo, A. y Espejo, A. (2002). *Juegos musicales en la escuela*. Madrid: CCS.
- Expósito, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartagenos*. Sevilla: Wanceulen.
- Garairgordobil, M. y Fagoaga, J. M^a. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: CIDE.
- Gómez, J. (2010). *Colección de juegos*. Museo del juego.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Lavega, P. y Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- López, P. (2010). *Patrimonio histórico español del juego y del deporte*. Museo del juego.
- Martín, J. A. (2010). *Colección de juegos*. Museo del juego.
- Martín, J. C. (2002). *Juegos tradicionales y deportes autóctonos de Castilla y León*. León: Universidad de León.
- Méndez, A. y Fernández, J. (2010). *Efectos del uso de materiales autoconstruidos sobre la satisfacción, el aprendizaje, las actitudes y las expectativas del alumnado de magisterio de la asignatura juegos tradicionales*. Recuperado el 10 de julio de 2016 de <http://altorendimiento.com/efectos-del-uso-de-materiales-autoconstruidos-sobre-la-satisfaccion-el-aprendizaje-las-actitudes-y-las-expectativas-del-alumnado-de-magisterio-de-la-asignatura-juegos-tradicionales/>
- Moreno, C., Gómez, J. y Mata, D. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 3, 31-36.

- Romero, S. (2001). *Formación deportiva: nuevos retos en educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Sánchez, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Velázquez, C. (2014). El aprendizaje de los deportes tradicionales mediante aprendizaje cooperativo. Relato de una experiencia. *Tándem*, 45, 1-10.
- Veleza, M. J. (1998). *Deportes autóctonos de Castilla y León. Reglamentos*. Valladolid: F.R.I de Deportes Autóctonos de Castilla y León.
- Zaratiegui, J. (2010). *Colección de juegos infantiles*. Museo del juego.

9. ANEXOS

9.1. LISTA DE CONTROL

ASPECTOS A EVALUAR								
Alumnos	Conoce las normas	Controla la dirección del lanzamiento	Controla la potencia del lanzamiento	Tiene precisión en el lanzamiento	Agarra y lanza con la técnica correcta	Participa en la recogida y organización del material	Respeto a los compañeros	Respeto el material y las instalaciones
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								
I								
J								

V → si X → no

9.2. ESCALA NUMÉRICA PARA EVALUAR UN MURAL

ASPECTOS A EVALUAR					
	1	2	3	4	5
Buena presentación					
Secuencia lógica en la presentación					
Dominio del tema					
Creatividad y originalidad					
Respondió correctamente a las preguntas del grupo					

Relación cualitativa de la valoración numérica:

1 = Nada

2 = Poco

3 = Regular

4 = Bien

5 = Mucho

9.3. COEVALUACI3N

INDICADORES	1	2	3	4	5
Participa de manera activa					
Utiliza correctamente los materiales					
Realiza la t3cnica adecuada					
Respeto las reglas					
Comentarios del evaluador					

Relaci3n cualitativa de la valoraci3n num3rica:

1 = Nada

2 = Poco

3 = Regular

4 = Bien

5 = Mucho