



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*PROPUESTA DIDÁCTICA:*

**JUEGOS POPULARES INFANTILES Y  
TRADICIONALES DE LA PROVINCIA DE  
SEGOVIA EN LA ESCUELA**



**Autor: Alfredo Castellanos Hernanz**

**Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz**

## **RESUMEN:**

Este trabajo de fin de grado quiere recuperar una serie de juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en general, y de algunas localidades en particular, para un grupo de alumnos de segundo de primaria, con la intención de que los conozcan y disfruten practicándolos, haciéndoles ver que son los juegos de infancia y juventud de sus mayores. Además trabajen con ellos las habilidades físicas y faciliten la integración de todos dentro del grupo. Los incorporen a su cultura lúdica para que jueguen en su tiempo de ocio presente y/o futuro, y reconozcan que estos juegos también sirven para aprender algo sobre las costumbres culturales locales.

Para ello se ha diseñado, llevado a cabo y evaluado una propuesta de intervención didáctica basada en estos juegos. Primero se ha buscado información sobre el juego en general, y los juegos populares y tradicionales, en particular, y más concretamente sobre los de la provincia de Segovia. Después se ha elaborado la propuesta y se ha aplicado a un grupo de segundo de primaria del CRA de Riaza. Para terminar, se han analizado los resultados obtenidos, y se ha llegado a unas conclusiones en las que se demuestra la consecución de los objetivos propuestos del presente trabajo.

### **Palabras clave:**

Juegos populares infantiles y tradicionales, localidades de Segovia, habilidades físicas, integración, cultura lúdica, ocio, costumbres culturales, propuesta didáctica

## **ABSTRACT:**

This end-of-grade project aims to recover a series of popular and traditional children's games from the province of Segovia in general, and from some localities in particular, for a group of second-grade students, with the intention of knowing and enjoying them practicing them, making them see that they are the games of childhood and youth of their elders, also work with them the physical skills and facilitate the integration of everyone within the group. Incorporate them into their play culture to play in their present and / or future leisure time, and recognize that these games also serve to learn something about local cultural customs.

To this end, a didactic intervention proposal based on these games has been designed, carried out and evaluated. First, information has been sought on the game in general, and popular and traditional games, in particular, and more specifically on those of the province of Segovia. The proposal was then developed and applied to a group of second grade students of the Riaza CRA. Finally, the results obtained have been analyzed, and conclusions have been reached in which the achievement of the proposed objectives of this work is demonstrated.

### **Keyword:**

Popular and traditional children's games, towns of Segovia, physical skills, integration, leisure culture, leisure, cultural customs, didactic proposal

## ÍNDICE

	Pág.
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....</b>	<b>8</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>9</b>
3.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL.....	9
3.2. JUSTIFICACIÓN SEGÚN LAS COMPETANCIAS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO.....	10
<b>4. MARCO TEÓRICO DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>14</b>
4.1. CONCEPTO Y NATURALEZA DEL JUEGO.....	14
4.1.1. Definición de juego.....	14
4.1.2. Características del juego.....	15
4.1.3. Teorías sobre el juego.....	16
4.1.2. Clasificación de los juegos desde el punto de vista de la Educación Física.....	17
4.2. JUEGO Y DEPORTE POPULAR, TRADICIONAL Y AUTÓCTONO	17
4.2.1. Concepto de Juego Popular, Tradicional y Autóctono. Aclaración conceptual.....	17
4.2.2. Clasificaciones de los juegos populares y tradicionales.....	20
4.3. LA ESCUELA Y LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES.....	20
4.3.1. Importancia de los juegos populares y tradicionales en la escuela.....	20
4.3.2. Los juegos populares y tradicionales en el currículo de Educación Física.....	22
4.4. LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES DE SEGOVIA.....	23
4.4.1. Juegos populares infantiles.....	24
4.4.2. Juegos tradicionales.....	27
<b>5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....</b>	<b>31</b>
5.1. JUSTIFICACIÓN.....	31
5.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	32
5.3. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE.....	32
5.4. COMPETANCIAS CLAVE.....	32

5.5. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	33
5.6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE..	34
5.6.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	34
5.6.2. Evaluación del alumno.....	36
5.6.3. Evaluación de la propuesta didáctica.....	37
5.7. METODOLOGÍA.....	37
5.7.1. Temporalización.....	39
5.7.2. Organización y desarrollo de las sesiones de la propuesta.....	39
5.7.3. Recursos didácticos.....	40
5.7.4. Organización de espacios.....	41
5.7.5. Atención a la diversidad.....	41
5.8. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	41
<b>6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>47</b>
6.1. EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE.....	47
6.2. CAMBIOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	51
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>53</b>
<b>8. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN O PROPUESTAS DIDÁCTICAS.....</b>	<b>56</b>
8.1. TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN.....	56
8.2. PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	57
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>58</b>
<b>10. ANEXOS.....</b>	<b>61</b>
<b>Anexo 1.....</b>	<b>61</b>
<b>Anexo 2.....</b>	<b>62</b>
<b>Anexo 3.....</b>	<b>63</b>
<b>Anexo 4.....</b>	<b>64</b>
<b>Anexo 5.....</b>	<b>65</b>

## INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

	Pág.
<b>Tabla 1:</b> Interdisciplinariedad.....	34
<b>Tabla 2:</b> Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	35
<b>Tabla 3:</b> Técnicas e instrumentos de evaluación.....	36
<b>Tabla 4:</b> Temporalización de las sesiones.....	39
<b>Tabla 5:</b> Recursos didácticos.....	40
<b>Tabla 6:</b> Sesión 1.....	41
<b>Tabla 7:</b> Sesión 2.....	43
<b>Tabla 8:</b> Sesión 3.....	44
<b>Tabla 9:</b> Sesión 4.....	44
<b>Tabla 10:</b> Sesión 5.....	45
<b>Tabla 11:</b> Sesión 6.....	46
<b>Figura 1:</b> Localidades con juegos populares y tradicionales.....	30
<b>Figura 2:</b> Raya.....	65
<b>Figura 3:</b> Los alfileres.....	65
<b>Figura 4:</b> Las tabas.....	65
<b>Figura 5:</b> El avión.....	66
<b>Figura 6:</b> Meta.....	66
<b>Figura 7:</b> La osca.....	66
<b>Figura 8:</b> Bolos Valle de Tabladillo.....	67
<b>Figura 9:</b> Ringo.....	67
<b>Figura 10:</b> Canicas.....	67
<b>Figura 11:</b> Tango, chito o tejo.....	67

# 1. INTRODUCCIÓN

En la provincia de Segovia hay localidades que han tenido y tienen bastantes variantes de juegos populares infantiles y tradicionales, un patrimonio cultural que debería ser recuperado. Con este trabajo se pretende seleccionar unos cuantos de esos juegos entre populares y tradicionales con esas variantes propias de esos pueblos para realizar una propuesta de intervención didáctica destinada a un grupo de segundo de primaria de Riaza con edades de entre 7 y 8 años.

La intención es que conozcan y disfruten de esos juegos, sobre todo, los de su localidad. Se empieza introduciéndolos como los juegos de la infancia de sus padres y abuelos, que han sido olvidados y que se pueden volver a practicar de nuevo. La pretensión última es que estos niños, que a su edad están empezando a configurar su cultura lúdica, los recuperen y ocupen un hueco dentro de su bagaje lúdico en su tiempo de ocio, como lo hicieron sus mayores, además de tener en cuenta que en el área de Educación Física, con estos juegos, se trabajan las habilidades físicas básicas y la integración, ya que al ser sencillas las reglas y su práctica, se consigue que todos jueguen.

El trabajo que se expone a continuación presenta una estructura que se divide en varias partes:

Después de la justificación se establecen los objetivos del presente trabajo que hay que conseguir con el desarrollo de esta propuesta, y cuyos resultados aparecerán en el apartado de las conclusiones.

Antes del desarrollo de la propuesta se expone un marco teórico en el que se tratará, primero, el juego en general. Segundo, los conceptos de juego popular, tradicional y autóctono. Tercero, la escuela y los juegos populares y tradicionales y, para terminar, una exposición de los juegos populares y tradicionales de Segovia que se trabajarán en la propuesta.

Desarrollo de la propuesta didáctica, que tendrá aplicación en un grupo de clase real (segundo de primaria del CRA de Riaza).

Análisis de los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se comprueba la evolución del aprendizaje de los alumnos analizando los estándares de aprendizaje, y los cambios introducidos en el desarrollo de la propuesta.

## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

Las conclusiones con las que se comprueba si se han cumplido o no los objetivos propuestos al principio del trabajo.

Se termina con la sugerencia de nuevas líneas de investigación sobre el tema del presente trabajo para profundizar en el mismo o se propone futuras propuestas de intervención didáctica relacionadas con los juegos populares y tradicionales.

## **2. OBJETIVOS DEL TRABAJO**

El presente trabajo de fin de grado tiene como objetivo general: diseñar, llevar a cabo y evaluar una propuesta de intervención didáctica en Educación Física, basada en los juegos populares y tradicionales de la provincia de Segovia en general, y de algunas localidades en particular.

Y supeditada a la finalidad anterior consideramos los siguientes objetivos específicos:

- Disfrutar de la práctica de los juegos populares y tradicionales de los abuelos y padres.
- Trabajar y mejorar las habilidades motrices a través de los juegos populares y tradicionales.
- Procurar la recuperación de los juegos populares y tradicionales de Segovia para el ocio y el tiempo libre, presente o futuro de los alumnos.
- Reconocer el juego popular y tradicional como elemento de aprendizaje del patrimonio cultural local y provincial.



### **3. JUSTIFICACIÓN**

Dentro de este apartado se exponen dos tipos de justificaciones para este trabajo de fin de grado: una justificación personal en la que se indica los motivos o las razones por las que se ha elegido este tema y lo relevante del mismo, y otra, la justificación relacionada con las competencias del Título.

#### **3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL**

En el momento en que afronté la realización de este trabajo de fin de Grado (TFG) opté por una propuesta de intervención didáctica orientada a un grupo de segundo de primaria del que era tutor y maestro de Educación Física en ese momento.

Después de mucho pensar qué trabajar, elegí un tema relacionado con los juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia. Las razones por las que decidí esta temática fueron varias:

1. Los juegos populares y tradicionales ya están recogidos como contenido en el currículo de Educación Física de segundo de primaria en el decreto 26/2016 de 21 de julio por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León:

“Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano.”

Por lo tanto, ya se partía de una normativa para trabajar estos juegos como contenido en clase.

2. La práctica de los juegos populares y tradicionales servirían para trabajar o adquirir ciertos aspectos de la Educación Física como son las habilidades físicas básicas, las capacidades físicas...

3. Con los juegos populares y tradicionales debido a la sencillez de su práctica y sus reglas se favorecería la participación, colaboración e integración de los alumnos. Lo que resultaría bastante idóneo para este grupo de edad (7 y 8 años), que ya empieza a mostrar interés por deportes de masas como el fútbol, que con su táctica y técnica complejas y su excesiva competitividad impide una mayor participación e integración de los alumnos durante su práctica. Lo que podrían servir de alternativa a este tipo de deporte que representa la cultura motriz y lúdica dominante.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

4. Otra de las razones más relevante para mí era que los alumnos, al conocer ciertos juegos populares y tradicionales, los practicasen y disfrutasen en clase, con la intención de que fueran destinados para los momentos de ocio o tiempo libre como en los recreos o en la calle, tanto en el presente como en el futuro, en la edad adulta. De esta manera se enriquecería su bagaje y cultura lúdica en un momento en el que a estas edades los alumnos empiezan a elegir los juegos para su ocio y todavía no se ha consolidado en ellos la práctica de juegos más sedentarios como los electrónicos o digitales, que podrían desplazar a otras formas de juego.

5. Les haría ver a los alumnos que los juegos populares y tradicionales que se les enseñaría serían los mismos juegos o parecidos de la infancia y juventud de sus padres y abuelos, y se aprovecharía esta edad en el que hay más dependencia o contacto entre estos alumnos y sus mayores para que estos últimos les hablaran de los juegos de su infancia, y se restableciese una transmisión oral entre los adultos y alumnos en materia lúdica, como ha sido tradicionalmente, permitiendo la pervivencia de estos juegos hasta hace unas pocas décadas.

6. Aprovechando lo que se enseña en el área de Ciencias Sociales en segundo de primaria sobre los conceptos de localidad (pueblo y ciudad), municipio, tradiciones culturales locales..., y como mis alumnos son de un pueblo, Riaza, pensé en una recopilación de variantes locales de juegos populares infantiles y tradicionales dentro de la provincia de Segovia, para trabajarlo en la propuesta, con la intención de que los alumnos fueran conscientes de que en cada localidad o pueblo se jugaba de forma diferente, o que los juegos tenían diferentes nombres según el pueblo.

Teniendo en cuenta que estos alumnos empiezan a conocer el concepto de cultura, se aprovecharían los juegos populares y tradicionales como elementos de conocimiento y transmisión cultural.

### **3.2 JUSTIFICACIÓN ATENDIENDO A LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO**

Para conseguir el Título de Grado de Educación Primaria es necesario la realización del presente trabajo según el primer párrafo del Preámbulo de la Resolución de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado (aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012,

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

«B.O.C. y L.» n.º 32, de 15 de febrero, modificado el 27 de marzo de 2013), que dice así:

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, indica que todas las enseñanzas oficiales de grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo de Fin de Grado, que ha de formar parte del plan de estudios.

También se han de adquirir las competencias propias de este título y son las que aparecen en la Memoria del plan de estudios del Título de Grado Maestro/a en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid, contemplada tanto en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, ya mencionado con anterioridad, como en la Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En esta memoria aparecen el objetivo del título y las competencias para la consecución del título. En cuanto al objetivo se dice:

El objetivo fundamental del título es formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria.

Las competencias recogidas en la memoria se han conseguido en mayor o menor medida con mi propuesta de intervención educativa. Entre las más reseñables están:

**- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivo.**

Debido a que he sido tutor del grupo para el que se ha diseñado esta propuesta didáctica y he tenido que impartir diferentes materias como maestro generalista, pues me he visto en la obligación de conocer todo lo relacionado con esas materias y de

## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

aprovecharlo para establecer una relación entre algunas de ellas (Ciencias Sociales, Matemáticas...) y la propuesta de intervención que he diseñado.

**- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.**

Esto ha quedado patente al elaborar una propuesta didáctica que se ha llevado a la práctica con el grupo ya mencionado. Este proceso ha sido individual en su totalidad.

**- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.**

Se han diseñado los agrupamientos para las actividades de las sesiones teniendo en cuenta el equilibrio entre niños y niñas, entre alumnos con diferente competencia motriz, la diversidad de nacionalidades dentro de los grupos, el equilibrio entre los que prestan más atención y los que muestran cierto déficit... De una sesión a otra se han modificado los grupos para que no estuviesen los mismos alumnos juntos, y así se pudiesen relacionar todos.

**- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.**

La práctica de los juegos populares y tradicionales por su sencillez ha fomentado la convivencia y respeto entre los participantes, y una competencia sana porque los alumnos han prestado más atención en superarse a ellos mismos que a los compañeros. Los problemas o dificultades que han podido surgir se han solventado en las asambleas al final de las sesiones por medio de los responsables de grupo.

**- 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.**

Se han hecho reflexiones sobre lo realizado en el aula y lo planificado previamente que ha conducido a realizar cambios posteriores. Me he ayudado de lo

## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

anotado en el diario del profesor sobre las incidencias que ocurrían, así como de las conclusiones que sacaba de las asambleas finales de sesión. Al trabajar en grupos, los alumnos han tenido que cooperar, y a la vez ser autónomos, para dar continuidad al juego.

**- Conocer y aplicar en las aulas las 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.**

En esta propuesta se han utilizado como recursos tecnológicos el ordenador y la pizarra digital al principio de cada sesión lo que ha facilitado la comprensión de los alumnos sobre la introducción de los juegos populares y tradicionales de cada localidad, así como su localización en el mapa de Segovia.

## 4. MARCO TEÓRICO DE LA PROPUESTA

### 4.1. CONCEPTO Y NATURALEZA DEL JUEGO

En esta propuesta se empieza el planteamiento teórico con saber qué es el juego. Antes de centrarnos en el concepto del juego popular, tradicional y autóctono se hablará del juego en general.

#### 4.1.1. Definición de juego

Etimológicamente proviene del latín *jocus* que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. Hacer algo por el mero fin de entretenerse o divertirse. Pero hay multitud de definiciones de juego, pero ninguna resulta absoluta o definitiva, al contrario cada una no representa más que una aproximación parcial del mismo.

Entre las más representativas estarían las siguientes:

a) Desde el punto de vista semántico tenemos dos:

- “Acción de jugar, cualquier actividad que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo unas determinadas reglas” (Enciclopedia Larousse, 1977).
- “Acción o efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana y se pierde” (RAE, 1984).

b) Desde el punto de vista psicológico tenemos dos definiciones. La de Russel (citado por Yagüe, 2002, p.27): “es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. También la de Vigotski (citado por Yagüe, 2002, p.27): “una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”.

c) Desde el punto de vista cultural, para Arturo Medina (citado por Yagüe, 2002):

Son los que formando parte de la cultura de un pueblo, son enseñados y aprendidos desde orígenes lejanos no precisos y reiterados posteriormente con las mismas estructuras, con casi idénticas palabras, movimientos, fórmulas y melodías. Generaciones sucesivas los transmiten y los van encadenando mediante no meditados actos didácticos en los que un adulto o

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

un niño los explican o los presentan a otros niños expectantes que asimilan, retienen y, a veces reelaboran. (p. 19)

d) Desde el punto de vista social Elkonin (citado por Lavega y Olaso, 1999):

Es una actividad en la que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales. Es una variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito práctico real. La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador. (p. 11)

e) No podría faltar la de Huizinga (citado por Lavega y Olaso, 1999):

El juego es una acción o ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente. (p. 11)

La **definición personal** a modo de **resumen** sería:

Actividad libre reglada con la finalidad de divertirse para el que lo practica, pero con otros fines inconscientes para el practicante como el desarrollo mental y físico, las relaciones sociales, la transmisión cultural lúdica y la preparación para la vida.

### **4.1.2. Características del juego**

Para Yagiüe (2002) el juego presenta unos rasgos de los cuales se exponen los más significativos extraídos de las diferentes escuelas de pensamiento de la teoría del juego:

- Puro, sin finalidad en sí mismo.
- Espontáneo, porque no se requiere de ningún aprendizaje o preparación.
- Sirve de medio natural para que el niño se desarrolle a nivel personal y social.
- Placentero, ya que genera satisfacción por superar retos o conseguir logros.
- Implica al niño en procesos de acción, reacción y experimentación.

## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

- Tiene reglas que se asumen voluntariamente y determinan el comportamiento del jugador.
- Es a la vez tarea y diversión, de ahí que el niño lo practique con más seriedad.
- Con él se detecta trastornos del desarrollo psíquico y motriz de forma temprana.
- Favorece la creatividad.
- Antídoto contra la educación tecnificada en exceso.

Hay que tener en cuenta que si los juegos han sido practicados desde los primeros años de vida hasta la adultez, es lógico distinguir las características de los juegos de los niños y de los adultos contando con los aspectos físicos, emocionales y vitales.

El juego en los adultos se caracteriza por ser una actividad secundaria que sirve de distracción y descanso, que llena un tiempo de ocio, con componente físico variable y que es libre para todos. En cambio el juego de los niños se distingue del anterior por ser una actividad esencial, sin fin determinado, fundamental que ocupa mucho de su tiempo y que implica principalmente una actividad física y manipulativa.

### **4.1.3. Teorías sobre el juego**

Yagüe (2002) afirma que debido a la gran cantidad de teorías explicativas del juego, corrientes y autores, sólo se destacarán las más aceptadas:

- + Teoría del descanso y la distracción: Considera el juego como un remedio para restituir las fuerzas perdidas en otras actividades.
- + Teoría de la energía superflua: El juego es la salida de la energía sobrante acumulada por las personas. Teoría más aceptada en el siglo XIX.
- + Teoría del atavismo: A través del juego los niños rememoran etapas de la evolución humana.
- + Teoría catártica: El juego sirve de función purgativa y catártica de unos comportamientos que se adquieren y pueden ser eliminados mediante el juego.
- + Teoría del ejercicio preparatorio: El juego es una experiencia que sirve al niño de preparación para realizar las actividades propias de los adultos.



#### 4.1.4. Clasificación de los juegos desde el punto de vista de la Educación

##### Física (Yagüe, 2002)

1. Sensoriales y de orientación: trabajan la orientación y los sentidos como los auditivos, visuales, táctiles y los centrados en el gusto y el olfato.
2. Motores: con ellos se trabaja la velocidad de reacción, la locomoción (marcha, carrera y cuadrupedia), los saltos, el equilibrio, los lanzamientos y la coordinación.
3. Desarrollo anatómico, muscular y articular
4. Gestuales y expresión corporal
5. Predeportivos

## **4.2. JUEGO Y DEPORTE POPULAR, TRADICIONAL Y AUTÓCTONO**

### 4.2.1. Concepto de Juego Popular, Tradicional y Autóctono. Aclaración conceptual

Basándonos en Martínez (2017) y en Lavega (2000) se consigue aclarar los conceptos expresados en el epígrafe.

Cuando se habla en general de lo que es **popular** y lo que es **tradicional**, resulta bastante confuso. Cuando se habla en relación al juego, estas expresiones se utilizan indistintamente.

Esto se complica más si añadimos el adjetivo **autéctono**, bastante utilizado en el ámbito del juego. Por tanto, hay que aclarar las diferencias de significado de estas expresiones para una mejor comprensión y unificar los criterios en cuanto a la terminología que se utiliza actualmente.

#### **4.2.1.1. Concepto de Juego Popular**

El adjetivo **popular** significa que tiene relación con el pueblo como grupo colectivo. Por tanto el **juego popular** es aquella práctica lúdica conocida por la mayoría de los habitantes de un lugar o una comunidad, y la realizan habitualmente, de forma general (diversas edades y géneros), o en un sector concreto de población (adultos,

población infantil...). Muchos de los juegos que practica la población infantil se pueden denominar populares (juegos de canicas, de cuerda, de persecución...)

#### **4.2.1.2. Concepto de Juego Autóctono**

Con la expresión de **autéctono** se refiere a lo que es propio de una cultura, de un lugar o área geográfica concreta, y que se diferencia de las demás de su entorno. Respecto al término **juego autóctono**, se diría de la práctica lúdica que surgió en una zona geográfica o cultura determinada. Para la práctica totalidad de los autores de la bibliografía consultada, este concepto carece de sentido porque a lo largo de la historia, los pueblos han estado continuamente en contacto con otras culturas con lo cual es posible que un juego de un lugar tenga su origen en una época remota y en una región muy lejana.

Lo más correcto es hablar de variedad o modalidad autóctona de un juego que afecta a consideraciones reglamentarias, expresiones que se utilizan para dar el nombre a un juego, etc.

Como ejemplo tenemos juegos de bolos, algunos de pelota, juegos con las tabas, etc. Estos ya se conocían en las culturas clásicas de Grecia y Roma.

#### **4.2.1.3. Concepto de Juego Tradicional**

En relación al concepto de **tradicional** se refiere a lo que se transmite de generación en generación. En el caso del **juego tradicional**, hace referencia a la práctica lúdica, que además de ser usual y de ser o haber sido popular, participa de un proceso de transmisión intergeneracional y que tiene continuidad durante un determinado periodo histórico, es decir, a largo plazo. Los juegos de la rayuela, los bolos, juegos de pelota, tabas, el escondite son ejemplos de juegos considerados tradicionales.

El **juego tradicional** es un ejemplo de **enculturización**, proceso que consiste en la transmisión entre los miembros de una comunidad de sus valores culturales internos. La generación de mayores suele inculcar a la generación más joven formas de pensar y de actuar tradicionales.

Además de la **enculturización**, los juegos, como otros elementos culturales, están sujetos a otros procesos culturales como son:

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

+ Proceso de **aculturación**, por el que se transmite elementos culturales de una comunidad a otra diferente. Un ejemplo de aculturación sería cuando una comunidad recibe unas actividades lúdicas diferentes de otra comunidad como son los juegos populares-tradicionales.

+ Proceso de **sincretismo**, por este, una comunidad se opone a recibir elementos culturales de otra. Por este proceso, un mismo juego tradicional puede presentar numerosas variantes y formas de jugarlo, según la localidad en la que se encuentre.

Después de tener en cuenta estas consideraciones, los juegos que se conocen y son representativos en un lugar o tiempo determinado los podemos llamar **juegos populares y/o tradicionales**, “en función de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión entre diversas generaciones o grupos de personas)” (Lavega, 2000).

### **4.2.1.4. Concepto de Deporte Tradicional**

Los deportes tradicionales aparecen a partir de los juegos populares y tradicionales. Son el primer paso de una manifestación lúdica que evolucionará para transformarse en deporte. Su origen está en las actividades laborales o en aquellas de procedencia mágico-religiosa. Al no estar excesivamente reglamentados, las reglas se establecen de mutuo acuerdo entre los jugadores (carácter contractual) de tal modo que hay muchas variantes en función de la comarca o localidad donde se practica. Debido a la mayor popularidad y a una mayor práctica, las reglas, los instrumentos y el terreno donde se desarrolla el juego se unifican, lo que hace que las técnicas de ejecución sean más complejas.

Actualmente, la mayoría de estos deportes cuentan con un reglamento, unificado a través de un organismo (**federación**) que promueve competiciones interterritoriales sujetas a ese reglamento. Entonces estaríamos hablando de los **deportes tradicionales**.

Después de todo lo visto hasta ahora, el **Consejo de Europa** dice que lo correcto sería hablar de **Juegos y Deportes Tradicionales**, sean estos populares o no.

Para Moreno Palos (1992) los juegos tradicionales populares infantiles quedan excluidos expresamente de los denominados Juegos y Deportes Tradicionales. En este trabajo de fin de grado se diferencia entre juegos populares infantiles y los tradicionales.

#### **4.2.2. Clasificaciones de los juegos populares y tradicionales**

##### **4.2.2.1. Clasificación de Moreno Palos (1992)**

1. Juegos de locomoción: pruebas pedestres de marcha y carrera, saltos y equilibrios.
2. Juegos de lanzamiento a distancia: a mano, con elementos propulsivos.
3. Juegos de lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas, mazo y bola.
4. Juegos de pelota.
5. Juegos de lucha y fuerza: lucha, levantamiento de pesos y de tracción.
6. Juegos acuáticos: nado y navegación.
7. Juegos con animales y de habilidad en el trabajo.

##### **4.2.2.2 Clasificación de Martín Nicolás (2002) sobre Castilla y León.**

1. Lanzamiento de precisión.
2. Lanzamiento a distancia.
3. Lucha.
4. Habilidad en el trabajo
5. Juegos de pelota.

### **4.3. LA ESCUELA Y LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES**

#### **4.3.1. Importancia de los juegos populares y tradicionales en la escuela**

El papel de la escuela en relación a los juegos populares y tradicionales comienza con la problemática de estos aportada por Yagüe (2002), donde aquella tiene un papel fundamental en la recuperación de los juegos populares y tradicionales debido a que su práctica se ha ido perdiendo:

Primero por la emigración del campo a la ciudad como consecuencia de la mecanización del campo, y la desaparición de ciertos trabajos agrícolas relacionados con el origen de ciertos juegos populares y tradicionales dando lugar a una pérdida de tradiciones culturales, unido a la ausencia de niños en los núcleos más pequeños.

Segundo, a la desaparición de espacios adecuados para su práctica en medios urbanos debido a la presión urbanística y a la dinámica urbana que ha conseguido que la calle sea tomada por el tráfico, la contaminación y un clima insano a nivel social.

## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

Tercero, a la presencia de juegos electrónicos o digitales, que unido a los productos de la industria juguetera, todos ellos respaldados por sofisticadas campañas de publicidad de televisión, hacen que los niños adopten una postura más individual, pasiva y sedentaria.

Cuarto, a la aparición de actividades extraescolares complementarias a la formación después del horario escolar, tiempo tradicionalmente dedicado al juego, que deja a los niños y adolescentes sin tiempo para ellos mismos y en algunos casos cansados física e intelectualmente.

Gracias a la iniciativa de administraciones públicas como los ayuntamientos y comunidades autónomas se están recuperando ciertos juegos tradicionales (calva, chito...) de la mano de las personas adultas en pueblos y ciudades donde se han hecho pistas para la práctica de estos juegos. De ahí que la escuela tiene que seguir con la iniciativa de enseñar la práctica de dichos juegos a las nuevas generaciones para que en dichas instalaciones no falten practicantes para el futuro.

La educación puede servirse de los juegos para que los alumnos adquieran los valores que estos transmiten. A través del juego los niños ejercen su libertad para que tomen decisiones que asegure el proceso de aprendizaje de la vida.

Con los juegos dentro de la escuela se satisfacen las necesidades tanto de las capacidades psicomotrices (habilidades físicas) como socializadoras que estos desarrollados en grupo implican. He integra a los alumnos con diferentes necesidades y capacidades dentro de una sociedad que busca el respeto de las diferencias sociales, físicas y psíquicas. Se tiene que sustituir el deporte competitivo y agresivo por otro con un carácter más participativo, cooperativo e integrador donde se cambie los valores de la competición por los de la participación y diversión.

La aplicación de los juegos a edades más tempranas aumenta la expectativa de vida según se desprende de los estudios realizados por los etólogos. Según estos cuanto mayor es el tiempo dedicado al juego en los animales mayor es su expectativa de vida.

Los juegos en la escuela hacen una gran contribución a la coeducación, ya que ayuda a desterrar los estereotipos sexistas y a desarrollar las cualidades individuales por encima del género.

Con los juegos populares y tradicionales se pone en contacto la escuela con el folklore cultural de la región donde se vive. El folklore contiene una serie de valores

## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

que son necesarios y están vigentes porque forman parte de contenidos de muchas materias que se imparten en el aula como las Ciencias Sociales.

Los momentos que se eligen para jugar en la escuela, sobre todo, en Educación Física suelen ser diversos: se utilizan en sesiones completas para el aprendizaje y práctica; se establecen al inicio (motivación) y al final de las sesiones; se hace uso de ellos dentro de la puesta en acción o calentamiento; y se eligen para practicarlos en otros momentos de la vida escolar: excursiones, recreos y actividades extraescolares.

### **4.3.2. Los juegos populares y tradicionales en el currículo de Educación**

#### **Física**

La escuela a través del currículo de la asignatura de Educación Física ofrece la posibilidad de recuperar la práctica de los juegos populares y tradicionales. Teniendo en cuenta que la práctica de estos juegos está muy vinculada con su entorno sociocultural. A la hora de programar sobre estos juegos hay que tener en cuenta esta conexión.

Tenemos dos tipos de aplicaciones del juego popular tradicional, por un lado, como utilización del juego como medio, es decir, supeditado a otros contenidos como para mejorar la condición física (fuerza, velocidad, resistencia...), para mejorar la práctica en un deporte (juegos predeportivos), o uso como pasatiempos. Por el otro, como utilización del juego como contenido, es decir, el juego por el juego. Esto implica tener en cuenta la conexión juego-entorno sociocultural. Como contenido puede servir: para conocer mejor la cultura local, los hábitos y costumbres; para el conocimiento y práctica de los juegos de los familiares, conocidos, gentes de lugar; y para la práctica de variantes; comparación con juegos de otras culturas, regiones... (Lavega, 2000, p.92).

Los juegos populares y tradicionales han estado presentes como contenidos en la asignatura de Educación Física en las tres legislaciones vigentes por las que se ha regulado nuestro sistema educativo: la LOGSE 1/1990 de 3 de octubre (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo), la LOE 2/2006 de 3 de mayo (Ley Orgánica de Educación) y la actual, la LOMCE 8/2013 de 9 de diciembre (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad de la Enseñanza).

La LOMCE se ha desarrollado en la Comunidad de Castilla y León a través del decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Castilla y León. Dentro de este decreto en el currículo de Primaria, los juegos populares y tradicionales vienen recogidos como contenidos de Educación Física en el bloque 4 sobre los Juegos y Actividades deportivas de la siguiente manera:

“Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales, valorando aquellos que conforman el patrimonio cultural de Castilla y León.”

Asociado a este contenido está el criterio de evaluación 4 que dice lo siguiente:

“Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.”

Entre los estándares de aprendizaje que se derivan de este criterio están los siguientes:

“4.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

4.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.”

### **4.4. JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES DE SEGOVIA**

En este apartado se hace una recopilación de una serie de juegos que servirán de base para la propuesta del presente trabajo. Estos juegos vienen recogidos en la obra de Yagüe (2002) *Juegos de ayer y de siempre*. Esta obra recoge los juegos populares y tradicionales de diferentes lugares de la provincia de Segovia, además de las variantes propias de cada pueblo. Se ha establecido una separación entre los populares propios de la infancia y los tradicionales que pueden ser jugados por los adultos.

En la relación de juegos expuestos aparecen apartados, además de la descripción del juego, como son los otros nombres con los que son denominados, ciertas normas, el lugar de práctica en la provincia, las variantes que hay entre las distintas localidades, también en este apartado se incluyen las modificaciones para adaptar el juego a los alumnos.

Los juegos que se exponen son los siguientes:

#### **4.4.1. Juegos populares infantiles**

##### **4.4.1.1. Los alfileres**

Descripción: Se lanza desde una línea un alfiler por turno para introducirlo en un círculo de unos 40 cm de diámetro, los alfileres que no entren en el primer lanzamiento se puede, por turno, intentar introducirlos con la uña. Si lo consigue, lo intenta con otro que no es suyo, y gana todos los que mete.

Lugar: Ituero y Lama

Normas: Para establecer el orden de lanzamiento se hace un círculo y desde una raya se tira al círculo y el que quede más cerca empieza.

##### **4.4.1.2. Las canicas**

Descripción: Una bola de cristal llamada canica se introduce en un agujero hecho en la tierra llamado “gua” después de haber golpeado la canica del contrario. Se puede lanzar la canica con los dedos con diferentes técnicas. Una de ellas sería golpear la canica sujeta al índice con el pulgar mientras se apoyan los tres dedos restantes en el suelo.

Variantes según el lugar: Hay muchas, pero se exponen las que se pueden utilizar en la propuesta.

- Se dibuja un triángulo o círculo en el suelo y se colocan tantas canicas dentro como participantes haya. Por turno se lanza desde un lugar determinado para sacar el mayor número de canicas y poder quedarse con ellas. *Dehesa Mayor.*
- Desde una línea se lanza al *gua* a ver quien la mete o se queda más cerca. *Villacastín.*

Normas:

- Para establecer los turnos se tira una canica al aire y la que quede más cerca del centro de un círculo es la primera en jugar.
- Si un jugador falla al lanzar corre turno.



#### **4.4.1.3. Raya**

Descripción: Los jugadores lanzan desde un metro de distancia aproximado cromos contra una pared intentando que estos queden la más cerca de la misma. El jugador cuyo cromo quede más cerca gana todos los cromos de esa tirada.

Lugar: Riaza.

#### **4.4.1.4. Las chapas**

Otros nombres: Carrera de chapas, carrera ciclista, carrera de coches, corchos, la meta en Riaza.

Descripción: Consiste en hacer una carrera con las tapas metálicas de las botellas de vidrio (chapas o corchos). El circuito de carreras puede ser una carretera de arena hecha con las dos manos entrelazadas, o una banda pintada en el suelo de una pista polideportiva, como en el caso de la propuesta del presente trabajo. Después de acordar el orden, los jugadores desde la línea de salida golpean alternativamente sus chapas para llegar a meta y ganar la carrera.

Normas: El jugador que al golpear la chapa se salga de la carretera debe comenzar de nuevo o quedarse en el lugar que estaba hasta su turno siguiente.

Lugar: Toda la provincia.

Variantes: Se puede jugar al fútbol en un terreno de juego pintado en el suelo, con un garbanzo como pelota, unas porterías hechas de cartón y un número determinado de chapas por equipo. Se golpea el garbanzo con la chapa más cercana y se hace de forma alternativa. *Riaza*.

#### **4.4.1.5. Las tabas**

Otros nombres: Bolón, canica, chato, china...

Descripción: Se utiliza un hueso de la pata posterior del cordero (astrágalo) que se denomina taba. La versión más extendida consiste en lanzar un cantillo o canica y las tabas al suelo. Se lanza el cantillo o canica al aire y con la misma mano que se lanza se va recogiendo o se va cambiando de posición cada taba antes de volver a recoger el cantillo o canica con esa misma mano.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Normas: Si el jugador no ha conseguido recoger la taba, cambiarla de posición antes de recoger la canica o cantillo con la misma mano o se le cae la canica o cantillo pierde el turno que pasa al siguiente.

Lugar: Toda la provincia.

Variantes: Hay infinidad de variantes, pero la de propuesta del trabajo se ha optado por la siguiente variante por ser más fácil para el grupo al que está dirigido: Se lanzan las tabas al suelo (unas cinco), una taba se lanza al aire y con la misma mano se golpea el suelo antes de recoger la taba. Después de haber hecho esto con todas las tabas, se juntan todas en las dos manos, se lanzan todas al mismo tiempo al aire y se intenta recoger después el mayor número de ellas con el dorso de las dos manos unidas. Gana el que más tabas recoge.

Las tabas pueden ser sustituidas por piedrecitas o huesos pequeños de frutas.

### **4.4.1.6. La rayuela**

Otros nombres: Caricojo, parrancas, parramplas, truque, muñeca, avión, ruleta, caracol, pez, antipiedra, cruz, semana...

Descripción: Se dibuja la figura formada por cuadros, rectángulos o sectores circulares contiguos y numerados en el centro (casillas) con una tiza o con un palo. El jugador lanza con la mano su teja o piedra, desde fuera de la figura para iniciar el juego, pudiéndolo realizar en dos modalidades:

Primera. Lanza a una casilla, salta a la pata coja para recorrer las casillas sin pisar donde está la teja. Cuando vuelve a la casilla donde está la teja, o bien, la recoge con la mano y se sale a la pata coja, o saca la teja con el pie y luego la pisa fuera de la figura.

Segundo. Lanza la piedra a la casilla uno y la va empujando de casilla en casilla según el orden de los números pintados en el suelo, para volver al inicio. Volverá hacerlo sucesivamente lanzando a la casilla dos, después a la tres, a la cuatro...

Normas: No está permitido, y por tanto se hacen "malas":

1. Pisar las líneas de la figura.
2. Lanzar la piedra fuera de la casilla.
3. Tocar o montar con la teja alguna raya.
4. Apoyar los dos pies.
5. Dar más de un golpe del convenido a la piedra para pasar de casilla.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Lugar: Toda la provincia.

Variantes: En muchas localidades de la provincia de Segovia este juego se puede denominar de muchas maneras y además cuentan con figuras de casillas variadas y propias.

Para la propuesta se dibujará a tiza alguna figura propia de una localidad determinada, elegida por los alumnos o sugerida por el profesor.

### **4.4.2 Juegos tradicionales**

#### **4.4.2.1. El tango**

Otros nombres: Tanga en Zamarramala y Prádena; Chita en Riaguas de San Bartolomé; Chito en Otero de Herreros, San Pedro de Gaillos, Muñoveros, Fuentepelayo, Aguilafuente y Turégano; Chite en Carbonero el Mayor y Mozoncillo.

Descripción: Tiene como objetivo derribar con el lanzamiento de dos discos metálicos llamados *ochas* o *chanflas* un objeto de madera con forma de doble cono llamado *tango* o *chito* situado a 20 m. Sobre el *tango* se colocan tantas monedas (“ofrenda” en Abades) como participantes haya, y que se llevará aquel que al lanzar y derribar el *tango* deje su *ocha*, (*tejo* o *chita* en Riaza) más cerca de las monedas que del *tango*.

Norma: Para establecer los turnos de participación cada participante lanza desde donde está el *tango* hasta la línea de lanzamiento llamada “mano”. Empieza el primero que quede más cerca de la “mano”. En algunos pueblos esto se llama “arrimar”.

Lugar: En toda la provincia.

Variantes: Para la propuesta se utilizará una distancia de lanzamiento adaptada a las edades de los alumnos. También el peso de las *chanflas* será menor.

#### **4.4.2.2. La osca**

Otros nombres: El pique, la rayuela

Descripción: Los jugadores lanzan desde una distancia determinada (4 a 6 m) una moneda a una línea. El participante que quede más cerca de la raya pide “caras” o “cruces”, y se lleva todas las monedas que se encuentren en esa posición.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Normas: En el caso de empate en la misma posición al lanzar, ganará el primero que haya lanzado. También hay otra posibilidad de que gane el de la moneda que esté más centrada en la raya en caso de que las monedas toquen la raya.

Lugar: Toda la provincia.

Variantes: En Urueñas, las inglesas consistía en tirar las monedas para dejarlas lo más cerca de la pared.

Para la propuesta se adaptará la distancia entre la línea de lanzamiento y la raya u osca a los alumnos.

### **4.4.2.3. Bolos del Valle de Tabladillo**

La información de este juego se basa en Sanz (1983)

Descripción: Se juega con nueve bolos colocados dentro de un recuadro marcado en el suelo y separados por 20 cm, a 50 cm se coloca un bolo más pequeño llamado “miche”. Juegan dos equipos que se dividen a su vez en parejas. Cada miembro de la pareja juega con una bola y lanza desde una posición diferente (mano) y enfrente de una de otra, de tal modo que los bolos y el “miche” se encuentran entre las dos “manos” o posiciones. La distancia entre los bolos y las “manos” es de 6 ó 7 m.

Normas: Cada vez que se tira un bolo se apunta un punto, y si se tira el “miche” se anotan cinco puntos.

La partida se hace a 25 puntos, dos veces, la primera se llama “malos” y la segunda se llama “buenos”. La segunda partida, la de los “buenos”, una vez superada la de los “malos” se tiene que terminar en 25 puntos justos.

Lugar: Valle de Tabladillo

Variantes: Para la propuesta del trabajo se cambiará la distancia y se simplificará la puntuación.

### **4.4.2.4. El herrón**

Otros nombres: Tiro con herradura, la herradura, las anillas, ringo

Descripción: Se lanzan, sucesivamente, desde una distancia de 10 a 20 m, 5 herraduras o anillas (herrones) para introducirlas en un palo metálico y en su defecto, dentro del círculo donde está dicho palo como centro del círculo. Se juega individualmente, por parejas o en grupos de 3 a 6.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

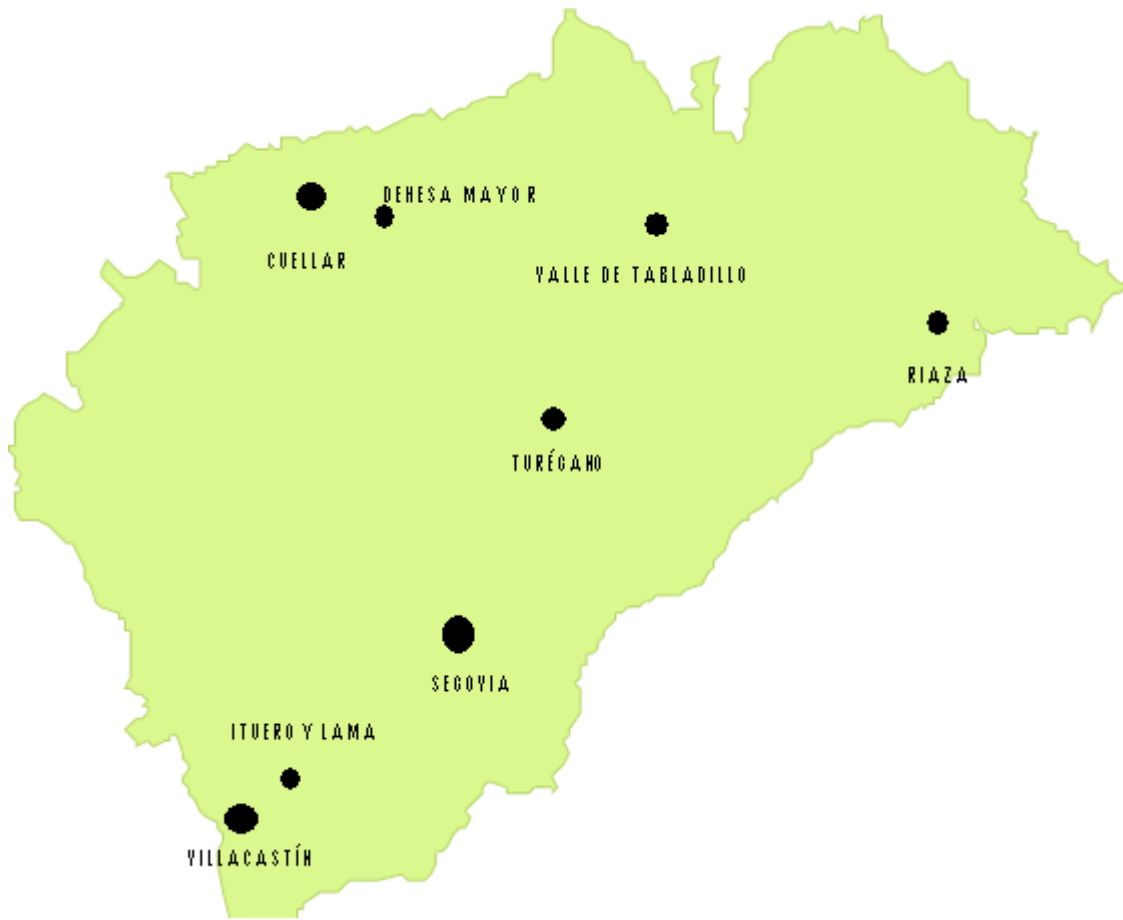
El lanzamiento de la herradura se hace a la base del palo, mientras que con los aros o anillas hay que introducirlos por la parte superior.

Normas: Por cada herradura o anilla introducida se dan 3 puntos y un punto si caen dentro del círculo total o parcialmente. El número de tiradas en cada partida se acuerda previamente.

Lugar: Toda la provincia.

Variantes: Hay una variante llamada *ringo* que consiste en lanzar cuatro o cinco aros por participante para que sean introducidos dentro de cuatro o cinco palos unidos en la parte inferior (base) por una estructura con forma de cruceta. En esta versión gana el jugador que más aros introduzca en sus cuatro o cinco lanzamientos. Esta variante será la que se utilizará para la propuesta del presente trabajo.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela



**Figura 1:** Localidades con juegos populares y tradicionales.

Las localidades que tienen relación con los juegos expuestos arriba y se utilizarán en la propuesta didáctica:

- Los alfileres: Ituro y Lama.
- Las canicas: Villacastín y Dehesa Mayor.
- Raya: Riaza.
- Meta (carrera de chapas): Riaza.
- Avión (la rayuela): Cuéllar y Turégano.
- Los bolos: Valle de Tabladillo.
- Las tabas, el tejo (tango), la osca y el ringo (el herrón): toda la provincia.

## **5. PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **5.1. JUSTIFICACIÓN**

Esta propuesta didáctica está destinada a los alumnos de 2º de Primaria (7 y 8 años de edad) del CRA de Riaza (Segovia) y se pretende que conozcan y practiquen los juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia, y que se den cuenta de que eran los únicos juegos que practicaban sus padres, y sobre todo, sus abuelos y bisabuelos cuando eran niños, y que muchos han quedado en el olvido hoy día. El porqué se hace referencia a la provincia de Segovia se debe a que en esta edad a nivel curricular se introducen los conceptos de municipio, localidad, pueblo, ciudad, siendo la provincia el conjunto de municipios, mientras que el concepto de comunidad autónoma les queda todavía lejano.

Se busca la intención de que al conocer algunos de estos juegos populares y tradicionales puedan practicarlos en su tiempo de ocio o tiempo libre tanto en el presente como el futuro, aumentando y enriqueciendo, de esta manera su bagaje lúdico.

También se pretende conseguir los objetivos propuestos y desarrollar las competencias, y que al practicar estos juegos en las sesiones disfruten, respeten reglas, material y compañeros, y mejoren las habilidades motrices relacionadas con los mismos.

Esta propuesta didáctica se desarrolla en seis sesiones y sus contenidos están presentes en los bloques de contenidos de Educación física 3 (Habilidades motrices) y bloque 4 (Juegos y actividades deportivas) de segundo curso de Primaria.

El marco normativo de esta propuesta didáctica va a ser:

- 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.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

## **5.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- Conocer los juegos populares infantiles y tradicionales con posibilidades de practicarlos durante el ocio o tiempo libre presente o futuro.
- Practicar los juegos populares infantiles y tradicionales propuestos con interés disfrutando de los mismos.
- Desarrollar las habilidades motrices derivadas del juego
- Respetar las reglas, los compañeros, el material y los espacios de juego.
- Valorar el esfuerzo de superación tanto propio como de los compañeros.
- Reconocer los juegos populares infantiles y tradicionales como elemento del patrimonio cultural local y provincial.

## **5.3. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE**

- Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia.
- El juego popular infantil y tradicional como elemento de disfrute.
- Las habilidades motrices propias de estos juegos: lanzamientos de precisión y saltos.
- Actitud de respeto hacia las reglas, los espacios y el material de juego.
- Valoración del esfuerzo tanto propio como de los compañeros, así como el respeto hacia ellos.
- El juego como elemento cultural tanto local como provincial.

## **5.4. COMPETENCIAS CLAVE**

A efectos del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las competencias del currículo son las siguientes:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.



## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Esta propuesta didáctica trabajará las siguientes competencias del siguiente modo:

- **Competencia lingüística:** se desarrolla con el uso y aprendizaje de diferentes palabras específicas utilizadas en las explicaciones de los juegos, así como en las comunicaciones verbales entre compañeros y alumno-profesor.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** se trabaja con la equidistancia entre elementos de juego como los bolos, estimación de distancias para los lanzamientos de precisión, el uso de monedas con valor facial para diferenciar entre “cara” o “cruz”, en las operaciones sencillas para calcular los puntos conseguidos, así como la cuantificación de objetos conseguidos como premio en algunos juegos.
- **Competencia digital:** en el uso de la pizarra digital.
- **Aprender a aprender:** es empleada en el esfuerzo de hacerlo cada vez mejor según sus posibilidades.
- **Competencias sociales y cívicas:** se trabajan con las relaciones entre compañeros, el respeto mutuo, la integración en el grupo y la cooperación entre ellos, así con la relación entre alumno y profesor.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** es empleada cuando algún alumno/a hace acciones o gestos diferentes de forma autónoma para resolver situaciones de juego de forma mucho más eficaz.
- **Conciencia y expresiones culturales:** se trabaja en el reconocimiento de los juegos populares y tradicionales como elemento del patrimonio cultural.

### **5.5. INTERDISCIPLINARIEDAD**

Se establece una relación a través de los contenidos entre las actividades de esta propuesta didáctica y las distintas áreas.

**Tabla 1:** Interdisciplinariedad

ÁREAS	CONTENIDOS INTERDISCIPLINARES
Lengua castellana	Se trabaja el vocabulario específico de los juegos, como los nombres de los mismos y su material.
Matemáticas	Estimación de distancias, uso de monedas distinguiendo la “cara” y la “cruz”, cálculo de puntos....
Ciencias Sociales	Conceptos como municipio, localidad, costumbres populares, tradiciones culturales, localización en un mapa...
Valores cívicos y sociales	Respeto, cooperación, integración, compañerismo...

## **5.6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE**

Dentro de este apartado se verán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la propuesta didáctica, la evaluación del alumno y la evaluación de la misma propuesta.

### **5.6.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje**

Según el artículo 2 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, define criterio de evaluación como: “el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.”

El estándar de aprendizaje evaluable lo define como:

Especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

**Tabla 2:** Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
1. Conocer los juegos populares infantiles y tradicionales y sus reglas.	1.1. Reconoce los juegos por su nombre y los dibuja. 1.2. Entiende las reglas.
2. Practicar los juegos populares infantiles y tradicionales	2.1. Participa en la práctica de los juegos con interés para disfrutar. 2.2. Se esfuerza por aprender y practicar los diferentes juegos de forma autónoma.
3. Resolver situaciones motrices derivadas de la práctica de los juegos populares infantiles y tradicionales, y valorar el esfuerzo personal y de los compañeros.	3.1. Utiliza las habilidades físicas básicas (lanzamientos, recepciones y saltos) para resolver diferentes situaciones motrices de los juegos. 3.2. Tiene interés por mejorar la competencia motriz. 3.3. Respeta los distintos niveles de competencia motriz de los compañeros.
4. Respetar las reglas, los compañeros, materiales y espacios	4.1. Respeta las reglas de juego y el resultado con deportividad. 4.2. Respeta a sus compañeros y colabora con ellos. 4.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda. 4.4. Respeta las normas de uso del material utilizado, así como las normas de uso de los espacios comunes (pabellón, patio...) 4.5. Participa en la recogida y organización de material utilizado en la clase.
5. Reconocer la riqueza cultural de los juegos populares y tradicionales.	5.1. Se interesa por los juegos motores de la infancia de sus mayores. 5.2. Reconoce la diversidad de juegos en la provincia de Segovia.

### 5.6.2. Evaluación del alumno

Para evaluar al alumno se tendrá en cuenta los instrumentos de evaluación y el momento de evaluación.

#### 5.6.2.1. Instrumentos y técnicas de evaluación (López, 2006)

**Tabla 3:** Técnicas e instrumentos de evaluación

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
<p>- <b>Observación</b></p> <p>La <b>observación sistemática</b>, servirá para completar la ficha de evaluación del alumno al final de la sesión. Se observarán especialmente unos cuantos alumnos (4 o 5) a lo largo de la sesión, rotando día a día, hasta que todo el alumnado quede evaluado.</p>	<p>- La <b>ficha de evaluación</b> (Anexos 1 y 2), en estas aparecen los estándares de aprendizaje evaluables. Son de dos tipos: una, con la que se hace el seguimiento en cada sesión y, la otra, que se utiliza al final de la propuesta didáctica ya con rúbrica.</p> <p>- El <b>diario del profesor</b>, donde se hará anotaciones sobre aquellas incidencias destacables por parte de los alumnos que afecte al comportamiento, a los estándares tanto en un sentido como en otro, a los comentarios que hagan respecto de la actividad... También se recogerá aspectos que afectan al desarrollo de la propia propuesta didáctica para cambios futuros como lo relativo a la diferencia entre lo programado en la sesión y lo ocurrido realmente. Se utilizará después de la sesión.</p> <p>- El <b>cuaderno del alumno</b>, sirve para que los alumnos de 2º dibujen y pinten los juegos que han aprendido y practicado, o les haya gustado, y pongan el nombre del juego.</p>
<p>-<b>Autoevaluación</b></p>	<p>- Las <b>fichas de autoevaluación</b> (Anexo 3), que es un pequeño cuestionario oral que se hará a unos pocos alumnos en la asamblea final, antes de finalizar la sesión. Los alumnos a los que se les hace el cuestionario rotarán a diario hasta que se evalúe a todos. El cuestionario versará sobre la experiencia del alumno en la sesión y lo aprendido.</p>
<p>- <b>Verbalización</b></p>	<p>- Las <b>conversaciones</b> al principio de sesión o en la asamblea final de la misma. Se utilizarán para hacer reflexiones al final para mejoras futuras, hacer la autoevaluación de los alumnos que rotan...</p>

### **5.6.2.2. Momento de la evaluación**

Se hará una evaluación inicial al grupo mediante preguntas sobre qué saben de los juegos populares; cuáles conocen y quienes les ha informado sobre ellos; si han jugado, o si han oído hablar de alguno de los que se les menciona.

Al comienzo de cada sesión se les pedirá que pregunten a sus mayores (padres y abuelos) sobre los juegos de su infancia para comprobar al final de la propuesta didáctica si son similares o los mismos a los practicados en la misma. A lo largo de las sesiones se hará una observación directa y sistemática a unos cuantos alumnos (4 o 5), que irán rotando cada día, para completar la ficha de evaluación. También en la asamblea final de la sesión se hará a esos mismos alumnos observados, que irán rotando cada día, un cuestionario oral que será la autoevaluación. Se les pedirá que hagan unos dibujos de los juegos que han practicado en la sesión en su cuaderno.

Al finalizar la propuesta didáctica se hará una puesta en común para comprobar y recordar los juegos practicados, preguntándoles, de nuevo, cuáles les ha gustado y si están dispuestos a practicarlos en su momento de ocio. Se pedirá a los alumnos que recuerden y comenten los juegos de sus mayores para comprobar la similitud con los practicados. Se recogerá los cuadernos con los dibujos, se comentará los dibujos más destacados, para calificarlos.

La evaluación tiene la función de calificar, es decir, poner nota. La **calificación** del alumno al final de la propuesta didáctica vendrá determinada por la autoevaluación del alumno con un 10 %, el cuaderno del alumno con el 30 % y las fichas de evaluación del profesor que supone el 60 % de la nota total.

### **5.6.3. Evaluación de la propuesta didáctica**

Se evalúa la práctica docente utilizando como base la información del diario del profesor y completando la ficha de evaluación de la propuesta didáctica (Anexo 4).

## **5.7. METODOLOGÍA**

La metodología que corresponde a los juegos populares y tradicionales presenta una serie de características y ventajas:

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

- Parte del nivel de desarrollo y madurativo del alumno: los juegos que se practican tienen que ser idóneos para la edad de los alumnos con los que se trabaja.
- Permite un enfoque globalizador: los juegos permiten desarrollar todas las capacidades (sociales, afectivas, intelectuales, expresivas...)
- Exige flexibilidad: los juegos disponen de un tiempo, necesitan de unos espacios y requieren de materiales que necesitan adaptarse a las circunstancias.
- Logra un aprendizaje significativo y funcional: con estos juegos los alumnos aprenden lo más relevante para ellos y que lo aprendido lo aplican a su contexto más cercano.
- Estimula la innovación y autonomía: los alumnos crean diferentes respuestas ante las situaciones que presentan los juegos.
- Permite la participación de todos los alumnos y la atención a la diversidad, ya que la práctica de estos juegos no necesita de un gran nivel de competencia motriz y no requiere de explicaciones complejas debido a su sencillez.
- Aumenta la motivación y favorece la integración de los alumnos: estos juegos se ajustan a los intereses de los alumnos para que estos participen.
- Fomenta la convivencia y el respeto: para que el juego tenga lugar, los participantes tienen que evitar actitudes agresivas entre ellos y por tanto tienen que respetarse.
- Mejora la relación con los compañeros y la respuesta afectiva debido a que estos juegos fomentan la colaboración entre los participantes para que el juego continúe con su desarrollo.
- Permite la conservación de la cultura y las tradiciones transmitidas de generación en generación: al practicarse estos juegos la cultura lúdica se mantiene, lo que facilita su transmisión intergeneracional.
- Favorece la mejora de la condición física, ya que con estos juegos permite incrementar la fuerza, la resistencia, la velocidad... en los practicantes.
- Mejora el equilibrio, la actividad motora y la concentración porque con estos juegos se necesita que el cuerpo esté en ciertas situaciones de equilibrio, que

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

se mueva y estar muy atento y concentrado para seguir el juego correctamente.

- Posibilita que se pueda jugar en el tiempo libre o fuera del horario lectivo por lo que no se necesita instalaciones complejas o materiales específicos.
- Posibilita el contacto con el medio natural debido a que se pueden practicar estos juegos en espacios abiertos o al aire libre.

El **estilo de enseñanza** que se va a trabajar en la unidad didáctica es el **tradicional de asignación de tareas**.

### **5.7.1. Temporalización**

La propuesta didáctica se ha desarrollado entre el 24 de mayo y el 8 de junio de 2018. Los días de las sesiones son martes y viernes a primera hora de la mañana. La duración de la sesión es de 60 minutos.

Consta de 6 sesiones, en la siguiente tabla se recoge el listado de sesiones y los juegos tanto populares como tradicionales que se van a trabajar en cada una de ellas. Se trabajará 6 juegos populares infantiles y 4 juegos tradicionales de la relación del apartado 4.6.

**Tabla 4:** Temporalización de las sesiones

<b>Sesión</b>	<b>Juegos a trabajar</b>
1 <sup>a</sup>	Introducción. Juegos populares: Raya, alfileres y tabas
2 <sup>a</sup>	Juegos populares: Avión y meta. Juego tradicional: Osca
3 <sup>a</sup>	Repaso de los juegos más complejos: Osca, alfileres y tabas
4 <sup>a</sup>	Juegos tradicionales: Ringo y bolos del Valle de Tabladillo
5 <sup>a</sup>	Juego popular: Canicas. Juego tradicional: Tejo
6 <sup>a</sup>	Evaluación final.

### **5.7.2. Organización y desarrollo de las sesiones de la propuesta didáctica**

La sesión se divide en tres partes siguiendo el modelo del G. T. Internivelar de Investigación-Acción en Educación Física. La primera se llama **“Empezando”** y sirve para introducir y explicar lo que se va a hacer en la sesión y repasar lo que se ha hecho en la sesión anterior. La segunda, **“En Marcha”**, trata de la parte motriz de la sesión. La tercera y última, **“Y para terminar”**, en ella se hace una asamblea para poner en

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

común todo lo realizado, realizar una autoevaluación y hacer algún requerimiento al alumnado. También sirve de despedida.

Para las sesiones de esta propuesta didáctica se va a trabajar el sistema de estaciones, donde cada juego se corresponde con una estación, y en cada estación habrá un grupo de alumnos a partir de la división de la clase. Permanece el grupo un tiempo en su estación hasta que rote a otra a la señal del profesor, así cada grupo pasa por todas las estaciones al final de la sesión.

En cada grupo hay un jefe o responsable, que sería el alumno con más madurez y que muestra más autonomía, y tiene el cometido de velar por el cumplimiento de las reglas, el cuidado del material, fomentar la participación de los compañeros sin exclusiones e informar después al profesor de las incidencias que haya habido.

Los agrupamientos se hacen teniendo en cuenta el equilibrio entre niños y niñas, la equidad entre nacionales y extranjeros, y entre las diferencias de competencia motriz, autonomía y nivel de atención.

### **5.7.3. Recursos didácticos**

Los recursos aparecen repartidos por sesiones de la siguiente manera:

**Tabla 5:** Recursos didácticos

<b>Sesiones</b>	<b>Material</b>
1ª Introducción, raya, alfileres y osca	Pizarra digital, cromos, alfileres, monedas y tizas
2ª Avión, meta y tabas	Pizarra digital, cuadernos, tiza, teja, chapas y huesos de nísperos
3ª Alfileres, osca y tabas	Cuadernos, alfileres, monedas, huesos de nísperos y tizas
4ª Ringo y bolos de Valle de Tabladillo	Pizarra digital, cuaderno, juego de ringo, 9 botellas llenas de agua, bolo pequeño, 2 pelotas y tiza
5ª Canicas y tango o tejo	Pizarra digital, cuadernos, canicas, tango y 2 chanflas
6ª Evaluación final	Cuadernos



## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

### **5.7.4. Organización de espacios**

En cuanto a los espacios se utilizará en la primera parte de las sesiones, *Empezando*, el aula porque se necesita la pizarra digital.

Para el resto de la sesión se utilizará alguno de los dos patios si hace buena temperatura: el cubierto por si llueve (pista de fútbol) y el abierto (pista de baloncesto) cuando no llueva. En el caso de que la temperatura sea baja, se utilizará el pabellón.

Para la quinta sesión se necesitará el recinto de arena que hay en un parque cercano al colegio para trabajar las canicas y el tango.

### **5.7.5. Atención a la diversidad**

Teniendo en cuenta que las actividades tienen que estar diseñadas para favorecer la inclusión de todo el alumnado y de tomar medidas educativas para favorecer esa inclusión, hay que decir que en el grupo con el que se está trabajando no hay alumnos con necesidades educativas especiales en relación con la Educación Física, pero sí hay algunos alumnos que muestran cierto déficit de atención, lo que dificultaría la asimilación de las reglas de ciertos juegos, por lo que tendrían problemas para participar de forma satisfactoria.

Para solucionarlo estos alumnos se les repartirá por los diferentes grupos, de tal modo que en los grupos hay una mezcla de alumnos con diferentes niveles de competencia en todos los aspectos. Al frente de cada grupo habrá un responsable, con un grado de madurez y autonomía destacables, que harán las funciones de guía de juego. Estos responsables estarán pendientes de recordar las reglas y de que todos participen, especialmente estos alumnos con déficit de atención.

## **5.8. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Estas actividades están distribuidas en las siguientes sesiones:

**Tabla 6:** Sesión 1

<b>SESIÓN Nº 1</b>	<b>Introducción. Juegos populares: Raya, alfileres y tabas</b>
<b>EMPEZANDO...</b> Primeros diálogos y explicación de la sesión.	En el aula se introduce el tema de los juegos populares y tradicionales como los juegos de los abuelos. Se hace una evaluación inicial por si han oído hablar de alguno o lo han

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

<p>20 min.</p>	<p>practicado. Se informa de que cada pueblo de Segovia antiguamente tenía sus propias versiones de juegos populares. Se les enseña en un mapa de la provincia de Segovia los dos pueblos cuyos juegos se van a enseñar en esta sesión (Riaza e Ituero y Lama) y se ponen imágenes del pueblo de Ituero y Lama.</p> <p>Los alumnos ven un vídeo relacionado con los juegos populares y tradicionales, en los que las personas mayores enseñan a jugar a niños...</p>
<p><b>EN MARCHA</b></p> <p>30 min.</p>	<p>Se organiza los grupos y las estaciones. Después se explica a la clase los juegos in situ en el patio.</p> <p><b>Estaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Raya:</b> Se lanza cromos a una pared desde una línea, y el que quede más cerca gana todos los cromos. Juego de Riaza.</li> <li>- <b>Alfileres:</b> Se tiran alfileres a un círculo, el que quede más cerca al centro del círculo gana, pero los que caigan fuera, el primer lanzador intenta recogerlos con la uña o el dedo y si los mete dentro se los queda. Juego de Ituero y Lama.</li> <li>- <b>Tabas:</b> Se lanza las tabas (pipos de nísperos) al suelo (unas cinco), una taba se lanza al aire y con la misma mano se golpea el suelo antes de recoger la taba. Después de haber hecho esto con todas las tabas, se juntan todas en las dos manos, se lanzan todas al mismo tiempo al aire y se intenta recoger después el mayor número de ellas con el dorso de las dos manos unidas. Gana el que más tabas recoge.</li> </ul>
<p><b>Y PARA TERMINAR...</b></p> <p>Asamblea final o puesta en común</p> <p>Despedida</p> <p>10 min.</p>	<p>Nos reunimos en asamblea para preguntar a los responsables de los grupos, comprobar qué les ha parecido, ver los problemas, resolver las dudas, recordar los nombres de los juegos y hacer la autoevaluación a cuatro alumnos. Para finalizar se les pide que pregunten a sus mayores, sobre todo a los abuelos, sobre los juegos de su infancia. Se pide a los alumnos que hagan un dibujo de los juegos que han practicado y cómo tienen que hacerlo.</p>

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

**Tabla 7: Sesión 2**

<p><b>SESIÓN Nº 2</b></p>	<p><b>Juegos populares: Avión y meta. Juego tradicional: Osca</b></p>
<p><b>EMPEZANDO...</b> Primeros diálogos y explicación de la sesión.  10 min.</p>	<p>Primero se les pregunta por los juegos que han practicado sus mayores (padres y abuelos) de pequeños y se comentan brevemente. A continuación se habla de los juegos de la sesión, y de la localización de Cuéllar y Turégano en un mapa, de donde es el juego del avión (rayuela) que se ha elegido, y se ven imágenes de estos pueblos.</p>
<p><b>EN MARCHA</b>  40 min.</p>	<p>Se organiza los grupos y las estaciones. Después se explica los juegos in situ.</p> <p><b>Estaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Avión:</b> Está dibujado en el suelo la versión de la rayuela popular de Cuéllar y Turégano. Se tira la teja a cualquiera de las casillas y se desplazan a la pata coja hasta llegar a la casilla de la teja. Se recoge y se entrega al siguiente jugador/a. Si la teja pisa la línea o sale fuera, se vuelve a tirar.</li> <li>- <b>Meta:</b> Es la carrera de chapas como se la ha conocido en Riaza. Está dibujada la carretera en el suelo. Se golpea la chapa con el dedo corazón por turnos hasta llegar a meta. Si se sale de la carretera se vuelve al mismo lugar que estaba. Gana el primero que llega,</li> <li>- <b>Osca:</b> Se lanza una moneda por turnos para que caiga lo más cerca de una línea o raya. Si se puede se introduce la versión más correcta: el que quede más cerca a la raya dice “cara” o “cruz” para llevarse las monedas de la cara elegida.</li> </ul>
<p><b>Y PARA TERMINAR...</b> Asamblea final o puesta en común Despedida 10 min.</p>	<p>Se termina reuniéndonos en asamblea para preguntar a los responsables de los grupos, comprobar qué les ha parecido, ver los problemas, resolver las dudas, recordar los nombres de los juegos y hacer la autoevaluación a otros cuatro alumnos.</p> <p>Se pide a los alumnos que hagan un dibujo de los juegos que han practicado en clase.</p>

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

**Tabla 8:** Sesión 3

<b>SESIÓN Nº 3</b>	<b>Repaso de los juegos complejos: Osca, alfileres y tabas</b>
<b>EMPEZANDO...</b> Primeros diálogos y explicación de la sesión. 10 min.	Se comienza repasando los juegos y comprobando los dibujos de las sesiones anteriores y se comentan. Los alumnos comentan los juegos de sus mayores en clase. Se selecciona por parte del profesor los juegos cuyas reglas han costado entenderlas o la práctica ha resultado más difícil.
<b>EN MARCHA</b> 40 min.	Se organiza los grupos y estaciones, y se vuelven a explicar in situ en el patio. Los juegos seleccionados para volver a ser jugados son la <b>osca</b> , los <b>alfileres</b> y las <b>tabas</b> .
<b>Y PARA TERMINAR...</b> Asamblea final o puesta en común Despedida 10 min.	Terminamos con la reunión en asamblea para preguntar a los responsables de los grupos, comprobar qué les ha parecido, ver los problemas, resolver las dudas, recordar los nombres de los juegos y hacer la autoevaluación a los alumnos que les toque. Se les recuerda que a los que no hayan preguntado en casa, todavía, por los juegos que tenían sus padres y abuelos de pequeños, que lo hagan.

**Tabla 9:** Sesión 4

<b>SESIÓN Nº 4</b>	<b>Juegos tradicionales: Ringo y bolos del Valle de Tabladillo</b>
<b>EMPEZANDO...</b> Primeros diálogos y explicación de la sesión. 10 min.	Se repasan los juegos de la sesión anterior y se comprueban los dibujos. Se habla de los juegos de la sesión nueva, se comenta si los conocen. A continuación se localiza en un mapa de Segovia la localidad del Valle de Tabladillo, lugar donde tiene origen el juego de los bolos de esta sesión, y se ven imágenes del pueblo.
<b>EN MARCHA</b> 40min.	Se organiza los grupos y las estaciones. Después se explica los juegos in situ. <b>Estaciones:</b> - <b>Ringo:</b> Es una versión del juego tradicional del herrón. Se lanzan cinco aros por participante para que sean

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

	<p>introducidos dentro de cinco palos unidos en la parte inferior (base) por una estructura con forma de cruceta. En esta versión gana el jugador que más aros introduzca en sus cinco lanzamientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Bolos del Valle de Tabladillo:</b> Se juega con nueve bolos colocados dentro de un recuadro marcado en el suelo, a 50 cm se coloca un bolo más pequeño llamado “miche”. La variante para esta sesión es que se juega por parejas y no por equipos. La distancia entre los bolos y las <i>manos</i> se reduce a 5 m. Cada miembro de la pareja juega con una pelota y lanza desde una posición diferente (mano) y enfrente una de otra, de tal modo que los bolos y el “miche” se encuentran entre las dos “manos” o posiciones. Cada vez que se tira un bolo se apunta un punto, y si se tira el <i>miche</i> se anotan dos puntos. Gana la pareja que más puntos sume después de cada tanda.</li> </ul>
<p><b>Y PARA TERMINAR...</b> Asamblea final o puesta en común Despedida  10 min.</p>	<p>Como en ocasiones anteriores, en la asamblea, se habla con los responsables de los grupos, se comprueba qué les ha parecido, se ven los problemas, se solucionan las dudas, se recuerdan los nombres de los juegos y se hace la autoevaluación a los alumnos que les toque.  Se termina pidiendo que hagan los dibujos de los juegos de la sesión en el cuaderno.</p>

**Tabla 10: Sesión 5**

<p><b>SESIÓN Nº 5</b></p>	<p><b>Juego popular: Canicas. Juego tradicional: Tango</b></p>
<p><b>EMPEZANDO...</b> Primeros diálogos y explicación de la sesión.  10 min.</p>	<p>Se comprueba los dibujos de la sesión anterior y se repasan con ellos los juegos.  Se explica los juegos que se van a aprender y practicar, se comenta si les conocen, a continuación se localiza en un mapa la localidad de Villacastín, lugar de la versión del juego de las canicas, también se localiza a Dehesa Mayor, lugar de otra versión que se podría jugar si se presentara la ocasión. Se ven imágenes de estos pueblos.</p>

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

<p><b>EN MARCHA</b></p> <p>40 min.</p>	<p>Se organiza los grupos y las estaciones. Después se explica los juegos in situ.</p> <p><b>Estaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Canicas:</b> La versión de esta sesión será la de Villacastín: desde una línea se lanza al <i>gua</i> (agujero) a ver quien mete la canica o se queda más cerca.</li> <li>- <b>Tejo:</b> Es el nombre del juego tradicional del tango en Riaza. Se derriba con el lanzamiento de dos discos metálicos llamados <i>chanflas</i> un objeto de madera con forma de doble cono llamado <i>tango</i> o <i>chito</i> situado a 5 m. Sobre el <i>tango</i> se colocan dos monedas, que se llevará aquel que al lanzar derribe el <i>tango</i>. Se introduce la variante de llevarse las monedas cuando estén más cerca de una <i>chanfla</i> que del <i>tango</i>.</li> </ul>
<p><b>Y PARA TERMINAR...</b></p> <p>Asamblea final o puesta en común</p> <p>Despedida</p> <p>10 min.</p>	<p>Ya en la asamblea, se habla con los responsables de los grupos, se comprueba qué les ha parecido, se ven los problemas, se solucionan las dudas, se recuerda los nombres de los juegos y se hace la autoevaluación a los alumnos que les toque.</p> <p>Se pide que hagan los dibujos de los juegos de la sesión en el cuaderno.</p> <p>Para terminar se insiste a los alumnos que no han preguntado a sus mayores sobre los juegos de su infancia, que lo hagan.</p>

**Tabla 11: Sesión 6**

<b>SESIÓN Nº 6</b>	<b>Evaluación final</b>
<p>30 min.</p>	<p>Se hace una puesta en común con preguntas para comprobar y recordar los juegos practicados, preguntándoles, de nuevo, cuáles les han gustado y cuáles no, y si están dispuestos a practicarlos en su momento de ocio. Se pide a los alumnos que recuerden y comenten los juegos de sus mayores para comprobar la similitud con los practicados en esta propuesta didáctica. Se recoge los cuadernos con los dibujos para su calificación, pero antes se comentan los dibujos de los juegos más destacados.</p>

## 6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En este apartado se va a exponer un análisis de las incidencias observadas y anotadas en el diario del profesor, de lo relacionado con los estándares de aprendizaje vinculados a los objetivos, y de los aspectos a evaluar en la ficha de evaluación de la propuesta didáctica.

### 6.1. EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE

Se va a utilizar un eje marcado por los estándares de aprendizaje unido a lo anotado en el diario del profesor y la autoevaluación de los alumnos.

Pero antes se comentará la evolución que ha habido entre lo que sabían los alumnos sobre los juegos populares y tradicionales inicialmente hasta lo que han aprendido al final de la propuesta didáctica.

Al principio, con la evaluación inicial, apenas sabían nada de los juegos populares y tradicionales, entonces se les introdujo en la idea de que eran los juegos de sus padres, pero sobre todo, de sus abuelos cuando fueron niños. Se les puso un vídeo, se les preguntó si conocían algunos de esos juegos, y no supieron responder. Cuando se fueron nombrando los juegos de la sesión y explicando un poco en qué consistían, una niña marroquí dijo que su madre había jugado de pequeña al juego de las tabas con huesos de aceitunas. Eso fue en la primera sesión.

En las siguientes sesiones los alumnos ya mencionaban los juegos de sus mayores y les relacionaban con los que se estaban practicando. El caso más llamativo fue el de raya, el juego de cromos de Riaza, que algunos padres ya habían jugado a él. Salieron juegos muy conocidos como el de meta (carrera de chapas), la rayuela... Pero cuando se llegó a juegos tradicionales como los bolos o el tango, los alumnos afirmaron que ya los habían visto durante las fiestas de algunos pueblos. Incluso el padre de un alumno es el organizador del juego del tango en la localidad. Por lo que se levantó cierto interés. En el caso de las canicas, algunos alumnos afirmaban que tenían algunas en casa y que habían jugado alguna vez.

Al llegar a la evaluación final, para comprobar qué es lo habían aprendido, en la puesta en común, había alumnos que se habían dado cuenta de lo que eran los juegos populares y tradicionales: los juegos que habían practicado sus mayores. Que esos

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

juegos los habían practicado en clase y que estaban al alcance de su mano. Se habían quedado también con la idea de que algunos se juegan en las fiestas de los pueblos como tradición. No se había pretendido con esta propuesta que distinguieran entre juegos populares y juegos tradicionales. Para terminar se les hizo un cuestionario sobre el juego que más les había gustado, salió el avión de forma mayoritaria. Este juego está pintado en el patio, y ya han mostrado algún interés en jugarlo en los recreos. Esto abre la posibilidad de que terminen uniéndose a la práctica de esos juegos tanto en el presente como en el futuro.

Empezando sobre **el conocimiento de los juegos por su nombre, el dibujo del juego y sus reglas** hay que decir que les ha costado un poco que se quedaran con los nombres de algunos juegos a la primera, como la osca, las tabas, el tango, ringo o raya, pero al final lo han aprendido con el dibujo que han hecho y el nombre del juego en el mismo. En cuanto a los dibujos algunos se han esmerado en los detalles que con verlo ya se sabe en qué consiste el juego. Teniendo en cuenta la autoevaluación, 2/3 de los alumnos han puesto que les gustaba bastante o mucho dibujar los juegos en el cuaderno.

Ha habido dificultad en la comprensión de las reglas en cuatro juegos, sobre todo, en el juego de la osca, cuando se ha intentado introducir la variante de pedir “cara” o cruz” que muchas veces se les olvidaba a algunos este paso y había que recordárselo, o también, cuando tiraban todas las monedas a la vez; en el juego de los alfileres, que no recordaban que tenían que utilizar la uña o el dedo para meterlos en el círculo; el de las tabas, que muchos simplificaban el juego sin utilizar todas las tabas o en vez de lanzar la taba, la botaba para recogerla después del bote; el de los bolos, al principio, porque pensaban que las parejas al estar una enfrente de la otra eran rivales. Todo esto ha tenido solución al dedicar una tercera sesión a la práctica de los juegos de la osca, los alfileres y las tabas, y la cosa ha ido bastante bien, de tal modo que en el juego de las tabas sólo dos han sido los que no han podido coger alguna taba, y la mitad han llegado a la parte final del juego.

En cuanto a **la participación en los juegos, disfrute y esfuerzo de aprendizaje**, se ha observado que en los juegos en los que había cierta dificultad en el entendimiento de las reglas (la osca) o en la práctica (las tabas) mostraban menos interés por jugar, y por tanto, menos por esforzarse por aprenderlos. Una vez que se volvían a practicar en la tercera sesión, el interés por aprenderlos y practicarlos aumentaba porque aumentaba el tiempo de práctica y aprendizaje. De hecho, el juego de las tabas recobró



## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

mucho interés en cuanto aumentó el número de alumnos que les iba saliendo bien. A pesar de lo dicho, el juego de la osca fue el que menos gustó a los alumnos. En cambio los juegos con las reglas más fáciles de asimilar o que ya eran conocidas, como en el caso del avión, ringo o raya fueron los que más aceptación tuvieron. De ahí que fue el juego del avión el que más gustó a los alumnos. La conclusión que se puede sacar de todo esto, es que cuanto más fáciles sean las reglas de juego o más rápida su asimilación, más interés tendrán por aprender los juegos. De ahí la importancia de explicar bien y con tiempo el juego, y asegurarse la atención de los alumnos.

Respecto de la **utilización de las habilidades motrices en los juegos y el interés por la mejora de la competencia motriz** se ha observado, que cuanto mayor es el tiempo de práctica del juego mayor será la mejora de las habilidades, y por tanto la mejora de la competencia motriz, véase el caso de las tabas y el resto de los juegos con lanzamientos, donde cada vez tendieron a acercarse al objetivo. En cuanto al respeto de los diferentes niveles de competencia de los compañeros, no ha habido nada que reseñar en este aspecto.

Donde ha habido más problemas ha sido en **el respeto de las normas y del compañero**. En cuanto a las normas, han sido los responsables de los grupos los que más han incidido en la falta de respeto de las reglas de ciertos juegos. Analizando la situación in situ esta falta de respeto ha venido derivada de una falta de entendimiento y asimilación de las normas de los juegos, como antes se ha mencionado. Se ha mitigado volviendo a explicar y recordar sobre la marcha las normas del juego. No obstante, sí se ha dado un caso de incumplimiento de las reglas de forma consciente y deliberada que se ha debido a un caso de retraso madurativo de uno de los alumnos. Quitando a parte este caso, prácticamente la totalidad de los alumnos aceptaron los resultados de los juegos con deportividad.

En cuanto a **la falta de respeto a los compañeros y de colaboración con ellos**, se han presentado quejas constantes en relación a esto. La razón hay que encontrarla en la espera de los turnos, donde muchas veces no se respetaban y los alumnos que quedaban rezagados se quejaban diciendo: “no me dejan jugar”. El motivo por el que estos alumnos se rezagaban ha estado en la dispersión por el espacio, la falta de concentración en el juego, por lo que no estaban atentos cuando les tocaba. Muchos de estos alumnos que se dispersaban muestran cierto déficit de atención, por lo que se creó la figura del responsable o jefe de grupo para que en cada juego estuviera pendiente

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

para que se respetara el turno de juego, pero a veces no funcionaba a pesar de los esfuerzos, por lo que el profesor estaba algunas veces atento para reconducir la situación. Esto se ha presentado en las sesiones donde había sólo dos estaciones, y el número de jugadores por juego era mayor, y había también, más autonomía a la hora de jugar por la sencillez de las reglas, como en el caso de ringo y el de tango o tejo. En general, la colaboración entre compañeros ha estado bien. Prácticamente casi la totalidad del alumnado ha reconocido en la autoevaluación que respeta bastante a sus compañeros.

Un caso relacionado con esto es el de **la aceptación de los grupos (parejas, pequeño grupo)**. En general los alumnos han aceptado los agrupamientos, a pesar de que se ha buscado un equilibrio, ya que se han mezclado alumnos con cierto déficit de atención o menor competencia motriz con aquellos que no presentan ese déficit o tienen mayor competencia a nivel motriz. La razón ha estado en que pueden ayudar estos últimos a aquellos, favoreciendo la colaboración. Hay que tener en cuenta que en otras ocasiones no se aceptan bien estos agrupamientos a estas edades porque se busca estar con el que es más afín a la hora de jugar.

Sobre **las normas de uso del material y los espacios** hay que destacar el error del profesor de haber elegido a última hora para el juego de las tabas pipos de nísperos. La razón ha estado en que eran de material orgánico, del mismo tamaño y de la misma forma. Muchos de estos pipos terminaron rompiéndose y siendo reemplazados de continuo. En general se ha estado muy vigilante para evitar pérdidas de monedas y canicas, de tal modo que si un alumno/a decía que no encontraba la moneda o la canica, se le impedía seguir jugando hasta que la encontrase. Al final no ha habido que lamentar pérdidas de material. En la autoevaluación, la mayoría del alumnado ha puesto que sabe usar bastante bien el material.

La única norma de seguridad en cuanto al uso del material que hay que destacar ha sido la relacionada con el juego del tango o tejo, donde se les ha impuesto a los alumnos la norma de no rebasar la línea de lanzamiento mientras se lanzaban las chanflas. A pesar de ello, algunos alumnos la incumplían, por lo que se les advertía con dejarles sin jugar.

Para la recogida y organización del material no ha habido ningún problema porque casi todos los que les había tocado lo han hecho bien.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

En cuanto al **interés por los juegos de sus mayores**, han sido menos de la mitad los que se han preocupado por preguntar. Lo esperanzador ha sido comprobar que muchos de los juegos a los que jugaban sus mayores coincidían con los que se habían jugado en la propuesta. Incluso, algunos ya sabían de esos juegos porque los habían visto antes en alguna fiesta como el caso de los bolos o el tango. Incluso alguno se ha mostrado interesado por estos juegos, al enterarse de que el padre de uno de los alumnos suele ser el organizador de uno de ellos: el tango o chito.

Respecto al **reconocimiento de la diversidad de juegos en la provincia de Segovia**, se ha tratado que a través de las imágenes de los pueblos y su localización en el mapa, los alumnos se den cuenta que en muchos lugares de Segovia ha habido muchas formas de jugar, ya que el juego es cultura.

### **6.2. CAMBIOS EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

En la primera sesión se cometió el error en cuanto a la distribución de los tiempos, de tal modo que en algunas actividades no hubo tiempo suficiente para que asimilaran las reglas como en el caso del juego de la osca y las tabas.

En el caso de la osca, algunos alumnos no habían asimilado los conceptos de “cara” o “cruz” de las monedas o al verse con varias monedas en la mano, las lanzaban sin antes recoger las lanzadas en el turno anterior.

Para el caso de las tabas, algunos alumnos no realizaban el juego según lo explicado y mostrado repetidas veces: tiraban la taba al suelo para que botara y recogerla después del bote o la recogían con las dos manos, en vez de con una. Eran pocos los que llegaban a recoger alguna taba por lo que cundió, en el poco tiempo que se había dedicado al juego, la desmotivación. Con el juego de raya de los cromos no hubo ningún problema, fue un éxito.

Se pensó en un principio que estas actividades no eran adecuadas para este nivel. En el caso de la osca se podría solucionar prescindiendo de decir “cara” o cruz” para recoger las monedas después. En el caso de las tabas era más difícil porque tenía más relación con trabajar una habilidad a la que no estaban acostumbrados y que para ellos era un reto.

Se pensó, o bien buscar otros juegos, pero eso trastocaba bastante la propuesta didáctica en cuanto a espacios, o en realizar una tercera sesión en la que se recogiese

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

los tres juegos que tuvieran más dificultad de las dos primeras sesiones, y dedicarlos algo más de tiempo para ver qué pasaba. Al final se optó por esta segunda opción.

Para la tercera sesión se eligieron los alfileres y las tabas, de la primera sesión, y la osca de la segunda, ya que este último tuvo algo más de dificultad que los otros de su sesión: el avión (rayuela) y meta (carrera de chapas). Estos dos también resultaron muy exitosos. La dificultad de los alfileres era de habilidad de motricidad fina: recogida de los alfileres con la uña o el dedo. Pero se podía simplificar este juego prescindiendo de esto último, con lo que ya no estaríamos hablando de un juego de una localidad de la provincia de Segovia.

Al final se realizó la tercera sesión con estos juegos, y resultó sorprendente. Muchos se motivaron con el juego de las tabas, porque al disponer de más tiempo de práctica se mejoraba en las habilidades. Se introdujo un cambio, en vez de entregar cinco tabas para que jugaran tres o cuatro alumnos, se puso cuatro grupos de tabas para que jugaran todos a la vez. En la osca se introdujo la variante de decir “cara” o “cruz” para después llevarse las monedas, y tuvo cierto éxito porque el acumular monedas fue una motivación para seguir jugando. Para ello se dotó a los alumnos de cierta cantidad de monedas para que siguieran jugando si perdían alguna. En cuanto al juego de los alfileres le pasó lo mismo que al de las tabas, pero para ser sinceros no fue tan exitoso como aquel. Por lo menos algunos lo intentaban y no se desanimaban.

En las dos sesiones restantes no hubo este problema porque se aprendió la lección: en vez de tres juegos por sesión, se dejó en dos. Además eran más fáciles de jugar. La única dificultad estaba que en los bolos de Valle de Tabladillo había que registrar los puntos de alguna manera para llevar la cuenta de lo que se acumulaba. Para ello se utilizó la tiza y el suelo para que quedaran registrados.

## 7. CONCLUSIONES

Una vez que se ha diseñado, se ha aplicado y evaluado la propuesta de intervención didáctica, ahora es el momento de comprobar si se han cumplido los objetivos propuestos para este trabajo de fin de Grado. Para ello se irá analizando objetivo por objetivo para ver los resultados.

El primer objetivo era **disfrutar de la práctica de los juegos populares y tradicionales de los abuelos y padres**. Se planteó este primer objetivo porque se pretendía presentar una serie de juegos populares y tradicionales que posiblemente ya habían sido jugados con anterioridad por sus padres y abuelos, al ser juegos de Segovia, para que tuvieran un primer contacto con ellos, probasen y se pusieran a jugar para divertirse sin más, que fue lo que realmente hicieron sus padres y abuelos cuando los practicaron.

El hecho de que preguntaran en casa a sus mayores por los juegos de su infancia y comprobaran que eran esos juegos los mismos a los que jugaron y que los alumnos desconocían, sirvió de aliciente para interesarse por ellos. Se puede decir por tanto que este objetivo se ha cumplido, a pesar de las dificultades iniciales de asimilación por problemas de tiempo en alguno de los juegos.

En cuanto el segundo objetivo, **trabajar y mejorar las habilidades motrices a través de los juegos populares y tradicionales**, se optó por este objetivo porque estos juegos además de disfrutar de su práctica, también se trabajan aspectos estrictamente motrices como son las habilidades.

Entre las habilidades que se trabajaron fueron los lanzamientos, los saltos, las recepciones y los golpes. Habilidades que también se suelen trabajar en buena parte del resto de actividades de la asignatura de Educación Física, por lo tanto si en estas actividades se mejora el trabajo de las habilidades con la práctica, también con la práctica de los juegos populares y tradicionales también se mejoran estas. Esto se ha podido comprobar en los juegos de la propuesta, donde los lanzamientos de las monedas pasaron de quedarse muy cortos o muy largos a ser más precisos quedándose cerca de la raya, cada vez se obtenían más puntos con el derribo de bolos, las recepciones de las tabas con la misma mano que lanzaba eran más frecuentes, las canicas pasaron de

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

quedarse lejos de la “gua” a entrar dentro la misma, la motricidad fina con los alfileres mejoró...

Visto los ejemplos anteriores se puede concluir que el objetivo del trabajo y la mejora de las habilidades motrices a través de los juegos populares y tradicionales se ha cumplido.

Respecto al tercer objetivo, **procurar la recuperación de los juegos populares y tradicionales de Segovia para el ocio y el tiempo libre presente o futuro de los alumnos**, se eligió este con la intención de dar una finalidad a estos juegos fuera del horario lectivo, y que no quedaran como unas actividades divertidas más en unas sesiones de la asignatura de Educación Física. La finalidad consiste en enriquecer el bagaje lúdico y motriz (cultura lúdica y motriz) de los alumnos con estos juegos para que puedan jugar en su tiempo libre, ya que tienen ventajas motrices frente a otros juegos más sedentarios (videojuegos), o que pueda servir como alternativa, por su sencillez en la práctica, a ciertos deportes de masas (fútbol), con tácticas y técnicas complejas, y que debido a su carácter competitivo originan problemas de integración y convivencia, además de ser el representante de la cultura lúdica y motriz dominante. Pero para conseguir esa finalidad hay que enseñar esos juegos, y reforzar esa enseñanza con el testimonio y experiencias lúdicas pasadas de sus mayores. Y eso es lo que se ha hecho en la unidad didáctica, porque al igual que jugaron los padres y abuelos cuando fueron niños a esos mismos juegos en los recreos o en la calle, también los alumnos pueden jugar a esos mismos juegos o parecidos en ese mismo momento y lugar.

De hecho, se ha observado en los recreos del colegio de Riaza, que en ausencia de la práctica del fútbol, a algunos alumnos participantes y no participantes en la propuesta didáctica, practicar el juego de la rayuela en dos figuras pintadas en el patio después de haberse realizado la sesión correspondiente a este juego. Esto unido a que se les han enseñado juegos como los bolos o el tango, que son jugados en las fiestas de las localidades que ellos frecuentan y que han visto, junto con la existencia de un ente que organiza el juego del tango en Riaza, abre la posibilidad de que en el futuro practiquen estos juegos tradicionales.

No obstante, el profesor se había marcado como propósito fomentar los juegos populares en los recreos después de la realización de la propuesta didáctica. Para ello ha ido ofreciendo algunos materiales para su práctica, como chapas para jugar a meta

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

(carrera) o al fútbol, trozos de teja para jugar al avión, o animar a los alumnos a que trajesen cromos para jugar a raya. Los alumnos en mayor o menor medida han mostrado interés por jugar a estos juegos, lo han hecho y se han divertido.

Teniendo en cuenta todo lo anterior se puede decir que este objetivo se ha cumplido porque se asientan las bases para que los alumnos practiquen en el presente o en el futuro los juegos populares y tradicionales de Segovia.

Para terminar, el cuarto objetivo, que habla de **reconocer el juego popular y tradicional como elemento de aprendizaje del patrimonio cultural local y provincial**. Se eligió porque al trabajar los juegos populares y tradicionales de la provincia de Segovia o de algunas localidades de la misma, se tiene en cuenta que cada uno de estos lugares tienen sus costumbres y tradiciones, que forman parte de su legado cultural, porque se entiende por cultura a la forma de comer, de vestir, de pensar, de actuar, de celebrar... Como también tienen su forma de jugar, pues también esto se considera cultura. Por lo tanto, los juegos forman parte del legado cultural de la provincia o de las diferentes localidades.

Cuando aprendemos y practicamos un juego de una localidad o de la provincia, concluimos que estamos aprendiendo un elemento que forma parte de la cultura de esa localidad o de la provincia, entonces, reconocemos que el juego popular y tradicional nos ayuda a aprender algo sobre el patrimonio cultural de esa localidad o de la provincia. Teniendo en cuenta todo esto, se puede afirmar que este objetivo se ha cumplido también.

## **8. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN O PROPUESTAS DIDÁCTICAS**

En este apartado se van a contemplar las líneas de trabajo, ya sea de investigación o propuestas de intervención didáctica, que se pueden llevar a cabo sobre el tema de los juegos populares y tradicionales. Entre otras se pueden presentar las siguientes:

### **8.1. TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN**

**8.1.2. Sobre el nivel de presencia de los juegos populares tradicionales en las clases de Educación Física de los centros de enseñanza de primaria de un lugar determinado o a nivel global.**

Aquí se puede establecer un estudio estadístico respondiendo a cuestiones como por ejemplo:

- + Cuántos profesionales incluyen en sus programaciones los juegos populares y tradicionales.
- + De los que incluyen los juegos populares y tradicionales en sus programaciones cuántas sesiones dedican a este tema.
- + Qué tipo de juegos suelen ser los más habituales, y los que menos.
- + Cuál es el origen de los juegos presentes en la sesión, de dónde proceden.
- + Dónde se realizan las sesiones, con qué recursos o medios se cuentan...
- + En qué niveles o edades se imparten.
- + En qué tipos centros son los que más se imparten, y en los que menos.
- + En qué lugares se ha programado más este tipo de juegos, y en cuáles menos.
- ...

**8.1.2. Trabajo sobre las diferentes variantes de un juego o deporte tradicional específico, como por ejemplo los bolos, el tango, la calva... que abarca una gran área de distribución geográfica.**

En esta investigación monográfica en relación a un juego se puede tratar el origen y difusión de las diferentes variantes de ese juego, los bolos, por ejemplo, u otro,



## **Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

en una determinada área geográfica amplia (territorio nacional, Comunidad de Castilla y León, territorio provincial).

### **8.1.3. Trabajo sobre los juegos populares y tradicionales de otras provincias de Castilla y León u otra comunidad autónoma si no los hay.**

Al igual que hay un trabajo que recoge los juegos populares y tradicionales de la provincia de Segovia, sobre el que se basa el presente trabajo, también habrá provincias o territorios sobre los que no se habrá hecho ninguna investigación al respecto.

## **8.2. PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA**

### **8.2.1. Propuesta sobre los juegos populares y tradicionales de otra provincia.**

Se podría realizar otra propuesta similar a la presente, pero en relación a otra provincia, ya sea de Castilla y León, o de cualquier comunidad autónoma.

### **8.2.2. Trabajo en relación a los juegos populares o tradicionales, pero aplicada a la escuela rural.**

Esta propuesta se puede diseñar y aplicar a un caso real de una escuela rural.

### **8.2.3. Trabajo sobre qué metodologías se aplicarían en los juegos populares y tradicionales.**

Una propuesta en el que se aplicarían diferentes metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los juegos populares y tradicionales.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altamayo Sánchez, C., Castro García, A. y Justicia Vera, I. (2002). *La convivencia escolar a través de los juegos populares-tradicionales*. Murcia: Cuadernos de Actividad Física y Deporte.

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte). *Metodología del Juego*. Recuperado de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/104/cd/m2/metodologajuego.html>

Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.

Lavega Burgués, P. y Olaso Climent, S. (1999). *1000 Juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

López Pastor, V. (coordinador) (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Martínez González-Mohíno, D. (2017). *Concepto y Clasificación de los Juegos y Deportes Tradicionales y Populares en España*. Recuperado de <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/084022/articulo-pdf>

Melero López, M. (2009). *Aproximación científica a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de España*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd133/juegos-populares-tradicionales-y-autoctonos.htm>

Memoria del plan de estudios del Título de Grado Maestro/a en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformati vagrados/2.01.02.01.alfabetica/Grado-en-Educacion-Primaria-SG/>

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Resolución de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado (aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012, «B.O.C. y L.» n.º 32, de 15 de febrero, modificado el 27 de marzo de 2013).

Rosa Sánchez, J. J. y del Río Mateos, E. (1997). *Juegos tradicionales infantiles en León*. León: Universidad de León.

Sanz, I. (1994). *Juegos populares de Castilla y León*. Valladolid: Ediciones Castilla.

Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el Currículum de Educación Física. Vol. I Bases teóricas*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

## Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela

Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el Currículum de Educación Física. Vol. II Aplicaciones*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Trigueros Cervantes, C. (2000). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de Educación Física*. Armilla (Granada): Proyecto Sur.

Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales en Segovia*. Madrid: La factoría de ediciones.

## 10. ANEXOS

### ANEXO 1. FICHA DE EVALUACIÓN (Seguimiento individual por sesiones)

<b>CENTRO:</b>						<b>LOCALIDAD:</b>
<b>CURSO:</b>						<b>GRUPO:</b>
<b>ALUMNO:</b>						
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	DÍAS DE OBSERVACIÓN					OBSERVACIONES
	1º	2º	3º	4º	5º	
1.1						
1.2						
2.1						
2.2						
3.1						
3.2						
3.3						
4.1						
4.2						
4.3						
4.4						
4.5						
5.1						
5.2						
Hábitos de higiene						

ESCALA NUMÉRICA: 4= Muy bien; 3= Bien; 2= Regular; 1= No conseguido.

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

**ANEXO 2. FICHA DE EVALUACIÓN** (Se hace para el final de la propuesta didáctica)

Rúbrica de calificación de los estándares de aprendizaje evaluables

<b>CENTRO:</b>		<b>LOCALIDAD:</b>
<b>CURSO:</b>		<b>GRUPO:</b>
<b>ALUMNO:</b>		
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>		<b>OBSERVACIONES</b>
1.1		
1.2		
2.1		
2.2		
3.1		
3.2		
3.3		
4.1		
4.2		
4.3		
4.4		
4.5		
5.1		
5.2		
<b>Hábitos de higiene</b>		

ESCALA NUMÉRICA: 4= Muy bien; 3= Bien; 2= Regular; 1= No conseguido.

CALIFICACIÓN: 4= Sobresaliente; 3= Notable/bien 2= Suficiente; 1= Insuficiente

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

**ANEXO 3. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN** (Es oral y se hace en la  
asamblea final de sesión)

<b>ALUMNO:</b>				
	<b>Mucho</b>	<b>Bastante</b>	<b>Poco</b>	<b>Muy poco</b>
<b>Ha participado y disfrutado con los juegos</b>				
<b>Ha aprendido los juegos de la sesión</b>				
<b>Ha sabido usar el material bien</b>				
<b>Ha respetado las normas y a los compañeros</b>				
<b>Le gusta dibujar los juegos en el cuaderno</b>				
<b>SOBRE LOS JUEGOS</b>				
<b>El que más me ha gustado:</b>				
<b>El que menos me ha gustado:</b>				
<b>Observaciones:</b>				

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**

**ANEXO 4. FICHA DE EVALUACIÓN DE LA P. D.** (Se hace al terminar la P. D.)

<b>NOMBRE U. D. :</b>		
<b>CENTRO:</b>		<b>LOCALIDAD:</b>
<b>CURSO:</b>	<b>GRUPO:</b>	
<b>ELEMENTOS A EVALUAR</b>		<b>OBSERVACIONES</b>
Los objetivos y las actividades son adecuados		
Los contenidos planteados son los adecuados		
Los materiales de las actividades son adecuados al grupo-edad.		
La secuenciación de actividades y sesiones es la adecuada		
La distribución del tiempo en la sesión es la adecuada		
La metodología es la adecuada		
Capacidad de reconducir las actividades y sesiones		
Se presta atención a los alumnos con dificultades o necesidades		
Puntos débiles de la UD y necesidades de modificación y mejora para próximas ocasiones		

ESCALA VERBAL: MP = muy poco; P = poco; B = bastante; M = mucho



**ANEXO 5. IMÁGENES DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES DE SEGOVIA EN LA ESCUELA**



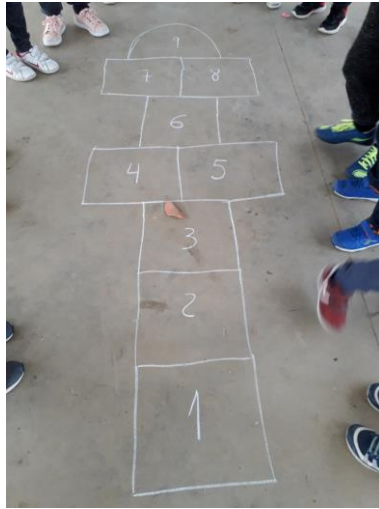
**Figura 2: Raya**



**Figura 3: Los alfileres**



**Figura 4: Las tabas**



**Figura 5:** El avión



**Figura 6:** Meta



**Figura 7:** La osca

**Juegos populares infantiles y tradicionales de la provincia de Segovia en la escuela**



**Figura 8: Bolos Valle de Tabladillo**



**Figura 9: Ringo**



**Figura 10: Canicas**



**Figura 11: Tango, chito o tejo**