

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Trabajo de fin de grado

Grado en Educación Primaria Mención Educación Física



---

# Universidad de Valladolid

## Filatelia y juegos tradicionales en Educación Física

**Autor: Miguel Ángel García García**

**Tutor: Carlos Velázquez Callado**

**Curso académico 2019/2020**

---

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	2
<b>Justificación y objetivos</b> .....	2
1. Relevancia del tema elegido y vinculación con la actual Ley Orgánica (LOMCE) .....	2
2. Vinculación con las competencias del título de Grado en Educación Primaria .....	3
3. Objetivos .....	4
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	5
<b>Marco teórico</b> .....	5
1. El sello de correos: origen .....	5
2. La filatelia: el arte de coleccionar sellos .....	6
3. Los catálogos filatélicos .....	8
3.1. Catálogo Michel .....	9
3.2. Catálogo Scott .....	9
3.3. Catálogo Stanley Gibbons .....	9
3.4. Catálogo Yvert et Tellier .....	10
3.5. Catálogo Edifil.....	10
4. Temática filatélicas vinculadas a la educación física (E.F.).....	10
4.1. Temáticas filatélicas en diferentes ámbitos.....	11
4.1.3. Danzas populares.....	12
5. Series temáticas referidas al juego tradicional .....	17

---

5.1. Europa CEPT 1989 juegos tradicionales infantiles y Europa CEPT 2015 juguetes antiguos.....	17
5.2. UPAEP 2009. Juegos tradicionales .....	18
6. Investigaciones y experiencias relacionadas con E.F. y filatelia.....	19
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	21
<b>Propuesta didáctica</b> .....	21
1. Introducción.....	21
2. Fundamentación legal .....	21
3. Contexto.....	22
4. Contenidos .....	23
5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables .....	24
6. Metodología.....	26
7. Sesiones.....	28
8. Técnicas e instrumentos de evaluación .....	41
9. Contribución al desarrollo de las competencias clave.....	42
10. Interdisciplinariedad y transversalidad.....	42
11. Anexos:.....	43
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	44
<b>Conclusiones</b> .....	44
<b>REFERENCIAS</b> .....	46

---

**Resumen:** Entre los juegos tradicionales y la filatelia existe una relación estrecha representada a través de la iconografía presente en los sellos postales. Se pueden encontrar una cantidad de juegos que ayudan a entender mejor la cultura y el patrimonio de una sociedad a lo largo de la historia. Este trabajo unifica estos dos ámbitos, de manera que se pueda llevar a cabo en las clases de Educación Física, aportando al alumnado un conocimiento y aprendizaje poco explorado y estudiado en el ámbito educativo, tratando de sacar el máximo partido al valor de la cultura motriz tradicional.

**Palabras clave:** Juego tradicional, filatelia, sello postal, educación primaria, educación física.

**Abstract:** There is a strong link between traditional games and philately represented by the iconography found on postage stamps. There are many examples of games and sports that help us to better understand the culture and the heritage of a particular society throughout history. This essay aims to unify these two different fields, so they can be included as part of the Physical Education classes, giving the students the chance to learn about an area that has rarely been explored before within the standard education system, stressing the importance of traditional gaming and its high cultural value.

**Key words:** Traditional game, philately, postal stamp, elementary education, physical education.

---

## INTRODUCCIÓN

Este TFG pretende unir la filatelia y la Educación Física. Para ello, propone llevar a cabo una propuesta de intervención en forma de unidad didáctica orientada al trabajo de los juegos tradicionales desde las imágenes que se reflejan en los sellos de correos. Consta de cuatro capítulos ordenados de la siguiente manera:

En el primer capítulo se expondrá la importancia que tiene el tema elegido, además de las vinculaciones que posee con el currículo oficial, las competencias del título de Grado en Educación Primaria y los objetivos que se pretenden conseguir.

El segundo capítulo desarrollará el marco de referencia del trabajo. Consta de dos grandes temas a tratar, la filatelia y los juegos tradicionales, a partir de autores expertos en la materia.

En el tercer capítulo se describirá el desarrollo de la propuesta didáctica que no se ha llevado a la práctica. Ofreciendo una serie de actividades que lograrán conseguir el propósito marcado de este TFG.

El cuarto capítulo se dedicará a exponer las conclusiones obtenidas, en función de los objetivos planteados.

---

# CAPÍTULO 1

## Justificación y objetivos

En este capítulo se plantea la importancia de este TFG, las vinculaciones que tiene con el currículo oficial, las relaciones que se establecen con las competencias del título de Grado en Educación Primaria y los objetivos que se pretenden conseguir.

### 1. Relevancia del tema elegido y vinculación con la actual Ley Orgánica (LOMCE)

Partiendo de que el juego tradicional ha sido clave a la hora de enseñar la Educación Física en los colegios a lo largo de la historia, ha sido este el tema elegido con el objetivo de dar un toque diferente a la enseñanza de los juegos tradicionales, usando como recurso de aprendizaje su relación con la filatelia. Dentro de la filatelia, encontramos gran variedad de juegos representados en los sellos postales, que dan pie a indagar sobre estos y la motivación de llevarlos a la práctica, descubriendo el gran patrimonio cultural que conllevan.

Dar valor y aprecio a los juegos tradicionales como medio de disfrute, relación con los demás y empleo satisfactorio del tiempo de ocio es una parte fundamental de este Trabajo de Fin de Grado. A partir de la propuesta didáctica, se plantea que el alumnado trabaje de manera activa y participativa en las actividades y juegos a desarrollar, con el incentivo de la introducción a la filatelia, siendo escaso el desarrollo de este tipo de prácticas y es un buen recurso educativo para el aprendizaje durante la etapa de Educación Primaria.

Desde el currículo oficial podemos percibir la importancia del juego tradicional y su patrimonio cultural, ya que dentro del 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, se pueden encontrar varias referencias a la adquisición del aprendizaje a partir del juego infantil. Una de ellas es la siguiente:

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas. En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como

---

manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal y el respeto hacia las normas adquieren especial relevancia.

(BOCYL núm.142, DECRETO 26/2016)

## **2. Vinculación con las competencias del título de Grado en Educación Primaria**

En la ORDEN ECI/3857/2007, 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 se establecen doce competencias básicas que los estudiantes deben adquirir al finalizar su formación. A lo largo de mi trayecto en la Universidad he alcanzado todas las competencias, pero en este TFG me gustaría destacar las siguientes:

- 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.  
Reflejado a través del desarrollo de las actividades de la propuesta didáctica, en especial en la práctica de los juegos, generando un ambiente favorecedor y haciendo hincapié en los valores fundamentales que atienden a lograr un buen aprendizaje para el alumnado, que finalmente serán una parte fundamental en la evaluación de la unidad.
- 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.  
Logrado tras desarrollar estrategias de mejora a lo largo de las sesiones, consiguiendo un comportamiento adecuado por parte del alumnado, donde se fomenta un clima basado en los buenos hábitos, consiguiendo una dinámica de juego enriquecedor, usado como instrumento principal de socialización.
- 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.

---

Adquirido a partir de ofrecer al alumnado medios de aprendizaje adaptados a los nuevos hábitos de trabajo en las aulas, enseñando de una manera atractiva y selectiva el uso adecuado de las nuevas tecnologías de la información, que a su vez aumenta la atención y motivación del alumnado.

Con este trabajo se pretende promover la cultura del juego tradicional a través de la iconografía de los juegos tradicionales en la filatelia. Se fomenta un ambiente en el que destaca el respeto a la diversidad y la igualdad, apreciando la riqueza educativa y cultural que aporta. Todo esto, finalmente, queda reflejado en la convivencia tanto dentro del aula como fuera, de ahí la relevancia que se debe dar para que el alumnado tenga una buena concepción de los valores más importantes del juego, y en definitiva, de la vida misma.

### **3. Objetivos**

En el desarrollo de mi Trabajo de Fin de Grado he querido partir de un objetivo general:

1. Diseñar una propuesta de intervención orientada a fomentar el conocimiento y la práctica de diferentes juegos tradicionales infantiles a partir de la iconografía presente en los sellos de correos.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

1. Analizar las posibilidades de los sellos de correos para servir como recurso a la hora de trabajar diferentes contenidos curriculares en las clases de Educación Física.
2. Promover el conocimiento y valoración de la cultura motriz tradicional en las clases de Educación Física partiendo de sus expresiones en los sellos de correos.
3. Elaborar una unidad didáctica orientada al trabajo de los juegos tradicionales infantiles en las clases de Educación Física que, al mismo tiempo, fomente el conocimiento del alumnado de la filatelia.



---

## CAPÍTULO 2

### Marco teórico

#### 1. El sello de correos: origen

El diccionario de uso del español María Moliner (1998) nos define un sello de correos, estampilla o timbre, como “un trozo de papel, de forma cuadrada o rectangular, de los que se adhieren a documentos que tienen destino oficial y con un medio de satisfacer al Estado la cantidad que figura en ellos” (p. 1049).

En los inicios del servicio de correos el pago del porte de una carta corría a cargo del receptor y no del expedidor, siendo este un sistema que generaba algunos inconvenientes y deficiencias, por lo que muchas de las cartas eran rechazadas. Además, en ocasiones, la picaresca permitía a los receptores leer los mensajes encriptados sin necesidad de recoger y, por tanto, de pagar la carta.

A Rowland Hill, maestro británico, se le atribuye la invención de un sistema de comunicaciones postales basado en el franqueo previo pagado en función del peso y no de la distancia, precisamente mediante unas etiquetas que se incluían en la correspondencia, los sellos de correos. Así, el 6 de mayo de 1840, a través de un Decreto se ponía en circulación el primer sello del mundo en Inglaterra, el conocido como **penny black** o **penique negro**. Hill dibujó en él el perfil de la Reina Victoria.



Figura 1. Primer sello del mundo. Perfil de la Reina Victoria (Recuperado de <https://www.stampworld.com>)

---

El 1 de Enero de 1850 entra en circulación el primer sello de España, con la efigie de Isabel II. El uso del sello de correos se generalizó en distintos países europeos: el cantón de Zúrich (Suiza) lo adopta en 1843, Ginebra y Basilea 1844 y 1845 respectivamente, Rusia en 1848, Francia, Toscana, Bélgica, Baviera y la Nueva Gales del Sur lo hacen en 1849, Austria, Prusia, Sajonia, Italia y, como ya hemos mencionado, España, en 1850 y los Países Bajos en 1852.

El 9 de octubre de 1874 se constituía la Unión Postal General (actualmente Unión Postal Universal), con el objetivo de regular la correspondencia entre las diferentes naciones, creando un solo territorio postal para el cambio recíproco de la correspondencia (cartas, tarjetas postales, impresos, papeles de negocios y muestras de comercio).

Con la generalización del sello de correos, este se convirtió en el objeto de cultura, información y pedagogía. De este modo, lo que comenzó como un juego de niños, recibir cartas estampadas con un sello postal original e intercambiarlo con familiares y amigos, empezó a ser una afición: la filatelia.

## **2. La filatelia: el arte de coleccionar sellos**

Rozas (2015) cuenta que, en 1864, surgió el término “philatelie”, a consecuencia de la publicación de un artículo en la revista “Le collectionneur de timbres poste”, del coleccionista francés Georges Herpin.

Tras el término creado por Herpin, el diccionario etimológico lo recoge como una palabra que proviene del griego φίλος (philos = amado, amante, amigo) y ἀτέλεια (ateleia - excepción de impuestos) para referirse al amor por coleccionar sellos.

En España, la palabra filatelia fue propuesta en 1922 por el Presidente de la Real Academia de la Lengua Española, Antonio Maura y Montaner (1853-1925), definida en la última actualización de la RAE como “Coleccionismo y estudio de sellos de correos por afición”.

---

El diccionario Filatélico Ilustrado (2017) clasifica diferentes tipos de filatelia que están aceptadas oficialmente por la FPI (Federación Internacional de Filatelia). Distingue entre filatelia temática: la que reúne material filatélico de cualquier época o país centrándose en un tema o motivo; filatelia tradicional: que se centra en el estudio de material según la fecha de emisión, de un único país o época; o filatelia moderna: haciendo referencia al material filatélico posterior al siglo XX. Igualmente destaca la filatelia juvenil, que se dirige exclusivamente a los filatelistas menores de 18 años, teniendo en cuenta tres baremos de calificación: “Grupo A” hasta 12 años, “Grupo B” 13 a 15 años y “Grupo C” de 16 a 18 años.

Herrador (2013) aclara que los objetivos que persigue la filatelia, aparte de ser el método de pago para los servicios postales, sirven de estudio de la cultura y desarrollo social. Parte de un lenguaje universal, sin entender de fronteras ni de idiomas, por lo que existe una vinculación social que mantiene lazos de unión entre los diferentes países.

El arte de coleccionar sellos se desarrolla a partir de una serie de inquietudes que han ido surgiendo a lo largo de la historia, en función de la motivación personal del coleccionista, llegando a considerarlo como una expresión cultural. El valor monetario de los mismos no es uno de los aspectos clave para el coleccionismo, sino el tiempo que lleva hacerse con ellos (Jiménez, 2012). Lo principal a la hora de dar valor a los sellos de colección depende de las características del sello, como el sistema de impresión, la medida, la temática, la tirada, la fecha de emisión o según el país de referencia. Mientras que la revalorización viene dada por la singularidad de los sellos, teniendo un carácter único y escaso, conociendo la historia que lleva detrás en cuanto a la antigüedad y la rareza, y sobre todo por la ley de la oferta y la demanda.

Desde el punto de vista del coleccionista, la filatelia se trata de una gran afición. Santos (2020) asegura que “el mayor valor de una colección es disfrutar de ella, sin pensar en si luego se va a revalorizar” (p.7).

Para el mayor disfrute de los coleccionistas, clasificar e identificar adecuadamente todos los sellos es fundamental, así pues, el material filatélico se ha ido agrupando a lo largo de la historia, con el objetivo de ofrecer una estructura coherente y un orden lógico (Coca, 1998). Lo que dio lugar a la edición de diferentes catálogos filatélicos.

---

### 3. Los catálogos filatélicos

Los catálogos filatélicos aparecen publicados como herramienta esencial para coleccionistas, elaborados por asociaciones de comerciantes filatélicos de cada país. Torres y Prado (2007) diferencian a grandes rasgos entre dos tipos, nacionales o temáticos, los que se han emitido a lo largo de la historia de un país o los pertenecientes a una temática de colección. En ellos se recogen diferentes sellos emitidos, clasificados por orden alfabético, por zona geográfica o bien con una enumeración propia de cada catálogo. Como instrumentos de consulta de los sellos que han tenido curso legal, en rasgos generales, la información que nos proporcionan de estos en su interior es la siguiente:

---

**Ilustración del sello: según el tamaño original.**

**Numeración del sello: sistema de numeración, para diferenciar unos de otros.**

**Año de emisión: fecha de emisión del sello.**

**País: país de emisión.**

**Valor facial: precio de emisión del sello.**

**Tirada: número de ejemplares.**

**Motivo: razón conmemorativa.**

**Color: color que predomina.**

**Variedad: diferentes tipos de emisión.**

**Número de dientes: número de ondulaciones que presentan los bordes.**

**Precio del sello según catálogo: dependiendo de las condiciones físicas del sello.**

**Precio de la serie según catálogo: en función de la emisión a la que pertenecen.**

**Nacionales: sellos emitidos a lo largo de la historia de un país.**

---

Existen una gran variedad de catálogos, aunque no todos tienen el reconocido prestigio internacional por la ASCAT (Asociación Internacional de Editores de Catálogos de sellos, álbumes y publicaciones filatélicas). Dentro de Europa, los más referentes son:

---

### 3.1. Catálogo Michel

Catálogo alemán publicado por el filatélico Hugo Michel. El primero lo publicó en 1910 con 112 páginas de los cuales su totalidad eran sellos de países europeos, incluyendo los de Alemania al completo. Diez años más tarde se dividió en dos volúmenes, separando los de Europa de los extranjeros. Actualmente cuenta con 15 volúmenes, con información filatélica de todo el mundo, sumando a su vez volúmenes especializados de temas concretos. La numeración sigue un orden geográfico, con su correspondiente número Michel asignado, siendo único y universalmente reconocido.

### 3.2. Catálogo Scott

Catálogo de origen estadounidense que nace en 1868, creado por la empresa Scott Publishing Co., fundada por un joven inglés inmigrante, John Walter Scott. Este comerciante filatélico neoyorquino pretendió hacer un listado de precios con todos los sellos del mundo. Como característica destacable encontramos que tiene registrado como propiedad literaria la numeración de los sellos, de forma que si alguien quiere utilizarla para publicar listas de precios debe pedir autorización a la empresa.

### 3.3. Catálogo Stanley Gibbons

Catálogo fundado en 1856 por Edward Stanley Gibbons. Procedente de Inglaterra, concretamente de Londres, su primer ejemplar data del año 1864. En los inicios, el catálogo era un documento mensual donde se estampaban los sellos pero que, con el paso de los años, se mejoró y amplió.

Junto con el catálogo, se edita una revista mensual llamada Gibbons Stamp Monthly, en la cual encontramos diferentes artículos e informaciones sobre el mundo de la filatelia. La empresa Stanley Gibbons Group PLC, dedicada a la venta de sellos, cotiza en la bolsa de Londres.



Figura 2. Portada revista Gibbons Stamp Monthly. (Recuperado de <https://www.stanleygibbons.com>)

---

### 3.4. Catálogo Yvert et Tellier

Catálogo francés fundado por Eugène Yvert y Théodule Tellier en 1895. Ambos se dedicaban al mundo de la impresión, editaron un álbum en 1896. El primer catálogo mundial de sellos Yvert et Tellier lo crearon en 1996, el cual se ha ido mejorando y ampliando hasta llegar a la actualidad, donde encontramos diferentes publicaciones. Es de los catálogos más utilizados entre los coleccionistas filatélicos de ámbito español que coleccionan alguna temática de carácter internacional, debido a su edición en francés y porque a su vez se trata de un catálogo muy completo. Consta de 15 tomos que integran todos los países del mundo. La organización del catálogo sigue un orden alfabético, agrupado por zonas geográficas y separando los correspondientes a Francia y sus colonias.

### 3.5. Catálogo Edifil

Catálogo temático de la editorial española Edifil, fundado en 1960 por Ángel Laiz, que tiene como especialidad los sellos postales de España. Dentro de los catálogos filatélicos, es uno de los más utilizados para catalogar los sellos españoles a lo largo de la historia, aunque también se incluyen las antiguas colonias españolas de Andorra y Guinea Ecuatorial. Su edición se realiza cada año en el Catálogo Unificado Edifil.

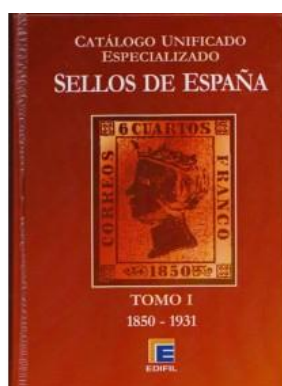


Figura 3. Primer tomo Catálogo Unificado Edifil. (Recuperado de <http://www.edifil.es>)

## 4. Temática filatélicas vinculadas a la educación física (E.F.)

Herrador (2003) afirma que “consideramos que el sello en sí mismo, representa una pequeña e ilustrativa enciclopedia” (p.26). En base a esto, encontramos diferentes temáticas en los sellos postales referidas a deportes, actividades, juegos o

manifestaciones de carácter motriz. El correo y el deporte han estado relacionados a lo largo de la historia, quedando inmortalizadas muchas imágenes que sirven para trabajar con el alumnado en los centros escolares, ofreciendo un gran aprendizaje en torno al desarrollo de los contenidos curriculares que ofrece la asignatura de E.F..

#### 4.1. Temáticas filatélicas en diferentes ámbitos

##### 4.1.1. Actividades de aventura

Incluyen manifestaciones relacionadas con actividades físico-deportivas practicadas en la naturaleza, tanto acuáticas y aéreas como de montaña. La práctica del kayak, del globo aerostático, la escalada en roca o senderismo en la nieve son algunas de ellas, sirviendo de ayuda para el aprendizaje de los contenidos de E.F. en el medio natural.



Figura 4. Actividades de aventura en sellos de España. Fuente: J. Á. Herrador Colección particular.

##### 4.1.2. Juegos olímpicos

Existe gran variedad de sellos postales en los que podemos encontrar los diferentes deportes olímpicos, como son el baloncesto, el salto de longitud, el boxeo, lanzamiento de disco o vela. Por orden cronológico cabe destacar los siguientes sellos, pudiendo observar cómo han ido evolucionando las imágenes enmarcadas a lo largo de los años.



Figura 5. Olimpiadas de Barcelona 1992. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)





Figura 6. Olimpiadas de Múnich 1972. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)

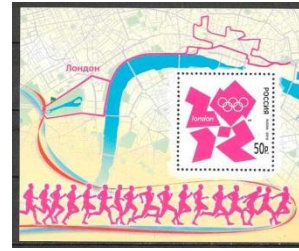


Figura 7. Olimpiadas Londres 2012. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)

#### 4.1.3. Danzas populares

La danza se considera como una manifestación artística arraigada a la cultura popular, marcando la tradición con diferentes estilos de baile, trajes regionales y música folclórica. Dentro de esta temática, se puede encontrar gran variedad de sellos con distintas representaciones españolas y europeas, como por ejemplo, el baile castellano-leonés de “la rueda”, también llamado “corrido” o “charrada”, en función del lugar topográfico; “la sardana”, el baile más representativo de Cataluña; el baile extremeño “el candil”; “la jota”; la danza vasca “el auresku”; o la danza “kotsari”, tradicional en el este de Europa.



Figura 8. La rueda. Bailes y danzas populares. 4 de junio de 2009. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)



Figura 9. La sardana. Bailes y danzas populares. 15 de octubre de 2009. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)



Figura 10. El auresku. Bailes y danzas populares. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)



Figura 11. El candil. Bailes y danzas populares. (Recuperado de <http://www.sellosfilatelia.com>)





Figura 12. La jota. Bailes y danzas populares.  
15 de octubre de 2009. (Recuperado de  
<http://www.sellosfilatelia.com>)



Figura 13. Grecia 2002 Kotsari danza  
folclórica. 2 de enero de 2002. (Recuperado de  
<http://www.sellosfilatelia.com>)

#### 4.1.4. Juegos tradicionales

Al igual que en la danzas populares, a través de los juegos tradicionales se puede ver la cultura creada por las gentes pertenecientes a un lugar, en los que se manifiestan intrínsecamente sus tradiciones, comportamientos, modo de comunicarse y el contacto con el medio, en definitiva, la forma de vida como fruto de una historia. Sin olvidar el juego como fuente de diversión y manera de actuar juntos (Parlebás, citado por Herrador 2013).

Carmona (2012), expresa que “los juegos y deportes tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover” (p. 8). De ahí la importancia del juego, que refleja el espíritu de lo cotidiano, une a la sociedad e integra a las culturas, con el objetivo fundamental de promover principalmente la tolerancia, el respeto y la paz.

A lo largo de la historia de la filatelia encontramos multitud de sellos postales con imágenes sobre esta temática, dándoles mucha importancia desde las instituciones como símbolo de unión intercultural. Como asegura Velázquez (citado por Herrador, 2013) “la diversidad etnocultural, lejos de quebrantar la propia identidad cultural, enriquece nuestra cultura y se convierte en un elemento positivo para el desarrollo de individuos y sociedades” (p.208-209).

A continuación se muestran una selección de sellos europeos que proyectan diferentes imágenes de juegos tradicionales, que han marcado un antes y un después

para la sociedad, y que son adecuados para la práctica con el alumnado durante las clases de E.F.:

- Tiro de cuerda o tiro de la soga. (Alemania)



Figura 14. 1986 - Año Internacional de la Juventud. Scouts tiro cuerda. Fuente: C. Velázquez. Colección particular



Figura 15. 1987 – Festival deportivo juvenil. Tiro de cuerda. Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- La pídola. (Andorra)

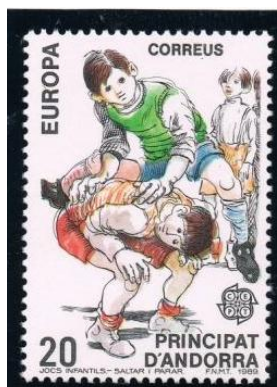


Figura 16. 1989 - Europa CEPT. Juegos infantiles. Saltar i parar (Pídola) Fuente: C. Velázquez.

- Manteo del pelele y jugando al corro. (Bélgica)



Figura 17. 1957 - Leyendas. Manteo del pelele. Fuente: C. Velázquez. Colección particular



Figura 18. 1960 - Unicef. Niños jugando al corro. Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- La peonza y las canicas. (Chipre)



Figura 19. 2015 - Europa CEPT. Juguetes antiguos.

Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- La tuta o tanga (chito), juego de la llave y calva. (España)



Figura 20. 2008 – Juegos y deportes tradicionales. La tuta o tango (chito), juego de la llave y calva. Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- La rayuela. (Finlandia)



Figura 21. 1989 – Europa CEPT Juegos infantiles. Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- La petanca. (Francia)

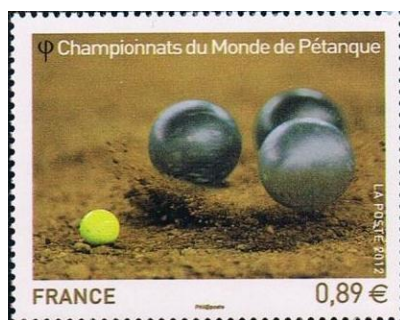


Figura 22. 2012 – Campeonato del mundo de petanca. Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- Los zancos. (Holanda y Rumanía)



Figura 23. 1958 – Juegos infantiles. Zancos.  
Fuente: C. Velázquez. Colección particular



Figura 24. 1981 – Juegos infantiles. Zancos.  
Fuente: C. Velázquez. Colección particular

- La comba (Mónaco)



Figura 25. 1989 – Europa CEPT Juegos infantiles. La corde à sauter.

Fuente: C. Velázquez. Colección particular



---

## 5. Series temáticas referidas al juego tradicional

El conjunto de dos o más sellos relacionados entre sí, con una temática común, se le llama serie temática. Pueden ser emitidas por uno o varios países y darse en una sola emisión o en diferentes emisiones. En este caso, se muestran diferentes uniones de Administraciones Postales de diferentes países, que ofrecen emisiones de series sobre la temática de juegos y juguetes tradicionales.

### 5.1. Europa CEPT 1989 juegos tradicionales infantiles y Europa CEPT 2015 juguetes antiguos

La Conferencia Europea de Administraciones de Correos y Telecomunicaciones (CEPT), de la cual proceden sus siglas del francés “*Conférence européenne des administrations des postes et des télécommunications*”, es un organismo internacional que fue fundado el 26 de junio de 1959 por varios países europeos, con la función de reforzar las relaciones entre las Administraciones de Correos, Telegrafía y Telefonía. A través de la CEPT se establecían las normas que estandarizaban los aspectos comerciales, operativos, regulatorios y técnicos de su actividad. En la actualidad cuenta con 49 países miembro.

Esta conferencia ha tratado varias temáticas, una de ellas está dedicada a los juegos infantiles en el año 1989, con el objetivo, por un lado, de celebrar el 30 aniversario de la declaración de los derechos del niño, mientras que por otro, recordar el 10 aniversario del año internacional del niño. Esta emisión consta de 80 sellos en el que los diferentes países de Europa emiten los sellos con sus juegos más tradicionales.

En los últimos años, en concreto en el año 2015, otra de las series temáticas que ha emitido este organismo ha sido la de sellos de juguetes antiguos. Esta serie ofrece imágenes con míticos juguetes de los distintos países de Europa, algunos de ellos son la peonza, el tirachinas, caballo balancín, caballo y calesa, marionetas o hasta una muñeca.



Figura 26. 1968 - Sello impreso en España. Llave de oro con el emblema de la CEPT. (Recuperado de <https://es.123rf.com>)

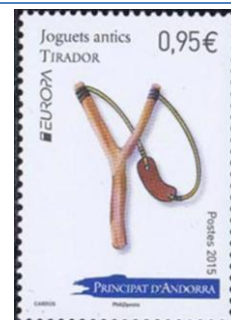


Figura 27. 2015 - Europa CEPT  
Juguetes Fuente: C. Velázquez.  
Colección particular

## 5.2. UPAEP 2009. Juegos tradicionales

La Unión Postal de las Américas, España y Portugal (UPAEP) fue fundada en 1911, en la ciudad de Montevideo (Uruguay), como un organismo internacional de carácter intergubernamental. Este organismo cuenta con 28 países miembro, teniendo como objetivo principal promover la cooperación técnica entre los operadores postales de los países que lo componen.

En 1985 se celebró el Congreso de La Habana, donde se le dio un nuevo enfoque al organismo, orientándolo a los aspectos más operativos del correo, creando la emisión de sellos postales con un tema común, "América". Por ello, desde el año 1989, anualmente se ofrece una serie de sellos con una materia común.

Cada año se selecciona una temática diferente. En 2009 se publicó el tema de los juegos tradicionales. Los países que han emitido sellos sobre este tema son 20 de los 28 miembros, incluyendo España como uno de ellos. La serie consta de 45 sellos, donde podemos encontrar los siguientes juegos tradicionales: trompo, cometa, juegos de mesa, raqueta-pala, canicas, rayuela, comba, balero, aros, tabas, pañuelo, juegos de corro, yo-yo, payana, yaquis, coches de madera, bochas y fútbol.



Figura 28. Imagen del 100 aniversario de la UPAEP. Uniendo Culturas.

(Recuperado de <http://www.4-72.com.co/node/365>)

---

## 6. Investigaciones y experiencias relacionadas con E.F. y filatelia

Los primeros estudios que se realizaron en cuanto a filatelia y deporte fueron en Estados Unidos. Beeton (1969), desarrolla un estudio sobre las iconografías en los sellos postales sobre el movimiento olímpico, con el fin de ver su evolución y consolidación. Mientras que Jones (1975), investiga en base a las muestras iconográficas los sellos de doce países con motivos relacionados a la E.F., valorando la importancia, la relevancia y los elementos del diseño de la iconografía.

Bantulà (2004) realiza un estudio de búsqueda de muestras iconográficas en la emisión filatélica de Europa CEPT 1989 dedicado a los juegos infantiles, basándose especialmente en el análisis praxiológico. A partir de esta búsqueda, Colomer (2006) desarrolla, en un contexto más amplio, un estudio para la elaboración de un catálogo filatélico de juegos tradicionales de Europa.

Bantulà, Colomer y Ortí (2007) presentan las posibilidades que se pueden encontrar en la iconografía filatélica en relación al juego tradicional. A su vez, desarrollan un estudio para favorecer la difusión y el conocimiento de la historia y la cultura de los juegos más populares de Brasil (Bantulà, Colomer y Ortí 2011).

La tesis doctoral de Ortí (2010), objetivo de estudio de los juegos y deportes tradicionales en la iconografía filatélica mundial, recoge un análisis muy completo sobre la filatelia y el juego. Por otra parte, Ortí (2011) reúne diferentes competiciones regionales que tienen que ver con el juego y deporte tradicional, surgidas en diversos sitios del mundo, que han quedado ilustradas a lo largo de la historia de la filatelia.

Herrador (2012) presenta un documento con la recopilación de actividades y deportes practicados en el medio natural plasmados en los sellos y, que a través de una metodología descriptiva, pretende servir para trabajar las competencias básicas y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en base a esta temática. También, Herrador (2013), propone que mediante la puesta en práctica de diversas actividades referidas a la filatelia y el juego tradicional de una forma interdisciplinar, el alumnado sea capaz de lograr identificar el mayor número de juegos tradicionales en sellos postales, llegar a confeccionar un sello, usar las TICs dentro de la competencia

---

“aprender a aprender”, mejorar la actitud e incluso fomentar el análisis crítico y sensibilización sobre la educación en buenos valores.

Velázquez (2014) propone una actividad, con el fin de llevarla a cabo en la asignatura de E.F. en Primaria, con el título “Conocemos los juegos del mundo desde la Filatelia”. Trata de que el alumnado descubra e interprete las imágenes de una selección de juegos plasmados en los de sellos, con el propósito de que se indague individualmente sobre lo que representa o transmite cada imagen del juego, para finalmente llevarlos a la práctica.

Herrador (2015), publica una propuesta con el nombre “La rayuela en los sellos postales”, pretendiendo que, a través de este juego practicado por diferentes culturas y regiones, se conozca la diversidad cultural de una forma objetiva.

Como conclusión, se puede decir que no existen demasiados estudios e investigaciones sobre la E.F. y filatelia hasta la fecha, está poco explorado debido a que en los tiempos que corren, la filatelia se encuentra en detrimento de las actuales formas de comunicación que han surgido a través de las nuevas tecnologías, como son el correo electrónico y las redes sociales. Aun así, pienso que es una buena opción para dar juego en las clases de E.F., junto con el apoyo de la revolución digital que vive el coleccionismo en la actualidad, se puede llevar a cabo una serie de actividades atractivas para Educación Primaria, logrando unos resultados que permitan al alumnado aprender y profundizar en este mundo tan curioso y apasionante, como es el descubrimiento de los juegos tradicionales en los sellos postales.



---

## CAPÍTULO 3

### Propuesta didáctica

#### 1. Introducción

Con esta Unidad Didáctica se pretende aproximar al alumnado a la filatelia desde propuestas desarrolladas en la clase de Educación Física. Se trata de una propuesta didáctica orientada a conocer y practicar juegos motores multiculturales desde la representación de estos en los sellos de correos. Esta variedad de juegos han quedado inmortalizados en los sellos postales de Europa a lo largo de la historia, ofreciendo un gran valor al patrimonio cultural, que ayudará a comprender mejor al alumnado la historia y el origen de los juegos tradicionales.

Se introducirá una *webquest* como recurso de aprendizaje, en la que los alumnos indagarán un poco más sobre el juego de la peonza y la filatelia. Pretende ser un instrumento llamativo, que provoque la atracción del alumnado, y a la vez, permita trabajar la Educación Física de otra manera, con el apoyo de las nuevas tecnologías de las que tanto uso se hace en la vida actual.

Se realiza una propuesta teniendo en cuenta las exigencias didácticas para una enseñanza en la que el alumnado juega un papel activo, basado en un clima de implicación, de respeto y de búsqueda para comprender el valor cultural de los juegos tradicionales y la filatelia. Como destaca Herrador (2013), a través de una fuente iconográfica como es el sello postal, se pueden estudiar los comportamientos lúdicos y prácticas jugadas, profundizando en el conocimiento de esta apasionante práctica universal.

El principal propósito de esta unidad viene siendo conseguir la participación activa del alumnado en situaciones colectivas, junto al desarrollo de destrezas motrices y el aprendizaje del valor cultural.

#### 2. Fundamentación legal

La elaboración de la unidad está fundamentada en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en

---

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

Esta unidad se enfoca principalmente en uno de los contenidos que aparece dentro del currículo de etapa en el apartado de Educación Física, reflejado dentro del Bloque 4, que da valor al desarrollo del conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales, adaptándolo en este caso al patrimonio cultural que nos aporta la filatelia en relación a los juegos tradicionales.

En el Bloque 4, también aparecen contenidos a trabajar en el aspecto actitudinal, destacando tanto los valores fundamentales del juego, como son el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado, como la comprensión, aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego.

### **3. Contexto**

Dado que esta unidad didáctica no se ha podido implementar en la práctica, nos imaginamos que va enfocada a los 20 alumnos de una clase de 2º Educación Primaria, de características muy homogéneas en cuanto actitud, cabiendo destacar un alumno con un comportamiento irregular que ha pasado por un proceso de modificación de conducta, y otros dos alumnos con la autoestima baja, siendo posiblemente en uno de ellos, provocada por sus altas capacidades. La aptitud y predisposición del alumnado es muy positiva.

No existe ninguna adaptación curricular, pero se tendrá en cuenta a una alumna con diabetes, que lleva colocada una bomba de insulina para controlar los niveles de glucosa en la sangre, aunque ella misma controla sus esfuerzos y es suficientemente responsable para conocer sus límites. Otra alumna tiene antecedentes de lesiones en un tobillo, que se tendrá en consideración en el caso de ser necesario.

La competitividad y los aires de superioridad por parte de algunos alumnos, en determinados momentos, son dos de los aspectos más problemáticos que se pueden

---

generar en la clase. Por norma general es un grupo unido, con pequeños grupos instaurados pero que congenian bien entre ellos.

El nivel medio tanto físico como intelectual es bastante alto, por lo que no existe ninguna adaptación salvo las que puedan surgir en el día a día, por cualquier tipo lesión o enfermedad.

#### 4. Contenidos

Siguiendo el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, la cual concreta el currículo para 2º de Educación Primaria, en su bloque número 4, Juegos y Actividades Deportivas, destaco en la siguiente tabla:

BLOQUE 4 (B4): Juegos y actividades deportivas.	
CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CONTENIDOS CURRICULARES
1. Introducción a la práctica y conocimiento de juegos infantiles tradicionales de Europa a partir de la filatelia.	- Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano.
2. Identificación y aceptación de normas, valores y reglas durante la práctica de juegos infantiles.	- Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Comprensión y aceptación de las normas de juego.

<p>3. Respeto hacia los compañeros e implicación activa durante la participación en las actividades.</p>	<p>- Reconocimiento y valoración hacia las personas que intervienen en el juego y participación activa en el mismo, con independencia del rol, los compañeros, la modalidad, el espacio o el entorno.</p>
--	---

### 5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (UD)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (UD)	ACTIVIDADES
<p>1. Descubrir, interpretar y valorar la cultura de los juegos tradicionales que aparecen en los sellos postales de diferentes países de Europa. (B4.2)</p>	<p>1.1. Identifica al menos una característica de cada juego tradicional practicado en las sesiones. (B4.2.1.)</p> <p>1.2. Identifica correctamente el nombre de cada juego tradicional con su sello postal correspondiente. (B4.2.2.)</p> <p>1.3. Practica de manera activa los diferentes juegos tradicionales valorando y aceptando la diversidad cultural de cada uno. (B4.2.3.)</p>	<p>S6A1</p> <p>S6A1</p> <p>S1A2, S1A3, S2A2, S2A3, S3A2, S3A3, S4A2, S4A3, S5A2, S5A3</p>

<p>2. Saber comportarse en el desarrollo de las actividades, tanto de forma individual como en equipo, con una actitud adecuada respetando las normas. (B4.3)</p>	<p>2.1. Se esfuerza en la asimilación y adaptación de nuevos aprendizajes, durante el desarrollo de los juegos. (B4.3.2.)</p> <p>2.2. Respeta las normas de los juegos practicados en las clases. (B4.3.3.)</p> <p>2.3. Respeta a sus compañeros durante la práctica de los juegos. (B4.3.3.)</p> <p>2.4. Asume el rol que le corresponde durante la práctica de los juegos. (B4.3.3.)</p>	<p>S1A2, S1A3, S2A2, S2A3, S3A2, S3A3, S4A2, S4A3, S5A2, S5A3</p> <p>S1A1, S1A2, S1A3, S2A1, S2A2, S2A3, S3A1, S3A2, S3A3, S4A1, S4A2, S4A3, S5A1, S5A2, S5A3</p> <p>S1A1, S1A2, S1A3, S2A1, S2A2, S2A3, S3A1, S3A2, S3A3, S4A1, S4A2, S4A3, S5A1, S5A2, S5A3</p> <p>S1A1, S1A2, S1A3, S2A1, S2A2, S2A3, S3A1, S3A2, S3A3, S4A1, S4A2, S4A3, S5A1, S5A2, S5A3</p>
<p>3. Participar en el juego con interés, mostrando esfuerzo, responsabilidad y autonomía. (B4.5)</p>	<p>3.1. Ejecuta las actividades con interés, tratando de mejorar sus habilidades motrices a través del juego. (B4.5.1.)</p> <p>3.2. Acepta el resultado de los juegos de forma positiva, generando un clima de deportividad. (B4.5.5.)</p>	<p>S1A2, S1A3, S2A2, S2A3, S3A2, S3A3, S4A2, S4A3, S5A2, S5A3</p> <p>S1A2, S1A3, S2A2, S2A3, S3A2, S3A3, S4A2, S4A3, S5A2, S5A3</p>

---

## 6. Metodología

La metodología que se llevará a cabo será de modelo constructivista, orientada a conocer juegos tradicionales junto a su valor cultural, y a su vez desarrollar las habilidades motrices básicas como son correr, saltar, lanzar, golpear, tracciones o equilibrio dinámico y estático, etc.

Será un modelo basado en el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta los conocimientos previos y experiencias motrices que favorecen el trabajo de la enseñanza, estableciendo nexos entre lo que ya conocen y el nuevo contenido. Se hará uso en todo momento del juego como principal medio de enseñanza, favoreciendo el papel activo del niño y la adquisición de su propio conocimiento.

La propuesta de juegos tradicionales irá relacionada con el mundo de la filatelia, teniendo en cuenta las imágenes de los sellos presentes a la hora de la práctica, promoviendo el valor cultural y el disfrute mediante el juego. Todo esto, considerando importante las buenas prácticas en los juegos, dando valor al respeto hacia las normas y no al fomento de la competitividad, en definitiva, se valorará la actitud frente al juego como uno de los ejes fundamentales de aprendizaje.




La dinámica a seguir durante todas las sesiones es la misma, exceptuando la sesión de evaluación final, será la siguiente: en primer lugar, se hace una introducción a partir de una ficha para completar en grupo, siguiendo las pautas del profesor, encaminadas a guiar el aprendizaje del alumnado, que va descubriendo y asimilando en función de los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida, sobre la filatelia y los juegos tradicionales. Esta actividad inicial de sesión realizada en el aula, comienza proponiéndose a la clase los diferentes enunciados con las características de dos juegos, escritos en la pizarra y que tienen que relacionar en función del juego representado en los sellos que se muestran. Orientada a dar valor a la relación entre los juegos tradicionales y la cultura que estos reflejan en los sellos postales, trata de que den sus primeros pasos en el mundo de la filatelia, en busca del sentido y la interpretación de los juegos que ofrecen las imágenes de los sellos, dándolos a conocer como símbolos que reflejan la evolución de la sociedad, y por supuesto las tradiciones. En segundo lugar, se da mucha importancia a la actividad física a través del juego, consiguiendo que a partir de un entretenimiento se desarrolle el proceso educativo, basado en el respeto y buenos

valores. El juego proporciona momentos de diversión, que provocan que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más efectivo y llevadero para el alumnado.

En cuanto a la organización de las sesiones, en casi todas las actividades se forman grupos de trabajo, determinados en función de la actividad a realizar, valorando la situación en cada momento por el profesor. Habrá cuatro grupos establecidos previamente a la unidad, formándose subgrupos en función de las necesidades del desarrollo de los juegos. Durante la actividad inicial de sesión se forman los mismos grupos de trabajo para completar la ficha en todas las sesiones.

A lo largo de toda la unidad, se usan una serie de fichas adaptadas al nivel al que va dirigida. Una ficha para el inicio de cada sesión, que busca que el alumnado interprete de una manera visual y aprenda a través de un trabajo conjunto con el resto de compañeros, y otras de evaluación, que se realizan individualmente y reflejan el aprendizaje adquirido, dando importancia tanto a la simbolización del sello postal como al juego representado en la imagen. En una de las fichas de evaluación quedan retratados los diez sellos postales de Europa con la temática de juegos tradicionales, que cada alumno tiene en su posesión una vez corregida, tratando de generar con esto un atractivo por la filatelia en el alumnado y busquen hacerse con más sellos y poder añadirlos a su propia colección.

Ejemplo ficha inicial de sesión:

<b>FILATELIA Y EDUCACIÓN FÍSICA</b> 	
	<b>Completa la ficha por grupos, relacionando cada sello postal de Europa con el juego tradicional y sus principales características.</b> 
Juego representado:	Juego representado:
Origen del sello:	Origen del sello:
<i>IMAGEN DEL SELLO POSTAL</i>	<i>IMAGEN DEL SELLO POSTAL</i>
Características del juego:	Características del juego:
Materiales:	Materiales:

---

## 7. Sesiones

### Sesión 1:

Nº de actividad	Nombre de la actividad
S1A1	Ficha inicial de sesión
S1A2	Juego tradicional tiro de la soga
S2A3	Juego tradicional la rayuela

### ACTIVIDADES

Antes de comenzar con las actividades, en esta primera sesión, se hace una breve introducción para dar a conocer la filatelia y los juegos tradicionales. A continuación se presenta la dinámica a seguir en las sesiones, añadiendo que al finalizar la unidad se realiza una actividad final, en la que se debe completar un “catálogo de sellos” individual, con los sellos que el profesor reparte en cada clase.

#### **S1A1.** Ficha inicial de sesión.

Esta actividad se realiza en el aula. Se divide la clase en grupos de cinco, a cada uno de ellos se le entrega una ficha para completar, en la que aparecen dos sellos postales, únicamente con el nombre del país de edición.

Los estudiantes tienen que identificar el nombre de los juegos plasmados y relacionarlos con los enunciados que el profesor expone en la pizarra. Con esto se pretende dar a conocer los diferentes sellos con juegos tradicionales representados y las características de estos juegos para posteriormente poder llevarlos a la práctica. A continuación, se corrige entre toda la clase y se resuelven dudas.

Finalmente se reparte a cada alumno los dos sellos con los que se ha trabajado durante la sesión, estos son impresos en tamaño real, que deben guardar para la actividad final. Este proceso se repetirá durante las primeras cinco sesiones, cada sesión con su ficha correspondiente.

A continuación se muestra la ficha a trabajar al inicio de esta sesión:



## FILATELIA Y EDUCACIÓN FÍSICA



Completa la ficha por grupos, relacionando cada sello postal de Europa con el juego tradicional y sus principales características.



Juego representado: *tiro de la sogá*

Origen del sello: Alemania

Juego representado: *la rayuela*

Origen del sello: Finlandia



Características del juego:

- Dos equipos de igual nº de jugadores.
- Dos equipos enfrentados entre sí.
- Cada equipo tira de un lado de la sogá e intenta que el primer jugador del equipo contrario pise la línea del medio campo.
- Gana el equipo que consigue llevar al otro equipo a sobrepasar la línea de medio campo.
- Una variante es jugar sentados.

Características del juego:

- Se dibuja en el suelo el diagrama compuesto por cajas con números del 1 al 10.
- El jugador debe situarse detrás del primer número, con una piedra plana en la mano, y ha de lanzarla.
- El cuadrado en el que caiga la piedra se denomina "casa" y no se puede pisar.
- Se comienza saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.
- Se debe pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- Si se pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno.
- Gana el jugador que llegue a la casilla número 10 el mayor número de veces.

Materiales:

- Tiza.
- Sogá y pañuelo.

Materiales:

- Tiza.
- Piedra plana.

---

**S1A2.** Juego tradicional tiro de la sogá.

Se divide la clase en dos grupos en el patio del colegio. Los grupos los forma previamente el profesor con el fin de que sean equiparables en cuanto a tamaño y peso de los jugadores. Antes de comenzar el juego se delimita la línea central y se coloca el pañuelo en el centro de la sogá. Se recuerda que todos tiren a la vez, siguiendo las indicaciones del profesor, y no a tirones bruscos ya que desestabilizamos al compañero anterior. Tampoco se debe enrollar la mano en la sogá para evitar lesiones de muñeca. Se realizan varias partidas, en función de la duración de estas.

**S1A3.** Juego tradicional la rayuela.

Se dibujan cuatro diagramas en el suelo de la pista del colegio y se forman cuatro grupos. Antes de dar comienzo todos los jugadores disponen de su piedra plana para poder lanzar. Cada grupo se coloca en uno de los diagramas formando una fila ordenada esperando su turno. Mientras un jugador realiza los saltos, el resto está pendiente de que lo realice correctamente. Entre todo el grupo se cuenta el número de veces que los jugadores completan el juego.

**Sesión 2:**

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>
S2A1	Ficha inicial de sesión
S2A2	Juego tradicional manteo del pelele
S2A3	Juego tradicional la pídola

**ACTIVIDADES**

**S1A1.** Ficha inicial de sesión.

A continuación se muestra la ficha a trabajar al inicio de esta sesión:

## FILATELIA Y EDUCACIÓN FÍSICA



Completa la ficha por grupos, relacionando cada sello postal de Europa con el juego tradicional y sus principales características.



Juego representado: *manteo del pelele*

Origen del sello: Bélgica

Juego representado: *la pídola*

Origen del sello: Andorra



Características del juego:

- Se juega en grupo.
- Consiste en lanzar un muñeco de trapo con figura humana, ayudado por el impulso mediante una manta.
- Los jugadores se colocan formando un círculo sujetando la manta.
- Mediante impulsos simultáneos de brazos, el muñeco es lanzado reiteradamente hacia arriba.
- Se considera un juego cooperativo y de confianza.
- No hay ganadores ni perdedores.

Características del juego:

- Es necesario como mínimo dos jugadores.
- Consiste en saltar por encima de cada uno de los jugadores.
- Un jugador debe doblar la cintura y esconder la cabeza entre las manos para servir de potro al otro.
- Para saltar se apoyan en la espalda del jugador que hace de potro y al saltar se separan las piernas para pasar por encima de él sin tocarle con ellas.
- Se hace una raya en el suelo y el resto de jugadores se colocan detrás sin pisarla.
- El jugador que pise la raya al saltar, pierde y tiene que ponerse en lugar del que hacía de potro.
- El jugador antes de saltar siempre dice "pídola" y salta.

Materiales:

- Manta y muñecos de trapo.

Materiales:

- Tiza para marcar la raya de salto.

---

**S2A2.** Juego tradicional manteo del pelele.

Se forman dos grupos, cada uno colocado formando un círculo sujetando la manta con las dos manos. Se trata de que el alumnado consiga mantear al muñeco o muñecos, con impulsos simultáneos, el mayor tiempo dentro de la manta, sin que se salga fuera de ella. Para ello deben tener en cuenta la fuerza de impulso y la coordinación entre todos los jugadores. Se puede hacer con un muñeco o con varios. En definitiva, consiste en lograr ponerse todos de acuerdo y subir lo más alto posible al muñeco o muñecos al tiempo que se canta una canción, y si se salen de la manta se vuelven a meter dentro, tratando de que se salgan lo menos posible.

**S2A3.** Juego tradicional la pídola.

La clase se divide en cuatro grupos, cada grupo colocado en una fila. Un jugador de cada grupo empezará haciendo de potro, manteniendo siempre una postura en la que no pueda hacerse daño tras el salto del compañero. Esta actividad se lleva a cabo teniendo en cuenta la seguridad del alumnado en todo momento, indicando el profesor la postura correcta, con la cabeza cubierta con las manos y mirando hacia las piernas. Los jugadores rotan en las dos posiciones del juego, al final todos deben haber saltado y haber sido saltados.

**Sesión 3:**

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>
S3A1	Ficha inicial de sesión
S3A1	Juego tradicional las canicas
S3A1	Juego tradicional la tanga

**ACTIVIDADES**

**S3A1.** Ficha inicial de sesión.

A continuación se muestra la ficha a trabajar al inicio de esta sesión:

## FILATELIA Y EDUCACIÓN FÍSICA



Completa la ficha por grupos, relacionando cada sello postal de Europa con el juego tradicional y sus principales características.



Juego representado: *las canicas*

Origen del sello: Chipre

Juego representado: *la tanga*

Origen del sello: España



Características del juego:

- Es necesario como mínimo dos jugadores.
- El terreno de juego deberá ser llano y de tierra.
- Se hace un hoyo pequeño, al cual, por orden, cada jugador lanza una canica.
- Se marca un punto fijo de tiro.
- Cuando no se mete en el hoyo, se deja en el sitio, donde se queda hasta que toque tirar de nuevo; cuando entra en el hoyo, se acumulan puntos.
- Gana quien más puntos acumule.

Características del juego:

- Se juega por equipos, como mínimo dos jugadores por equipo.
- El terreno de juego deberá ser llano y de tierra.
- Consiste en intentar golpear la tanga, que es un cuerpo de madera, que en la parte superior se coloca una pieza llamada chapa.
- Se lanza con el tostón, que es un disco de hierro, siendo el objetivo del juego derribar la tanga y la chapa para conseguir puntos.
- Se marca un punto fijo de lanzamiento, pudiendo lanzar en parado o en movimiento.
- La partida se considera finalizada cuando cada uno de los equipos haya efectuado sus correspondientes tiradas.
- Gana el equipo que haya obtenido mayor puntuación.

Materiales:

- Canicas.

Materiales:

- Tanga, chapa y tostón.

---

**S3A2.** Juego tradicional las canicas.

Este juego se desarrolla en la zona del patio con suelo de tierra, donde se hacen los hoyos para lanzar las canicas. Dividida la clase en 4 grupos, se marca un punto de referencia de lanzamiento para cada equipo respecto a la colocación el hoyo. Cada jugador acumula puntos en función de las veces que consigue atinar dentro. El jugador que consiga meter todas sus canicas en el hoyo como primero, llega a ser el ganador del juego. El ganador del partido es aquél que haya ganado el número determinado de los juegos (generalmente hay que ganar dos o tres juegos).

**S3A3.** Juego tradicional la tanga.

Al igual que en el juegos de las canicas se realiza en la zona de tierra. En dos grupos colocados formando una fila, tratan de conseguir golpear a la tanga y la chapa. Tienen un número de lanzamientos por cada jugador, y cuando se han completado todos, se recuenta que jugador ha conseguido acertar en el lanzamiento, y por lo tanto, ha acumulado más puntos. En cada jugada, el jugador puede hacer un máximo de ocho puntos. Cuando la chapa se encuentre a la misma distancia del tostón y de la tanga, será de cuatro puntos.

**Sesión 4:**

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>
S4A1	Ficha inicial de sesión
S4A2	Juego tradicional tiro de la petanca
S4A3	Juego tradicional tiro de los zancos

**ACTIVIDADES**

**S4A1.** Ficha inicial de sesión.

A continuación se muestra la ficha a trabajar al inicio de esta sesión:



## FILATELIA Y EDUCACIÓN FÍSICA



Completa la ficha por grupos, relacionando cada sello postal de Europa con el juego tradicional y sus principales características.

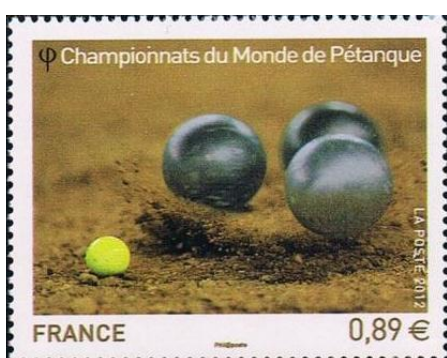


Juego representado: *la petanca*

Origen del sello: Francia

Juego representado: *los zancos*

Origen del sello: Holanda



Características del juego:

- Se juega por equipos, en un terreno arenoso.
- Consiste en lanzar varias bolas de acero para tratar de acercarse lo más que se pueda a una pequeña bola de madera, llamada boliche, que ha sido lanzada antes por un jugador.
- Cada jugador debe tirar su bola mientras está de pie con ambos pies en el suelo dentro de un aro.
- La finalidad del juego es colocar las bolas más cerca del "boliche" que las bolas del resto de jugadores.
- Se puede intentar alejar una bola de un jugador contrario golpeándola.
- Gana el equipo que tiene sus bolas más cerca del "boliche".

Características del juego:

- Es un juego de habilidad y equilibrio.
- Se puede jugar de manera individual o en grupo.
- Cada jugador se subirá en su par de zancos llevando con sus manos las cuerdas e intentarán desplazarse sin caerse.
- Se recorre el circuito predeterminado, en el que habrá que hacer carreras salvando los obstáculos establecidos.
- Gana quien consigue realizar antes el circuito sin tocar el suelo.

Materiales:

- Bolas y boliche.
- Aros.

Materiales:

- Zancos.

---

**S4A2.** Juego tradicional de la petanca.

Se juega en la zona de tierra, divide la clase en dos grupos y formando dos equipos por grupo. Cada uno se desplaza a su área de lanzamiento correspondiente donde está colocado el aro. El equipo que empieza lanza su primera bola y trata de que aterrice lo más cerca posible del boliche. A continuación lanza el siguiente equipo, intentando conseguir que su bola esté más cerca que la de su adversario, a esto se le denomina “obtener el punto” y el equipo contrario tiene que intentar tirar una bola que quede más cerca al objetivo. Cuando todos los jugadores han lanzado todas las bolas, se hace el recuento de puntos de cada equipo. La puntuación depende del número de bolas (del mismo equipo) que se hayan acercado más al boliche. Por ejemplo, si el equipo 1 tiene 3 bolas más cerca, a 5 cm, 7 cm y 10 cm, y la bola más cercana al boliche del equipo 2 está a 12 cm, el equipo 1 obtiene 3 puntos. En caso de empate, cada equipo obtiene un punto. La partida finaliza cuando un equipo llega a 13 puntos.

**S4A3.** Juego tradicional tiro de los zancos.

Se realiza un circuito de obstáculos por el patio del colegio. En grupos de cinco alumnos, realizan el recorrido manteniendo el equilibrio y desarrollando habilidades para superar los obstáculos. Se trata de llevar al final del circuito sin haber puesto los pies en el suelo, si esto sucede durante la práctica, se debe comenzar de nuevo.

**Sesión 5:**

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>
S5A1	Ficha inicial de sesión
S5A2	Juego tradicional tiro de la comba
S5A3	Juego tradicional tiro de la peonza

**ACTIVIDADES**

**S5A1.** Ficha inicial de sesión.

A continuación se muestra la ficha a trabajar al inicio de esta sesión:



## FILATELIA Y EDUCACIÓN FÍSICA



Completa la ficha por grupos, relacionando cada sello postal de Europa con el juego tradicional y sus principales características.



Juego representado: *la comba*

Origen del sello: Mónaco

Juego representado: *la peonza*

Origen del sello: España



Características del juego:

- Se puede jugar individual o en grupo.
- El objetivo del juego es saltar el mayor número de veces posible sin equivocarse.
- Cuando se juega en grupo, dos jugadores agarran por los extremos de una cuerda, mientras que el resto trata de saltar sin tocarla.
- Cuando se juega en grupo y alguno de los jugadores falla al saltar, este ocupará la posición de agarrar la cuerda.
- El juego comienza al son de una canción infantil, que se cantará hasta el momento que el jugador falla.
- Gana quien consigue más saltos seguidos sin fallar.

Características del juego:

- Se puede jugar individual o en grupo.
- Se juega con una peonza y su respectiva cuerda enrollada.
- Todos los jugadores la lanzan al suelo.
- Gana quien consiga mantenerla más tiempo seguido girando.
- Se podrá chocar la peonza con la de otro jugador.
- Una variante es hacer el baile en la mano.

Materiales:

- Cuerda o soga para saltar.

Materiales:

- Peonza y cuerda.

---

**S5A2.** Juego tradicional de la comba.

Se reparte una cuerda a cada alumno, y repartidos por el patio, manteniendo la distancia entre cada uno, saltan de forma que intenten aguantar el mayor tiempo posible sin que la cuerda se trabe. Se proponen diversos tipos de salto de comba, hacia delante, hacia atrás o cruzado. Si el juego se hace en grupo, dos dan a la comba agarrándola por los dos extremos, y el resto saltan. Cuando alguien se confunda se pone a dar y el que daba pasará a saltar, a veces saltando de uno en uno y otras veces saltando todos juntos. Al movimiento de la comba se le acompaña con una canción tradicional siguiendo el mismo ritmo, como por ejemplo puede ser “Al cocherito leré”.

**“Al cocherito leré”**

*El cocherito leré  
me dijo anoche, leré,  
que si quería, leré,  
montar en coche, leré.  
Y yo le dije, leré,  
Con gran salero, leré  
No quiero coche, leré,  
Que me mareo, leré.”*

**S5A3.** Juego tradicional de la peonza

El juego se desarrolla en el patio, sobre una superficie lisa. Los alumnos disponen de su propia peonza, previamente avisados para que la lleven ese día. Quien no disponga se le deja prestada. El profesor da las pautas básicas al comenzar la actividad, mostrando como lanzarla, hacerla girar y “bailar”. Para ello, se coloca un cordel fuertemente anudado alrededor de la peonza y se lanza con un golpe seco. Se puede jugar a ver quién la mantiene “bailando” más tiempo o pasarse la peonza a la mano sin que pare o caiga.

**Sesión 6:**

Nº de actividad	Nombre de la actividad
S6A1	Fichas de evaluación
S6A2	Presentación <i>webquest</i>

**ACTIVIDADES**

**S6A1.** Fichas de evaluación.

**\*Actividad final\* – Colección de sellos postales con juegos tradicionales de Europa**

- Coloca cada sello en su lugar correspondiente y completa con el nombre del juego tradicional representado de los que se muestran a continuación:

*La rayuela - la petanca - tiro de la soga - la comba - la tanga - las canicas - la peonza - el manto del pelele - los zancos - la pídola*



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\*En esta ficha se deben pegar los sellos que se han ido repartiendo a lo largo de las sesiones.

## FICHA DE EVALUACIÓN FINAL

⇒ Relaciona con flechas cada sello con la característica del juego tradicional representado:



1. Cada equipo tira e intenta que el jugador del equipo contrario pise la línea del medio campo.
2. Un jugador debe doblar la cintura y esconder la cabeza entre las manos para servir de potro al otro.
3. Los jugadores se colocan formando un círculo sujetando la manta.
4. Se hace un hoyo pequeño, al cual, por orden, cada jugador lanza una canica.
5. Se marca un punto fijo de lanzamiento, pudiendo lanzar en parado o en movimiento.
6. Se dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama compuesto por cajas con números del 1 al 10.
7. Gana el equipo que tiene sus bolas más cerca del "bolicho".
8. El objetivo del juego es saltar el mayor número de veces posible sin equivocarse.
9. Gana quien consiga mantenerla más tiempo seguido girando.
10. Se recorre el circuito predeterminado, en el que habrá que hacer carreras salvando los obstáculos establecidos.

---

**S6A2.** Presentación de la *webquest* en la pizarra digital.

Esta es una actividad complementaria a la unidad, en la que el alumnado pueda indagar un poco más sobre la filatelia y los juegos tradicionales, dirigida especialmente al juego de la peonza. A través de esta herramienta digital, desde el punto de vista lúdico, se pretende que se aprenda de forma diferente, descubriendo e investigando de una forma divertida.

Enlace de la *webquest*: <https://sites.google.com/site/lapeonzaenlossellospostales/proceso>

## 8. Técnicas e instrumentos de evaluación

El desarrollo de la evaluación se determina a través de dos procesos. Por un lado, mediante la realización de las dos fichas de actividades de evaluación final, las cuales están incluidas en la última sesión de la unidad didáctica, y por otro lado, a través de la observación directa durante el desarrollo de las actividades. El registro de las observaciones se hará a través de la lista de control que se muestra a continuación, donde aparecen los indicadores de logro junto al número de bloque de contenidos y al estándar de aprendizaje correspondiente.

U.D. JUEGOS TRADICIONALES Y FILATELIA						
BC	EA	INDICADORES	SI (2)	NO (0)	A VECES(1)	NOTA
4	1.3	Participa activamente en las actividades apreciando el valor cultural de los sellos y juegos.				
4	2.1	Muestra interés en el desarrollo y aprendizaje del juego.				
4	2.2 2.3 2.4	Realiza las actividades manteniendo una buena dinámica.				
4	3.1	Trata de mejorar sus habilidades motrices a través del juego.				
4	3.2	Respeto a los compañeros durante la realización de las actividades.				
OBSERVACIONES:						
NOTA FINAL:						

---

## 9. Contribución al desarrollo de las competencias clave

Con esta unidad se contribuye al desarrollo de las siguientes competencias básicas definidas en el currículo oficial:

Competencia en comunicación lingüística (CLL): a través de una variedad de intercambios comunicativos que se producen a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, como por ejemplo determinar las características de cada juego, así como el vocabulario específico utilizado.

Competencia digital (CD): uso seguro de las TIC para obtener, analizar e intercambiar información a través de la *webquest*.

Competencia para aprender a aprender (CPAA): se pretende que estos aprendizajes traspasen “las fronteras del aula” para impregnar el tiempo libre del propio alumnado.

Conciencia y expresiones culturales (CEC): a través de la filatelia descubrir el valor cultural de los sellos y sus juegos tradicionales plasmados.

## 10. Interdisciplinariedad y transversalidad

Se realizan actividades interdisciplinarias, con contenidos relacionados con el de otras áreas específicas de Educación Primaria, como son los valores sociales y cívicos, trabajando aspectos en cuanto a la relación del alumnado con el resto de compañeros durante el juego, respetando y resolviendo conflictos de manera adecuada, y fomentando la vivencia en valores. A su vez, relacionado también con la educación artística, implica la interpretación y estudio de las imágenes en sus manifestaciones artísticas que aparecen en los sellos postales, aportando estos un valor cultural que marca la evolución de la sociedad.

Cabe destacar, dentro de los elementos transversales en los que se hace hincapié, al desarrollo de la educación cívica y constitucional, con el propósito de fomentar un ambiente de responsabilidad para favorecer la convivencia en igualdad y solidaridad, partiendo del juego, sin olvidar el respeto a las creencias y valores de los demás. Otros

---

son las TICs, reflejado en la *webquest*, aportan una alternativa al aprendizaje, a través de su uso como herramienta primordial en los procesos de enseñanza actuales.

## **11. Anexos:**

Anexo 1. Ficha *webquest*.

### **FICHA WEBQUEST (Actividad voluntaria)**

Responder a una serie de preguntas, indicando la respuesta correcta, sobre el juego tradicional de la peonza y los sellos postales.

#### **¿Qué tipo de juego es la peonza o trompo?**

- a) Deporte olímpico.
- b) Juego online.
- c) Juego tradicional.

#### **¿Qué es un sello postal?**

- a) Es un pequeño trozo de papel que se pega a ciertos documentos para darles valor y eficacia.
- b) Lleva imágenes grabadas, tiene un gran valor cultural y hay mucha gente que los colecciona.
- c) Todas las respuestas son correctas.

#### **¿Qué es la filatelia?**

- a) Instrumento que sirve para afilar.
- b) Es el arte de coleccionar sellos.
- c) Se llama a la persona que se coloca bien en la fila.

#### **¿Qué es un juego tradicional?**

- a) Actividad deportiva con carácter recreativo.
- b) Para su práctica se requiere destreza física, estrategia o suerte.
- c) Todas las respuestas son correctas.

#### **¿Cuáles son los 10 juegos tradicionales que se han trabajado durante toda la unidad?**

**Diseña un sello personalizado con el dibujo de tu peonza o de una peonza que te guste.**



---

## CAPÍTULO 4

### Conclusiones

Como se señala en la introducción, este TFG tiene por objetivo general diseñar una propuesta de intervención orientada a fomentar el conocimiento y la práctica de diferentes juegos tradicionales infantiles a partir de la iconografía presente en los sellos de correos.

El objetivo general se concretó en los siguientes objetivos específicos:

1. Analizar las posibilidades de los sellos de correos para servir como recurso a la hora de trabajar diferentes contenidos curriculares en las clases de Educación Física.
2. Promover el conocimiento y valoración de la cultura motriz tradicional en las clases de Educación Física partiendo de sus expresiones en los sellos de correos.
3. Elaborar una unidad didáctica orientada al trabajo de los juegos tradicionales infantiles en las clases de Educación Física que, al mismo tiempo, fomente el conocimiento del alumnado de la filatelia.

Con respecto al primer objetivo, se ha realizado una búsqueda minuciosa de los sellos más destacados con juegos tradicionales plasmados, realizando un análisis general de la filatelia e identificando los más apropiados para adaptarlos a los juegos infantiles dentro de las clases de Educación Física. Se han planteado para segundo curso de Educación Primaria, donde se relacionan con varios de los contenidos que marca el currículo. La propuesta didáctica, orientada a este nivel, tiene el fin de desarrollar actividades apropiadas y acordes a las posibilidades del alumnado.

En relación al segundo objetivo, se ha tratado de que el alumnado obtenga los conocimientos necesarios para iniciar su propia adquisición de la cultura, reflejada en las expresiones que ofrecen los sellos postales relacionados con la temática de juegos infantiles. Esto permitirá el desarrollo de actividades lúdicas tanto desde el punto de vista motriz como sociológico, aprendiendo el valor cultural que ofrecen, asociando la imagen de los sellos como una pieza fundamental de las manifestaciones deportivas en

---

diversas culturas y sociedades, que dan sentido a su aplicación dentro de la Educación Física.

Finalmente, en el tercer objetivo, se ha mostrado la intención de estimular e impulsar estudios sobre los comportamientos lúdicos a partir del sello postal, contribuyendo a fomentar el conocimiento sobre la filatelia (Herrador, 2013). De esta manera el alumnado toma un primer contacto y descubre más sobre el mundo de la filatelia, aprovechando el estímulo provocado por el juego, ya que es un recurso atractivo para fomentar el aprendizaje. Una de las limitaciones del trabajo ha sido no poder llevar a la práctica la unidad didáctica, por lo que ha quedado una propuesta que debería comprobarse.

En definitiva, el objetivo general parte de una reflexión que impulsa el conocimiento de la cultura y el ocio, descubriendo el patrimonio, que sobre todo viene dado por los valores culturales. Esto proporciona un aprendizaje conjunto de dos disciplinas muy diferentes pero que se pueden relacionar y sacar mucho partido de ellas. A través de la filatelia, se potencia el conocimiento sobre el origen de muchos de los juegos tradicionales, llevando a una reflexión final sobre la importancia y el valor que tienen.

---

## REFERENCIAS

- Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. *EmásF: revista digital de educación física*, 15, 7-20.
- CEPT. *European Conference of Postal and Telecommunications Administrations*. Recuperado el 20 de abril de 2020, de <https://www.cept.org/>
- Coca, J. L. (1998). Análisis del mercado financiero de bienes tangibles: el caso particular de la filatelia financiera. *{Tesis doctoral}*. Madrid: Universidad Complutense.
- Diccionario Etimológico Español en Línea (Ed.) *Origen de las palabras*. Recuperado el 16 de marzo de 2020, de <http://etimologias.dechile.net/>
- EDIFIL (2014). Catálogo unificado especializado. Recuperado el 15 de abril de 2020, de <http://www.edifil.es/es/24-catalogos-de-sellos>
- El arte de coleccionar sellos. (10 de marzo de 2012). Intereconomía.com. Recuperado el 17 marzo de 2020, de <https://intereconomia.com/noticia/arte-coleccionar-sellos-20120309-20120310-0000/>
- Espasa, J. (1927). *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana*. Madrid: Espasa-Calpe S.A.
- Federación Española de Sociedades Filatélicas (Ed.) *Diccionario filatélico ilustrado*. Recuperado el 24 de febrero de 2020, de <http://www.fesofi.es/wp-content/uploads/2019/08/Diccionario-19-XI-17comprimido-1.pdf>
- Herrador, J. Á. (2010). La rayuela en los sellos postales. *EFDepotes.com Revista digital*, 48, 1-1.
- Herrador, J. Á. (2012). Actividades físico-deportivas en el medio natural: Una propuesta interdisciplinar a través de los sellos postales. *Motricidad y Persona*, 10, 25-31.
- Herrador, J. Á. (2013). *Juegos Populares y Tradicionales a través de la filatelia*. Sevilla: Wanceulen.

- 
- Herrador, J. Á., Guimaraes, R., y Ortí, J. (2013). Juegos tradicionales de Brasil en los sellos postales. *ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*, 5, 6-17.
- Moliner, M. (1998). *Diccionario de Uso del Español*. Madrid: Gredos.
- Ortí, J. (2010). *Els jocs i esports tradicionals d'arreu del món a través de la filatèlia*. {Tesis doctoral}. Sant Mateu: Universitat de Barcelona.
- Real Academia de la Lengua Española (Ed.) *Diccionario de la Lengua Española* [versión electrónica]. Recuperado el 20 de febrero de 2020, de <http://dle.rae.es/filatelia>
- Rozas, M. R. (2015). *Salud sexual y reproductiva a través de la filatelia: análisis iconográfico de los sellos de correos*. {Tesis doctoral}. Madrid: Universidad Complutense.
- Sellos filatélicos de España. Recuperado el 20 de abril de 2020 de <https://www.sellosfilatelicos.com/>
- Stanley Gibbons The Home of Stamp Collecting. (2020). Recuperado de <https://www.stanleygibbons.com/discover/gibbons-stamp-monthly>
- Torres, J., y Prado Román, C. (2007). La valoración en el mercado filatélico (II): el empleo del precio de catálogo en análisis empíricos. En C. Mercado (Coord.). XXI Congreso Anual AEDEM. Empresa y mercados globales. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, 6,7 y 8 de junio. (Vol. 2) (ponencia 40, pp. 1 - 15). Madrid: ESIC.
- UPAEP. Unión Postal de las Américas, España y Portugal Recuperado de <https://www.upaep.int/upaep/la-organizacion>.
- Vela, V. (1 de febrero de 2020). Una estampa de honor por su amor a los sellos. *El Norte de Castilla*, p. 7
- Velázquez, C. (2014). Didáctica de la educación física. *Tándem*, 44, 75-76.