



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO:

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EDUCACIÓN FÍSICA”

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

Presentado por Laura Muñoz Llorente

para optar al Grado de

Educación Primaria

por la Universidad de Valladolid

Tutelado por Juan Ramón Merino Bocos

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en los juegos tradicionales y populares, en la importancia que tienen en la Educación Física Primaria siendo una herramienta lúdica y de diversión para la formación integral del alumnado. Se presenta una propuesta de intervención educativa en la que los alumnos conocerán y practicarán diferentes juegos tradicionales y populares tanto de nuestro país y comunidad autónoma como de diferentes países, en los que se trabajan las habilidades motrices básicas y la elaboración de estrategias. Además, se ha creado un proyecto que consiste en escoger a varios abuelos de los alumnos que hayan mandado una propuesta de un juego tradicional o popular y que vayan al centro educativo a explicarlo y realizarlo en una clase. La finalidad que se persigue es conseguir que los niños incluyan este tipo de juegos en tu tiempo de ocio para frenar su desaparición debido a la llegada de las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Juegos tradicionales y populares, Educación Física Primaria, herramienta lúdica, habilidades motrices básicas, estrategias, tiempo de ocio, nuevas tecnologías.

ABSTRACT

This Final Degree Project focuses on traditional and popular games and their importance in Primary Physical Education as a recreational and fun tool for the comprehensive education of students. It presents a proposal for educational intervention in which students will learn about and practise different traditional and popular games from our country and autonomous community as well as from different countries, in which they work on basic motor skills and the development of strategies. In addition, a project has been created which consists of choosing several grandparents of the students who have sent in a proposal for a traditional or popular game and who come to the school to explain it and play it in class. The aim is to get children to include this type of games in their leisure time in order to stop their disappearance due to the arrival of new technologies.

Keyword: Traditional and popular games, Primary Physical Education, recreational tools, basic motor skills, strategies, leisure time, new technologies.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
2.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL	5
2.2 JUSTIFICACIÓN CURRICULAR	6
3. OBJETIVOS	9
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. EL JUEGO.....	10
4.2. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES	12
4.2.1. JUEGOS POPULARES.....	12
4.2.2. JUEGOS TRADICIONALES.....	13
4.2.3. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES.....	15
4.3. CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES.....	16
4.3.1. CARACTERÍSTICAS	16
4.3.2. BENEFICIOS Y VENTAJAS	20
4.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES	21
4.5. PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA ACTUALIDAD.....	26
4.6. JUEGOS TTRADICIONALES Y POPULARES EN LA ESCUELA.....	28
4.7. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN FÍSICA PRIMARIA DE CASTILLA Y LEÓN	30
4.8. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES MULTICULTURALES.....	32

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	39
5.1. CONTEXTO.....	39
5.1.1. CENTRO EDUCATIVO	39
5.1.2. EDUCACIÓN FÍSICA EN EL CENTRO ESCOLAR	40
5.1.3. ALUMNADO	41
5.2. CONTENIDOS.....	42
5.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	44
5.4. METODOLOGÍA.....	47
5.5. SESIONES	48
5.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	50
5.7. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIAS BÁSICAS	51
6. CONCLUSIONES	53
7. BIBLIOGRAFÍA	56
8. ANEXOS	62
ANEXO 1: EXPLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS SESIONES.....	62
ANEXO 2: RUBRICA DE RECOGIDA DIARIO DE DATOS.....	73
ANEXO 3: CUESTIONARIO PARA ALUMNOS	76

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado corresponde al Grado de Educación Primaria con mención en Educación Física. Muestra un trabajo de investigación e intervención sobre los juegos tradicionales y populares en Educación Primaria. Utilizando la aparición de estos en el curriculum de dicha etapa, la propuesta didáctica se centrará en que el alumnado conozca y practique esta tipología de juegos tanto de nuestra cultura como de muchas otras. Haciendo hincapié en los juegos tradicionales y populares con los que disfrutaban sus abuelos e intentando incorporarlos como medio de ocupación del tiempo de ocio de los alumnos. Además, con estos juegos se trabajan las habilidades motrices básicas y la elaboración de estrategias tanto individuales como colectivas.

En la actualidad, la mayoría de estos juegos han sido olvidados debido a la aparición de las redes sociales, los móviles, las videoconsolas, los ordenadores, etc. Por lo que, para conseguir una recuperación de este tipo de juegos, la escuela y los profesores juegan un papel muy importante, ya que con propuestas de intervención trabajando los juegos tradicionales y populares esto poco a poco se puede lograr.

El apartado de la justificación está dividido en dos partes, una personal en la que expongo las razones por las que considero que este tema posee importancia en el ámbito educativo, y otra curricular en base a las competencias del título. Seguidamente aparecen los objetivos que se quieren alcanzar.

La fundamentación teórica está dividida en subapartados en los que se recogen diferentes aspectos del juego, la diferenciación de los conceptos juego tradicional y popular y el origen y la evolución de los mismos, así como características, beneficios y clasificaciones, además de la problemática de estos juegos en la actualidad, la importancia que tienen en la escuela y su relación con el currículo. Para finalizar, se exponen juegos tradicionales y populares multiculturales.

En el apartado de la propuesta de intervención, explicare en primer lugar el contexto en el que me he basado, siguiendo con los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, los principios metodológicos elegidos y la distribución y organización de las sesiones. Además, de las técnicas e instrumentos de evaluación considerados y la contribución a las competencias básicas.

Expongo las conclusiones en las que se comprueba el cumplimiento de los objetivos planteados anteriormente y una reflexión personal. Por último, se encuentran las referencias bibliográficas y los anexos utilizados para el desarrollo de este TFG.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL

He elegido este tema, ya que la importancia de los juegos tradicionales y populares en Educación Física radica en que son una forma de acercar a los niños y niñas a la práctica de la actividad física, de forma lúdica y divertida. Además, fomentan la cooperación, la convivencia y el respeto a las reglas, ya que se trata de juegos en los que todos los participantes tienen las mismas oportunidades de ganar.

Son un importante patrimonio cultural que estamos obligados a cuidar, debido a que gracias a ellos se transmiten valores a las nuevas generaciones. Asimismo, estos juegos sirven como entretenimiento y ayudan a mejorar el estado físico y mental de las personas, es decir, que favorecen el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños. En el ámbito de la Educación Física, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades motrices, puesto que muchos de ellos requieren de una gran coordinación y agilidad.

Por desgracia, en la sociedad actual estos juegos están perdiendo popularidad, a causa de la aparición de las nuevas tecnologías y la eliminación de los espacios donde realizar estos juegos, lo que puede provocar que estos valores se pierdan. Por ello, es importante que los profesores de Educación Física incluyan en las clases de esta materia los juegos tradicionales y populares, ya que así se fomentarán estos valores y se ayudará a preservar el patrimonio cultural.

Por estos motivos, pretendo desarrollar una propuesta de intervención en la que el alumnado conozca y practique los juegos tradicionales y populares, tanto de nuestro país y comunidad, como de diferentes países ampliando de esta manera su bagaje cultural. Al facilitar estos aprendizajes se intentará que los niños vayan incluyendo este tipo de juegos en su tiempo de ocio para reducir el sedentarismo y fomentar la socialización.

2.2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

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 de Educación Primaria, recoge las competencias que deben adquirir al finalizar el plan de estudios de la titulación de Grado de Educación Primaria.

Se especifican 12 competencias que deberían de alcanzar los futuros docentes durante su formación universitaria. Si bien todas ellas se han ido desarrollando a través de mis cuatro años de carrera, en este TGF, se ha puesto especial énfasis en las siguientes:

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

En mi trabajo de fin de grado se pueden observar estas competencias en la elaboración de la unidad didáctica, ya que se ha diseñado y planificado escogiendo como contenido principal los juegos tradicionales y populares, para su evaluación se cuenta con una rúbrica y un cuestionario para comprobar en qué medida se han conseguido los objetivos propuestos.

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

La agrupación de los juegos de las sesiones está diseñada considerando el equilibrio entre niños y niñas, entre los que tienen un mejor comportamiento y los que no tanto, entre alumnos con diferente competencia motriz, etc. también de una sesión a otra o incluso de un juego a otro los grupos se modifican para que los mismos alumnos no estén siempre juntos y de esta manera se relacionen todos con 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 de los estudiantes.**

El desarrollo de los juegos tradicionales y populares por su sencillez promueven la convivencia y el respeto entre sus participantes, en este caso el alumnado de primaria, fomentando una competencia sana basada en superarse a sí mismo y no a los compañeros. Sumándose que el alumno/a que haga “trampas” se le impondrá un pequeño “castigo”.

- **Reflexionar sobre las prácticas para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.**

Las reflexiones finales sobre lo aprendido y realizado en cada sesión y el cuestionario final servirán para mejorar ciertos aspectos y evaluarme a mí misma sobre lo conseguido en esta propuesta de intervención. Al realizar juegos en los que se tiene que trabajar en grupos, habrán tenido que cooperar, pero a la vez también se practica juegos individuales por lo que se desarrolla el aprendizaje autónomo.

Las asignaturas de la carrera con las que más se relaciona son Educación Física Escolar y juegos y deportes, ya que son las materias en las que los hemos practicado y hemos profundizado en la importancia que este tipo de juegos tiene.

En cuanto al interés de este tema para mi formación profesional futura, los juegos tradicionales y populares son fundamentales para el desarrollo de la creatividad, la socialización, el aprendizaje de reglas, el control de impulsos, la coordinación, el equilibrio y la motricidad fina. Además, en el marco de una educación inclusiva en la que se busca la igualdad de oportunidades para todos los niños, resulta esencial la enseñanza de este tipo de juegos, ya que todos los niños pueden participar en ellos, independientemente de su

capacidad física, intelectual o social. A parte de esto, pienso que, en una sociedad, en la que los niños están expuestos a una gran cantidad de juegos electrónicos y alta tecnología, resulta cada vez más importante enseñarles estos juegos, para que no olviden sus raíces y aprendan y valoren las cosas simples de la vida. Aunque con la pandemia en general las personas hemos comprendido la importancia que esto conlleva y nos hemos dado cuenta, todavía queda mucho que hacer.

3. OBJETIVOS

Mi propósito en el presente trabajo de fin de grado es diseñar una propuesta de intervención didáctica que integre los juegos tradicionales y populares en la Educación Primaria.

Este objetivo general se concreta en otros específicos que se desarrollarán en las diferentes sesiones de la unidad didáctica. Los objetivos específicos son los siguientes:

- Dar a conocer los juegos tradicionales y populares justificando tanto la importancia como la necesidad que tienen dentro de la educación.
- Trabajar las habilidades motrices básicas y la elaboración de estrategias a través de los juegos tradicionales y populares.
- Conocer y practicar los juegos tradicionales y populares con los que se divertían nuestros familiares en su infancia como una herramienta sociable y lúdica.
- Promover un sentimiento positivo y de motivación hacia la práctica de juegos tradicionales y populares en los niños, fomentando la participación activa.
- Procurar la recuperación de los juegos tradicionales y populares para el tiempo libre y de ocio del alumnado.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL JUEGO: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS Y AMBIENTE SOCIO- CULTURAL

Etimológicamente hablando, en el Diccionario de la Real Academia de Lengua Castellana de 1837, expone que la palabra “Juego” proviene del latín *ludus* y la define como entretenimiento o diversión y “Jugar” proviene de *ludere*, que se define como entretenerse, divertirse con algún juego que tiene reglas. Aunque en el Diccionario de la Real Academia Española de 2014 en su versión actualizada de 2021, manifiesta que el “Juego” proviene del latín *iocus* (“broma, chanza”, “diversión”) y lo define como: Acción y efecto de jugar por entretenimiento.; Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. La palabra “Jugar” procede del latín *iocāri* (“bromear”) y se define de la siguiente manera: Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.; Travesear, retozar; Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos reglas medie o no en él interés.

Huizinga (1972) declara que en latín *ludus ludere* abarca todo el campo del juego y define el concepto de este como:

Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales delimitados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente.

Lavega (2000), sostiene que el juego es una forma de interactuar con la realidad, propio de la infancia, siendo a la vez herencia biológica del hombre y fruto de la capacidad creadora de la cultura. Cada juego se desarrolla en un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad, reflejando la manera en la que el niño concibe el mundo y las relaciones que establece.

Según expone Sarlé (2008) el juego le proporciona al niño una situación en la que practicar la respuesta a las preguntas que se le plantean y además adquirir nuevos conocimientos. El juego lo ayuda a revivir sus experiencias y es un factor importante en el equilibrio y el autocontrol. Al mismo tiempo, el juego le posibilita comunicarse y colaborar con otros y ampliando su conocimiento sobre el mundo social.

Para que el niño tome el control del juego, este debe ser lo suficientemente estimulante para avivar el deseo de jugar y generar una curva de aprendizaje mediante la participación activa (Crozzoli & Romero, 2017).

Mota (2018) concluye que el juego es un motor de aprendizaje, no una herramienta de producción directa, lo que le permite estar libre de aciertos y errores, ya que su origen, esencialmente gratuito como necesidad vital, lo libera de la adversidad.

En cuanto a las características de los juegos, Arce (1982) considera dos esenciales: es voluntario y es libre. Además, señala otras más, las cuales son las siguientes: agradable, satisfactorio, divertido, gratuito, espontáneo, comprometido, fantástico, creativo, instintivo, necesario, simbólico, fantasioso, etc.

Los autores García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz y Samper (2000), otorgan estas ocho características al juego: placentero, natural, motivador, voluntario, mundo aparte, creador, expresivo y socializador.

Muy ligado a lo que manifiestan los autores anteriores, Garaigordobil y Fagoaga (2006), definen el juego a partir de estas siete: “placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo”.

Algunas de las características fundamentales del juego que los maestros deben de tener en cuenta son las siguientes según Megías y Lozano (2019):

- Es una actividad libre y espontánea: ayuda a cubrir las necesidades de placer, bienestar y diversión en los niños.
- Se auto promueve: despierta el interés y motiva.
- Tiene función autoeducativa: favorece el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad, además de aumentar la autonomía de los niños.
- Tiene una función integradora: potencia la interacción social y se ajusta a las necesidades de los niños.
- Tiene una función terapéutica: permite liberar tensiones, autoafirmarse y relajarse.
- Es una actividad creativa: facilita la imaginación al ser una actividad innovadora.

Por último, con respecto al ambiente sociocultural en el que se encuentra el niño, Parlebas (1988) plantea: “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”. Por lo que los niños de forma involuntaria aprenden del contexto cultural en el que se sumergen, puesto que el juego es un importante transmisor de la cultura. Debido a esto, dependiendo del contexto cultural, la manera de pensar, actuar, tomar decisiones, etc., los niños crecen y se desarrollan de forma diferente.

4.2. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Los juegos tradicionales y los juegos populares son conceptos similares entre sí, pero con matices. Rosa y del Río (2000) consideran que constituyen una riqueza lexicográfica que debe ser preservada y transmitida. Por lo que considero necesario diferenciar estos conceptos para observar sus matices.

4.2.1. JUEGOS POPULARES

Los dos autores anteriores definen estos juegos como aquellos que han practicado un gran número de personas en ciertas épocas.

Parlebas (1989) enfatizó en que los juegos populares son en cierta medida la memoria de una región y el testimonio de una comunidad. Siguiendo con esto, Guillén (1998) declara que el juego popular está asociado al pueblo, es universal y puede extenderse de un pueblo a otro, generalmente nacen de las actividades del pueblo (actividades laborales o religiosas) y se transmiten oralmente de generación en generación, no están demasiado reglados, ya que las reglas se generan en común de acuerdo entre los jugadores, por lo que son flexibles y variables. El espacio y material no se encuentran delimitados, sino que depende del entorno en el que se apliquen.

En relación a estos autores Lavega (2000) explica que son juegos arraigados a un territorio y practicado regularmente por sus habitantes, tanto en general, como en un sector de población concreto, es decir, pertenecientes al pueblo, a las personas del lugar, quien con sus creencias, características y estilos de vida lo han integrado a su cotidianidad.

Rebollo (2002) resume el concepto de juego popular de la siguiente manera, “Aquellos cuya función primordial es que forman parte del patrimonio cultural y nacen y se desarrollan en el pueblo.”; conocidos y practicados por todo el pueblo.

Annicchiarico y Barreiro (2004) están de acuerdo con los autores anteriores en el concepto de juego popular, aunque los identifican como juegos derivados de la cultura popular y manifiestan que a lo largo de los años ha habido juegos que practicaban las personas de clase social alta y otros juegos con los que se identificaba al “pueblo”. Rodríguez (2013) coincide en que el concepto de juego popular se destinó a los juegos practicados por el pueblo bajo, es decir, personas con poco poder adquisitivo.

4.2.2. JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que perduran por mucho tiempo, de generación en generación, transmitiéndose de abuelos a padres y de padres a hijos, sufriendo algunos cambios, pero conservando su esencia. Son juegos que aparecen en diferentes épocas o momentos del año, que desaparecen por un tiempo y vuelven a reaparecer (Öfele, 1999).

Para completar la definición anterior, Bustos et al. (1999), expresan que estos juegos son conocidos por los habitantes de un determinado lugar, practicados de manera regular y se preservan y transmiten de generación en generación, los cuales implican un gran número de hechos históricos propios de ese lugar o región de origen. “Este tipo de juegos populares traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos.” Son los juegos que se han practicado a lo largo de los años con leves variantes (Rosa y del Río, 2000).

Annicchiarico y Barreiro (2004) en concordancia con los demás autores, expresan que son los juegos que se transmiten de generación en generación, pero amplía el concepto exponiendo que generalmente el juego no se modifica, aunque sí su sentido, por ejemplo, un juego de lucha se desarrolló históricamente con un propósito utilitario para la supervivencia. Pero con el tiempo ha cambiado su significado a algo lúdico y placentero.

Lavega (2011) los denomina “patrimonio cultural mundial”, y expone la idea mediante esta descripción: “el juego tradicional lejos de ser una manifestación biológica corresponde a un grupo de prácticas de naturaleza social, ya que responde a la convención o acuerdo que establecen sus protagonistas al pactar las reglas o condiciones en las que van a participar”. Esto lo podemos relacionar con lo que expone Sarlé (2014), esta autora argumenta que cada uno de estos juegos tradicionales son una especie de tesoro de cada cultura, y transmitirlos es un compromiso para mantener la “reserva fecunda de memoria colectiva”. Además, comenta que son juegos con reglas fáciles de comprender, recordar y respetar. Estas reglas poseen diferentes matices dependiendo del lugar donde se desarrolle el juego y

proponen modificaciones que no afectan el sentido del juego.

Según Crozzoli y Romero (2017) los juegos tradicionales tienen como elemento común que se transmiten de generación en generación, de forma oral, de padres a hijos, de abuelos a nietos y pasan a formar parte de la cultura y de nuestra tradición. Por lo que son juegos que de una forma u otra se han convertido en parte de nuestra vida, ya que como bien menciona Sarlé (2014) son juegos que podemos recordar y enseñar por el simple hecho de pasar horas jugando. Además, estos autores los definen como una ventana abierta a la realidad, con un gran potencial para recrear historias, lugares y recuerdos que emergen de los rincones entre la fantasía y la realidad.

Para sintetizar lo expuesto en estos dos subapartados, he realizado la siguiente tabla:

JUEGOS POPULARES	JUEGOS TRADICIONALES
Asociados al pueblo.	Ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país y/o región.
Nacen de las actividades del pueblo.	Material específico de cada juego.
Reglamento es muy variable.	Reglamento definido, independientemente de donde se practique.

Tabla 1. Diferenciación juegos populares y tradicionales
(elaboración propia)

4.2.3. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Si se consideran estos juegos como actividades tradicionales suelen estar en el origen de los oficios y actividades rituales, nobles y naturales (Giró, 1998).

Lavega (2000) afirma que el comportamiento del ser humano impulsa a que de forma espontánea busquemos distintas formas de diversión y entretenimiento explorando nuestro entorno. Por ello, este autor señala una serie de ideas que podrían ser la causa del origen de los juegos populares y tradicionales:

- Primeramente, los inicios del juego estuvieron dados por la acción individual de cada persona. Posteriormente, la relación con los objetos para llegar al juego en equipo, estableciéndose ciertas relaciones con otros individuos compartiendo así los mismos objetivos que posee el juego.
- Subraya que la relación que hay entre el juego como aprendizaje y diversión, así como la supervivencia y el trabajo son elementos esenciales de todas las sociedades.
- Señala que los primeros conflictos bélicos surgieron a medida que el ser humano avanzaba y se asentaba en diferentes territorios, por lo que el juego poseía un papel importante, debido a que sirvió de entrenamiento para futuras guerras.
- Finalmente, habla del enorme valor del culto, la religión y de las creencias de nuestros antepasados para encontrar explicaciones a los hechos de la vida cotidiana. En este sentido, los juegos tienen un papel fundamental, puesto que muchos de los juegos que se practicaban tenían una conexión directa con los dioses, y se jugaba para asegurarse la supervivencia a fin de conseguir una buena caza, gozar de buena salud, curarse de enfermedades, etc. Por lo que la dimensión simbólica del juego se destaca aquí.

Este autor también manifiesta que, en el pasado, debido a la conexión entre la vida diaria y el trabajo laboral, los juegos estaban relacionados con el esfuerzo físico. La sociedad ha ido evolucionando, provocando que el juego tradicional evolucione, ya que forma parte de nuestra cultura y sociedad. Evolucionando de la misma manera que las personas.

Apoyado en los dos autores anteriores, Yagüe (2002), comunica que en un principio se les atribuía a los juegos un carácter ritual y religioso, y por otra parte eran considerados un camino de aprendizaje para la supervivencia de las comunidades prehistóricas. Además,

explicó que todos los juegos poseen una historia, unos no han aguantado el paso del tiempo y otros fueron olvidados durante un periodo de tiempo, pero finalmente han sido recuperados.

Algunos juegos tradicionales, según Bishop (2008), acabaron convirtiéndose en deportes, haciéndose llamar deportes tradicionales, de tal forma que su popularidad entre los habitantes de un país o territorio competía con la popularidad de otros deportes. Algunos ejemplos pueden ser la rana, la petanca, los bolos, el chito, etc.

Los juegos tradicionales emiten valores sociales que se van modificando y cambiando en cada época, debido a que son el reflejo de la sociedad en la que están inmersos. (Méndez y Fernández,2011).

4.3. CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOSTRADICIONALES Y POPULARES

4.3.1. CARACTERÍSTICAS

Primeramente, considero oportuno, realizar una distinción entre las características de los juegos tradicionales y de los juegos populares.

En los juegos tradicionales se presentan dos tipos de elementos: los de dimensión cuantitativa (tiempo, espacio, implementos y reglas) y de dimensión cualitativa (voluntariedad, creatividad, placer, incertidumbre y capacidad de modificar las reglas) (Lavega, 1997).

Durante los años, se han ido dotando a los juegos tradicionales con características. Estas son algunas expuestas por Veiga (1998):

- Para jugar no es necesario un espacio determinado, es decir, que se podía jugar en cualquier lugar: en el parque, delante de la puerta de una casa, una plaza, la calle, en un descampado, en el campo, en casa, etc. Están completamente integrados en el entorno.
- El material cuando es necesario para su desarrollo esta generalmente presente en el ambiente transformado para la actividad lúdica: jabón para hacer pompas, canicas, chapas, los aros, el balancín, el columpio, los zancos, ...
- El juego tradicional no es sólo juego, todo lo que rodea al juego cuenta tanto como el juego.
- Creados en sociedades que requieren actividades lúdicas para todos sus

integrantes, existen para todas las edades juegos tradicionales.

Siguiendo con los juegos tradicionales González (2000) y Lavega y Olaso (1999), citado en Morera (2009) destacan las siguientes características:

- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento. Sus reglas son flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

Los juegos populares tienen unas características con las que se pueden diferenciar de otros, entre ellas señalamos estas (Rebollo, 2002):

- Normalmente se derivan de actividades laborales o religiosas.
- Reglas variadas.
- Normalmente transmitidas de manera oral.
- Materiales y terreno de juego flexible.
- No requieren mucho material ni de alto coste.
- Son simples de compartir.
- Son un importante elemento de comunicación interpersonal y de socialización.

A modo de comparativa, en la Tabla 2 se exponen las características de los juegos tradicionales y populares dadas por estos autores Huizinga (1972), Rebollo (2002), Mizrahi (2006), Antón (2011), Dorado (2011), Pérez (2011), Vigne (2011), citados en Mendoza, Analuiza y Lara (2017):

	CARACTERÍSTIAS		
JUEGOS TRADICIONALES	“Son los que perduran, pasan de generación en generación, se transmiten de abuelos a padres e hijos, manteniendo su esencia.” (Pérez, 2011).	“Son típicos de la región o país, constituyen un tesoro nacional y son practicados de generación en generación.” (Mizrahi, 2006).	“Constituyen el reflejo social, rasgos identitarios y culturales del ocio tradicional de la sociedad.” (Vigne, 2011).
JUEGOS POPULARES	“Un patrimonio de todos, los mismos que debemos conocer y conservar, para tener una visión global de nuestra cultura” (Dorado, 2011). “Practicado por un gran número de personas en un momento o lugar dado.” (Antón, 2011).	“Son parte del patrimonio cultural, nacen y se desarrollan en el pueblo”. (Rebollo, 2002).	“Se transmiten de generación en generación, evolucionan y se modifican hasta formar parte de los rasgos populares de la cultura de una región.” (Huizinga, 1972).

Tabla 2. Características de los juegos tradicionales y populares.

CARACTERÍSTICAS COMUNES

En lo escrito por Jiménez (2009) los juegos tradicionales y populares poseen unas características que les hacen únicos, consiguiendo perpetuarse en el tiempo y ser atractivos para los niños de diferentes generaciones y han conseguido que se mantengan vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones tanto pasadas como futuras: ocasionan diversión y sensaciones de felicidad, libertad, y comodidad al ser practicados, sus reglas son sencillas y motivadoras, tiene una fuerte interrelación entre los participantes, debido a que son juegos pactados entre los propios niños.

Son conductas motrices caracterizadas por una riqueza motriz (reglas iniciales, múltiples relaciones o redes de comunicación motriz, diversas maneras de aprovechar el espacio, diferentes formas y criterios temporales de acabar la partida, diversas manipulaciones de objetos) y por una riqueza social y cultural (variedades de protagonistas según edad, género y condiciones sociales, diversidad de zonas, diferentes calendarios de práctica, diversas formas de adquirir objetos de juego y formas de construcción) (Lavega, 2011).

Violante (2011) establece que tienen las siguientes características: se transmiten de generación en generación mediante la palabra, forman parte del patrimonio cultural y son juegos que se practican por parejas (veo-veo, las palmitas), individualmente por turnos (la rayuela, el elástico, saltar a la comba) o en grupo (el gato y el ratón, la gallinita ciega).

Son juegos con reglas de fáciles de entender, recordar y respetar. Las reglas tienen diferentes matices dependiendo de donde se jueguen y presentan cambios que no influyen en el sentido del juego (Sarlé, 2014).

4.3.2. BENEFICIOS Y VENTAJAS

Como señala Öfele (1998) las razones por las que merece la pena mantener vivos estos juegos son diferentes, pues es a través de ellos que podemos transmitir a los individuos características, valores, estilos de vida y tradiciones de diferentes regiones geográficas. Además de esto, se puede estudiar y mostrar diferentes variaciones del mismo juego dependiendo de la cultura y la región en la que se juega.

Los juegos tradicionales cumplen en la sociedad la función de aculturación, preservando y transmitiendo valores profundos de la cultura popular, asegurando una actividad motriz adecuada a las características de quienes la practican, promoviendo y fomentando las relaciones

sociales entre las personas de una misma generación y entre generaciones diferentes, contribuyendo a preservar las tradiciones orales y el patrimonio lúdico; por todo esto, Trigueros (2000) las considera que poseen un gran valor en sí mismas y que es necesario fomentar, promover y consolidar estas actividades propias que integran el patrimonio cultural de cada lugar, teniendo en cuenta su pasado, presente y futuro.

Tanto los juegos tradicionales como los juegos populares disponen de una gran variedad de ventajas y beneficios, para Annichiarico y Barreiro (2004) algunos de ellos son:

- La conservación de tradiciones transmitidas de generación en generación, evitando el olvido social de aquellos aspectos históricos que fueron relevantes para el desarrollo de nuestra sociedad actual.
- Los materiales requeridos pueden ser elaborados a mano o reciclados.
- Se ocasiona un acercamiento a la naturaleza, debido a que estos juegos se realizaban en el campo o en espacios abiertos.
- Desarrollo de las relaciones afectivas con los compañeros, ya que la mayoría de estos juegos se fundamentan en la colaboración entre los participantes.
- Posibilidad de realizar estos juegos en el tiempo de ocio o fuera del horario lectivo, al no ser necesario material específico o instalaciones complejas.
- Alto grado de motivación e integración.

Afirmado por Violante (2011), los juegos tradicionales brindan a los niños la oportunidad de descubrir y apreciar las tradiciones populares, enriquecer su bagaje cultural y disfrutar de un mundo de juego compartido interactuando con los adultos que permite una sensación de bienestar y felicidad mientras juegan con otros. Apoyados en esto, Crozzoli y Romero (2017) afirman que estos juegos permiten a los niños compartir momentos de felicidad con

sus padres y abuelos, a los mayores les encanta recordar y seguir jugando y los pequeños disfrutan recibiendo parte del patrimonio que los incorpora al mundo cultural de la comunidad a la que pertenecen.

4.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

La clasificación de García (1974), era la única que existía en el ámbito de los juegos tradicionales y populares en España, se compone de cinco apartados:

i. **JUEGOS ATLÉTICOS. EJERCICIOS DE FUERZA:**

- Carreras.
- Saltos.
- Ejercicios de Lanzamiento.
- Levantamiento de pesos.
- Tiro de palo.
- Sogatira.
- Habilidad y destreza.
- Lucha.
- Ejercicios de equilibrio.

ii. **PRUEBAS DE PUNTERÍA:**

- Juego de bolos.
- Juegos de mazo y bola.
- Juegos de tirar. (herrón, caliche, rana).
- Otros ejercicios de puntería.

iii. **JUEGO DE PELOTA:**

- Pelota vasca.
- Pelota valenciana.
- Pelotón.

iv. JUEGOS Y DEPORTES HÍPICOS:

- Carreras de caballos.
- Carreras de burros.
- Carreras de cintas.
- Correr gallos.

v. LUCHA DE ANIMALES:

- Lucha de carneros.
- Peleas de toros.
- Riñas de gallos.

La gran variedad de juegos y deportes tradicionales españoles hace que las clasificaciones no sean suficientes. Por lo que Subiza (1981) fija una clasificación de cinco tipos de juegos:

- Juegos de carrera/persecución (pañuelo o zapatilla).
- Juegos de salto (burro, la goma, etc.).
- Juegos intelectuales (adivinanzas y tres en raya).
- Juegos con animales.
- Juegos rítmicos.

Moreno (1993) establece como solución juntarlos a todos y denominarlos “juegos y deportes tradicionales” considerando su origen e implantación geográfica, por ello los clasifica por ciudades autónomas. Aunque, también considera en su clasificación a los rasgos tipológicos comunes, es decir, que utilizan los mismos materiales o movimientos corporales similares. Su clasificación:

- Juegos y deportes de locomoción:
 - Carreras y marchas.
 - Saltos.
 - Equilibrios.
 - Otros juegos y deportes de locomoción.

- Juegos y deportes de lanzamientos a distancia:
 - Lanzamiento a mano.
 - Lanzamiento con elementos de propulsión.
 - Otros juegos y deportes de lanzamientos a distancia.
- Juegos y deportes de pelota y balón:
 - Pelota a mano.
 - Pelota con herramientas.
 - Juegos y deportes de balón.
 - Otros juegos y deportes de pelota.
- Juegos y deportes de lucha:
 - Lucha.
 - Esgrima.
- Otros juegos y deportes de lucha. Juegos y deportes de fuerza:
 - Levantamiento y transporte de pesos.
 - De tracción y empuje.
 - Otros juegos y deportes de fuerza.
- Juegos y deportes náuticos y acuáticos:
 - Pruebas a nado.
 - Regatas a vela.
 - Regatas a remo.
 - Otros juegos y deportes acuáticos.
- Juegos y deportes con animales:
 - Competiciones: pruebas de valía y adiestramiento.
 - Lucha de animales.
 - Caza y persecuciones.
 - Otros juegos y deportes con animales.

- Juegos y deportes de habilidad en el trabajo:
 - Actividades agrícolas.
 - Otras actividades laborales.

Tomando como referencia la anterior, Blanco (1995) propone una clasificación distinta, pero enfocada en los juegos tradicionales infantiles, por lo que, está más centrada en la etapa escolar de infantil y primaria:

- Juegos de los primeros años.
- Juegos de correr y coger:
 - De esconder
 - De carrera y persecución:
 - Por equipos
 - Sin equipos
 - Varios
- Juegos de correr y saltar:
 - De ir y venir
 - De correr
 - De saltar y montar
- Juegos de lanzar:
 - Tánganas y rayuelas
 - Canicas
 - Pelotas
 - Objetivos diversos
- Juegos de comba:
 - De balanceo
 - De comba elevada

- Juegos de corro:
 - Sin mímica
 - Con escenificaciones
 - Con diálogo
 - Varios de corro
- Juegos de filas.
- Juegos de canciones.
- Juegos de Juegos varios.

Martín (2002) establece una clasificación de estos juegos sobre Castilla y León:

- ❖ Lanzamiento de precisión.
- ❖ Lanzamiento de distancia.
- ❖ Lucha.
- ❖ Habilidad en el trabajo.
- ❖ Juegos de pelota.

Sarlé (2014) propone una clasificación de los juegos tradicionales, la cual no es cerrada, pero es una manera de poder organizarlos de una forma más clara y de reconocerlos fácilmente:

- Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas (veo-veo).
- Juegos tradicionales a partir de diagramas (rayuela).
- Juegos tradicionales sin objetos ni rimas (gallinita ciega).
- Juegos tradicionales con objetos (las chapas o tabas).
- Objetos que son juegos (yo-yo).

4.5. PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA ACTUALIDAD

Los juegos tradicionales han sufrido grandes cambios bajo la influencia de los medios audiovisuales, la publicidad, la propaganda las nuevas tecnologías, etc. y se han ido transformando en actividades pasivas. (Trigueros, 2002).

Paredes (2002) comenta que la práctica de estos juegos siempre ha estado más asociada a los pueblos, la historia y a las costumbres, entonces, es en los pueblos donde se han seguido conservando muchas tradiciones, es decir, la cultura popular existente en un lugar, pero la mayoría de los jóvenes ahora viven en ciudades donde hay un estilo de vida altamente globalizado.

Se destaca que las escuelas deben emplear un papel fundamental para el proceso de recuperación de estos juegos, Yaguë (2002), confirma esta opinión a partir de los siguientes motivos:

- Emigración del campo a la ciudad como consecuencia de la mecanización del campo y la desaparición de determinados trabajos agrícolas ligados al origen de juegos tradicionales y populares, junto con la ausencia de los niños en los núcleos más pequeños.
- Desaparición de los espacios adecuados para su práctica, estos se han transformados en entornos urbanos, llenos de edificios y lugares públicos, lo que provoca que las calles estén ocupadas por el tráfico y suban los niveles de contaminación ocasionando un clima perjudicable a nivel social.
- Surgimiento de juegos digitales y electrónicos, que ocasionan que los niños no salgan a la calle a jugar y adopten una postura más solitaria y sedentaria.
- Aparición de actividades complementarias y extraescolares, dedicadas a la formación académica, que provoca que los niños sientan un agotamiento físico e intelectual al llegar a casa y por lo tanto que no dediquen tiempo para jugar.

La Unesco (2005) expone que en la actualidad se puede constatar la progresiva desaparición de los juegos tradicionales de libre uso por parte de los niños en sus espacios de ocio, de ahí la necesidad de una intervención educativa para conseguir que estas expresiones culturales de profundo origen social no desaparezcan de la sociedad infantil y se conviertan en recursos lúdicos de los más jóvenes.

Años más tarde, en concreto siete años, Trigueros (2009) vuelve a recalcar que, aunque la cultura popular trata de mantenerse, se está enfrentando a fenómenos de globalización que están causando la pérdida de la cultura de los pueblos y estandarizándose la cultura y forma de vida actual. Afirmó, que la situación actual de los juegos tradicionales y populares se debe principalmente a los siguientes factores: tiempos de libre relación, aparición de las nuevas tecnologías, pérdida de los espacios apropiados para el juego (jardines, parques, plazas...) y la desaparición de las vías de transmisión tradicionales de los juegos.

Como comenta este autor, la aparición de las nuevas tecnologías es uno de los factores que está provocando esta pérdida del juego tradicional y popular, debido a que los niños pasan más tiempo ahora con las videoconsolas, el ordenador, las tablets y los móviles, por lo que está causando que los niños no realicen actividad física o que se haya reducido su práctica, y, por lo tanto, que no se desarrollen y practiquen estos juegos.

Hoy en día, no es habitual encontrarnos en las calles o plazas grupos de niños jugando a juegos como los que jugaban sus padres, sus abuelos y generaciones atrás. Los juegos tradicionales y populares han quedado aislados, pero no perdidos en la memoria, hay que recordar que existieron y que aún existen, aunque hoy en día sean pocos conocidos y practicados. Es importante demostrar todo lo que ha entretenido a generaciones y la alegría que aportaban a los niños. (Carmona, 2012).

Siguiendo con este autor, él afirma que estos juegos están disminuyendo paulatinamente debido a una serie de factores: la gran influencia de una sociedad de consumo marcada por los intereses económicos y comerciales de las empresas que impusieron los juguetes comerciales; la pérdida de zonas de juego: las plazas y calles están llenas de coches, los espacios abiertos, cercanos y seguros para jugar se han transformado en edificios; las familias desconfían cada vez más a la hora de permitir que sus hijos jueguen libremente a la calle; la limitación del tiempo de juego debido a los deberes escolares, las actividades extraescolares, la televisión,...

4.6. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA ESCUELA

Trigo (1995), en la revista *Aula de Innovación Educativa* número 44 con título “El juego tradicional en el currículum de Educación Física” expone lo siguiente:

Si en las aulas y en las distintas manifestaciones culturales el profesorado es capaz de recuperar toda esa cultura, sirviéndose de sus propios recuerdos, de las aportaciones de los propios alumnos y de los padres y abuelos de éstos, en más o menos poco tiempo habremos recuperado el tiempo perdido. La práctica habitual de esas diversas manifestaciones culturales es lo que va a determinar su uso en el ocio de los ciudadanos.

Esta autora también escribe que es la escuela el lugar idóneo para que los ciudadanos conozcan y aprendan el patrimonio cultural de nuestros antepasados.

Existen dos tipos de aplicaciones para los juegos populares tradicionales, por una parte, utilización del juego como medio, es decir, subordinado a otros contenidos como para la mejora de la condición física (resistencia, fuerza, velocidad...), la mejora de la práctica de un deporte (juegos predeportivos), o utilizarlo como pasatiempo. Por otra parte, práctica del juego como contenido, esto significa considerar la conexión de los juegos con el entorno sociocultural. Como contenido puede ser útil para mejorar la comprensión de la cultura social, hábitos y costumbres, para el conocimiento y puesta en práctica de los juegos de familiares, conocidos y personas de una zona, para la práctica de variantes y para comparar con los juegos de otras regiones, culturas, territorios y países. (Lavega, 2000).

Sarmiento (2008) afirma que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”, es decir, que la integración de los juegos tradicionales y populares en la escuela permite al alumnado conocer y aprender ciertos factores relacionados con su cultura y entorno, y al mismo tiempo podemos observar cómo van adoptando estos juegos de acuerdo a la sociedad actual en la que se vive. Además, según este autor, a partir de este tipo de juegos se promueve la educación en valores y el intercambio cultural, esto se logra a través de las relaciones que se construyen entre profesores y alumnos y entre estos y sus iguales.

Navacerrada (2008) plantea varios puntos de vista al aplicar los juegos tradicionales en la escuela. Considera dos áreas: como contenido que profundiza en el conocimiento de las culturas indígenas del mundo, por lo que es un contenido integrador e intercultural y como

herramienta para desarrollar aspectos psicomotores en la construcción del esquema corporal,

para desarrollar la condición física, las habilidades básicas y todo el contenido de nuestro dominio de manera divertida y lúdica.

La enseñanza de los juegos tradicionales y populares en la escuela aporta al alumnado la comprensión de la cultura local y de su región, promueve la relación entre el alumnado, la comunicación y la socialización dentro del grupo, su carácter motivador facilita la participación de los estudiantes en las actividades, favorece la adquisición de conocimientos conceptuales e instrumentales, fomenta la autoestima, contribuye al desarrollo de la imaginación y sirve como medio para fortalecer la personalizar (Jiménez, 2009).

El profesor/a, según la autora Violante (2011) es el responsable de presentar los juegos jugándolos con los alumnos, crear espacios y tiempos para repetirlos e invitar los padres, abuelos y/u otros miembros de la comunidad a enriquecer el repertorio de juegos tradicionales y populares que se realizan en la escuela.

Según Crozzoli y Romero (2017) los profesores de Educación Física tienen que asegurarse de seguir difundiendo y transmitiendo estos juegos para que no desaparezcan. No solo se destaca la importancia de transmitir lo propio, sino también el conocimiento de otras culturas, porque, aunque no sean propios se pueden adoptar. La Educación Física ofrece a cada niño la oportunidad de experimentar estos juegos, adaptándolos, modificándolos, transmitiéndolos y creando vínculos afectivos que los conectan con su propia historia y presente.

Como bien se ha expuesto, estos autores consideran el contenido de los juegos tradicionales muy valioso para desarrollarlos en las clases de Educación Física, sienten que los profesores de esta área tienen la responsabilidad de impartirlos como un aspecto de la cultura y como un contenido socialmente importante; la responsabilidad de comprometerse en la enseñanza de los niños de manera que estos logren el control de estos juegos (el escondite, la gallinita ciega, la rayuela, etc.) y que puedan manejarlos con autonomía y libertad. Solo entonces los maestros estarán realmente enriqueciendo el repertorio a sus alumnos de estos juegos y asegurando que sesigan jugando en las generaciones futuras.

4.7. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES CON EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN FÍSICA PRIMARIA DE CASTILLA Y LEÓN

El Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, expone en el área de Educación Física en el apartado de competencias específicas, en concreto en la número cuatro, que dice lo siguiente:

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico- expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

Esta competencia implica construir la identidad personal y social desde una práctica vivenciada que integra expresiones culturales como el juego el deporte, la danza y otras actividades artístico-expresivas vinculadas con la motricidad, asumiendo que forman parte del patrimonio cultural y que han de ser objeto de reconocimiento, preservación, mejora y disfrute. En un mundo globalizado y marcado por los movimientos migratorios esto supone enriquecer el acervo común con las aportaciones de las diferentes etnias y culturas que convergen en un espacio socio-histórico, desde el mestizaje cultural asociado a la interculturalidad.

“La cultura motriz tradicional podría abordarse a través de juegos tradicionales y populares, danzas propias del folklore tradicional, juegos multiculturales o danzas del mundo, entre otros.”

Además, dentro de este documento en los criterios de evaluación del primer ciclo, en la competencia específica 4, manifiesta:

“4.1 Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.”

Y en cuanto a los saberes básicos, en el apartado E. Manifestaciones de la cultura motriz: “Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la propia cultura.”

En los criterios de evaluación del segundo ciclo de esta competencia, se expone:

4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de

diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.

En los saberes básicos de este ciclo en el apartado E. Manifestaciones de la cultura motriz: “Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.”

Por último, en los criterios de evaluación del tercer ciclo de esta competencia se presenta lo siguiente:

4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.

En los saberes básicos de este tercer ciclo en E. Manifestaciones de la cultura motriz: “Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.”

Según 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, se puede observar en el área de Educación Física, que el bloque 4: Juegos y actividades deportivas aparece lo siguiente:

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, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia.

En los contenidos de este bloque vienen recogidos los juegos tradicionales y populares 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 siguiente criterio de evaluación:

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

En los estándares de aprendizaje evaluables que se refieren a 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.”

4.8. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES MULTICULTURALES

Los juegos tradicionales existen en todo el mundo. Aunque habrá diferencias en la forma del juego, en la utilización, en el diseño, o en algún otro aspecto, pero la esencia del juego permanece. Es interesante como todos los juegos pueden repetirse en los lugares más remotos, aún con las peculiaridades o la marca característica de cada cultura y lugar. Las características peculiares del entorno del juego explican una serie de aspectos socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y comprender la historia y cultura de nuestros pueblos. (Retter, 1979, como se citó en Öfele, 1999).

Realizándolo de forma concéntrica, se presentan diferentes juegos tradicionales y populares primeramente de todo el mundo, posteriormente de España diferenciando por comunidades autónomas y, por último, nos centramos en los juegos de Castilla y León.

Bantulà y Mora (2007) en el libro “Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global” presentan diversos juegos de todos los continentes:

- Juegos de África:
 - Marruecos: Azúb (busca), Azúb adtáfez (busca la marca) y Fus ifús (manorápida).
 - Mozambique: Axitiquinha, “Labirinto” (el laberinto), Maleua y Pondas.
 - Senegal: Garcétanbolilaye y Gargué.
 - Sudáfrica: Dithwai.
 - Sudán: “Leopard trap”.

- Zambia: “Snake”.
- Zimbabwe: “Pez, el”.

- Juegos de América:
 - Argentina: La caza, Gata parida y La mancha.
 - Canadá: “Barrer con la escoba”, Muk (silencio) y Mush-mush (blando-blando).
 - Chile: El pezcadito.
 - Colombia: El ángel y el diablo, Monigote, Los perritos y Vendado.
 - Cuba: Venconmigo.
 - Ecuador: Siete loco.
 - Estados Unidos: Aheyo (los aros), Blankey (mantear), Frizz-buzz, Gä-gä- dä-yan´-duz, Head of the class (el primero en llegar), Mocasin game, Tsi- ko-nai (aros concéntricos) y Uhi-ta
 - El Salvador: La mica encadenada.
 - Guatemala: Chivo perdido.
 - México: El diablo.
 - Paraguay: Pescadito, pescadito y Ratones bailarines.
 - Perú: Cullcu.
 - República Dominicana: La chancleta y La escoba.
 - Uruguay: El cordón, Lobito y Vuelta al mundo.
 - Venezuela: El fusilado, El guataco, Más ladrillo y Las siete piedras.

- Juegos de Asia:
 - Arabia Saudí: Marbles.
 - Bangladesh: Awoli-sheshe, Phelhle y Tug-of-war in all-fours.
 - China: Hong-Lui-Ten.
 - Filipinas: Pantenero, La sipa, Tabis-tabis y Touching ball.
 - India: Abki, Cheetal, cheetah, Dragons tail, Gora, Hottot, Khong,

Khong, khep, Perok kagna, Rukkung, rukkung, Spu markadia, Tngut, Taruk Pajuk, To saikhong y Tu Mung Phai.

- Indonesia: Gundasi.
- Israel: Gogoim, Ha trace y Makalot.
- Japón: “El diablo y la rana”.
- Jordania: “Tied-up monkey”.
- Líbano: Seba Tizra.
- Malasia: Tarik tangan.
- Myanma: Ek jomba, “Frog dance”, “Guessing game”, Parrok paminhinam, Solung yetbum y To himmaeng.
- Nepal: Kabaddi.
- Palestina: Baspus nar.
- Pakistán: “Kboddi”, “Kingdom”, “Kobdi” y Pittu grem.
- Siria: “Don´t laugh”
- Tailandia: Takraw.
- Taiwán: “Levanta la mano”.
- Vietnam: “Bastoncillos, Los truyen”.

La Asociación Alganda Servicios Sociales, expone en su proyecto de intervención comunitaria “#Entrepaseos” (2019) un manual de juegos tradicionales pertenecientes a continentes y culturas, priorizando aquellos que son genuinos y distintivos de cada región. Los continentes, países y juegos planteados son los siguientes:

- Europa:
 - Rusia: Pýanista
 - Alemania: Tpfoschlagen
 - Italia: Lupo delle ore y Fazzoletto peo peo
 - Francia: Marelle Escargot y Avez-Vous Ecureuil Iun?
 - Reino Unido: London Brigde is Falling Down
 - Portugal: Malla portuguesa

- España: La gallinita ciega y Carrera de sacos
- Rumanía: Atinsealea y Tara, tara, ¡vrem ostasi!
- América:
 - Perú: Kiwi
 - Brasil: Queimada
 - Chile: Papaya
 - Argentina: La del diez y El tira y afloja
 - México: El teléfono descompuesto
 - Guatemala: Ulama
 - Panamá ¿Adivinas quién soy?
 - Estados Unidos: Ajutatut
 - Canadá: Nalukauq
- Asia:
 - India: Gillidanda
 - Japón: Onigokko y Daruma otoshi
 - Tailandia: Gul Tara
 - China: El gato y el ratón y Girar y girar
- África:
 - Egipto: Saluf y Mamba
 - Argelia: Matambulú y La txila
 - República de Guinea: Yoté
 - Marruecos: Fus isfus
 - Somalia: Ubuthi
 - Sudán: Sipu o Seega
- Oceanía:
 - Papua Nueva Guinea: Ihihna Pohopna
 - Nueva Zelanda: Punipuni y Poi raku

- Australia: Peanut Hunt

El autor Rebollo (2002) en su artículo expone la siguiente clasificación según el diccionario Geográfico de España (Ed. Prensa Gráfica), Madrid 1956:

REGIÓN	JUEGOS Y DEPORTES
País Vasco	Pelota Vasca Bola Toki (bolos) Palankarés (Barra) Toka Korricolarés (carreras) Aizcolarés (corte de troncos) Segolarís (concurso de riego) Arrijasoketa (levantamiento de piedras) Idi-Dena (arrastre de piedras) Soka-tira
Castilla y León Asturias Cantabria Navarra Rioja Aragón	Caliche Bolos Barra Española Lucha leonesa Korricolaris Andarines Soga-tira
Cataluña	Castell Bolos Barra Sogatira

Valencia	Bolos Pelota valenciana Caliche
Castilla- La Mancha	Tiro de reja Bolos Barra española
Madrid	Caliche Bolo-palma Barra española
Murcia	Caliche murciano Bolos murcianos Mazi-bol
Canarias	Lucha canaria Polo canario
Andalucía	Carrera de sacos Sogatira
Galicia	Carreras rituales Lucha (loita)
Extremadura	Tiro de reja
Baleares	Tiro de orda Caliche

Centrándonos por último en nuestra comunidad autónoma Castilla y León, López (s.f.) en su artículo para el proyecto de investigación “Patrimonio Histórico Español del Juego y el Deporte (PHEJD)”, clasifica los juegos tradicionales de Castilla y León de la siguiente manera:

- Juego de los bolos:
 - Bolo Burgalés
 - Bolo Leonés
 - Bolo Palentino
 - Bolo Ribereño (Ribera de Duero)
 - Bolo Segoviano

- Bolos Maragatos (Comarca del somontano del Teleno, Astorga)
 - Bolos Bercianos (El Bierzo, León)
 - Bolos Bolillos (Burgos)
 - Bolos tres tablonos (Comarca de las Merindades, Burgos)
-
- La Calva (Palencia, Zamora y Salamanca).
 - La Herradura (Soria).
 - La Llave (El Bierzo, León).
 - La Tanga.
 - La Rana.
 - El Billar Romano.
 - Lanzamiento de Barra Castellana.
 - La Lucha Leonesa.
 - La Corta de Troncos (Soria).
 - La Pelota (Segovia).
 - La Monterilla (Palencia).
 - Las Mazas.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este apartado se contextualiza la propuesta de intervención del tema elegido para mi TFG, los juegos tradicionales y populares en Educación Primaria, más concretamente en el área de Educación Física. Se analizará el contexto del centro escolar de manera genérica, el papel de la Educación Física en el centro y el grupo de referencia, para el cual está pensada esta unidad didáctica, aunque no se haya llevado a cabo. También se especifican los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, las sesiones, la metodología que se emplearía, así como las técnicas de instrumentos de evaluación que he considerado más adecuados y, por último, la contribución al desarrollo de las competencias básicas.

5.1. CONTEXTO

5.1.1. CENTRO EDUCATIVO

El centro para el cual esta desarrollada mi propuesta de intervención es el colegio San Agustín, situado en la Avenida de Madrid, en la ciudad de Valladolid. El motivo de mi lección ha sido que es el colegio en el que he realizado el prácticum.

Su oferta educativa cuenta con una educación integral y continua desde los 0 hasta los 18 años, es un centro concertado en las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria, mientras que en la Escuela Infantil y Bachillerato es de carácter privado. También cuenta con un Bachillerato Dual Americano (enseñanza privada). El colegio tiene como norma el uso del uniforme oficial del centro.

El centro ofrece una gran cantidad de servicios escolares: comedor escolar, transporte escolar, madrugadores, actividades extraescolares, club deportivo, viajes e intercambios, coro San Agustín, huerto escolar y grupo scout Cruz del Sur.

Todas las instalaciones están totalmente equipadas con material audiovisual (proyectores, pizarras, tanto de tiza como blancas, ordenadores...) y adaptadas a alumnos con discapacidades motoras. También cuenta con otra variedad de instalaciones como son: el salón de actos, aulas de informática, la capilla, la iglesia, el polideportivo, el gimnasio, la sala de judo, varios campos de fútbol y baloncesto, pistas de pádel, laboratorios, parques y jardines, etc.

Las familias, pertenecen a la clase media y valoran una buena educación para transmitir a sus hijos. En la mayoría de las familias existe estabilidad, aunque cada vez hay más situaciones de ruptura o conflicto matrimonial. La mayoría del alumnado procede del alfoz de Valladolid y de barrios cercanos de reciente construcción.

El profesorado, constituye un grupo estable, son parte fundamental de la comunidad educativa, se responsabilizan de manera directa de promover y fomentar la acción educativa global del centro. Colaboran en coordinación con otros miembros de la comunidad educativa y se actualizan mediante una formación permanente, realizando cursos y talleres para lograr la educación integral de los alumnos.

El objetivo principal del centro es contribuir a la formación integral del alumno en la dimensión social, personal y religiosa, desde un punto de vista cristiano, ideológico y con respeto a los principios democráticos y de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución.

5.1.2. EDUCACIÓN FÍSICA EN EL CENTRO ESCOLAR

En la documentación oficial del centro se puede encontrar la programación didáctica de los distintos cursos de manera sintetizada. El profesorado se organiza por cursos, plantean las mismas unidades didácticas cada trimestre y en las reuniones que van teniendo durante el periodo escolar se van organizando para que en todas las clases de ese curso se siga una misma línea de actuación. Hay muchos profesores especialistas en esta área, asimismo la gran parte de ellos son ejercen de tutores de los distintos grupos. Además, se ofrece una gran variedad de actividades extraescolares deportivas.

Al ser un colegio tan grande cuenta con varios espacios deportivos: polideportivo, gimnasio, sala de judo, zona del frontón (campo de vóley, campo de fútbol y un foso de arena), dos pistas de pádel, varios campos y futbol y canchas de baloncesto que se encuentran en el patio, donde además en una parte del suelo esta pintada dos rayuelas, una diana a gran escala, el twister, un tres en raya y algunos circuitos.

En las distintas salas de materiales se puede encontrar bastante variedad, como, por ejemplo, combas, balones (fútbol, baloncesto, balonmano y vóley), raquetas de bádminton con sus respectivos volantes, indiacas, chapas, bolos, canicas, sticks de hockey y pelotas, pañuelos, aros, conos, picas, bates de beisbol, balones medicinales, zancos, etc.

5.1.3. ALUMNADO

Esta propuesta está dirigida en concreto a una clase de 5° de primaria, en la que el grupo está formado por 25 alumnos y alumnas. Entre ellos no hay repetidores, ni ningún caso de ACNE o ACNEAE. Aunque cabe decir que se puede desarrollar para cualquier clase de 5° de primaria, incluso modificando pequeñas cosas se podría desarrollar en cualquier curso de Educación Primaria.

Centrándonos en el grupo de referencia, en mi periodo de prácticas pude observar que entre todo el alumnado que compone la clase, hay quienes poseen los papeles de “líderes”, aunque es una clase bastante uniforme, siempre hay alumnos y alumnas que muestran más personalidad/carácter y otros que son más influenciables. Además, como suele ser común ya a estas edades el grupo se divide en pequeños “grupitos”, tanto en las chicas como en los chicos. Normalmente, existen más conflictos entre las niñas, suelen ser “discusiones” sin demasiada importancia, que después de hablarlo con ellas se soluciona. Aunque en la clase todos se relacionan con todos, las chicas se juntan por una parte y los chicos por otra.

Hay que tener en cuenta las características psicoevolutivas (desarrollo psicomotor, cognitivo, del lenguaje, social y moral) ya que condicionan los procesos de aprendizaje. La concepción de aprendizaje de la que se parte se basa en una concepción constructivista, un enfoque que implica contar con las ideas previas que poseen los alumnos/as y darles una participación activa.

5.2. CONTENIDOS

- Concepto, características y diferenciación de los juegos tradicionales y populares.
- Juegos tradicionales y populares propios de nuestro entorno.
- Reglamento de los distintos juegos de nuestra cultura.
- Aplicación de las habilidades motrices básicas.
- Ejecución y puesta en práctica de estrategias tanto individuales como colectivas.
- Conocimiento de los juegos tradicionales y populares que se practican en diferentes países.
- Juegos tradicionales y populares de otros países: reglamentación y materiales de juego.
- Comparación entre los juegos de diferentes culturas con los de la nuestra, identificando diferencias y similitudes.
- Práctica de juegos tradicionales y populares de nuestro entorno.
- Práctica de los diversos juegos tradicionales y populares de otros países.
- Utilización de distintos materiales para la práctica de los juegos.
- Respeto hacia las reglas y normas de los juegos.
- Interés por el conocimiento de los juegos tradicionales y populares de nuestro país y de los diferentes países.
- Aprecio y valoración de los juegos tradicionales y populares como medio de disfrute para el tiempo de ocio.
- Uso adecuado del material.

Estos contenidos están relacionados con los que presenta 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, en este caso nos centraremos en el bloque 4: Juegos y actividades deportivas. De este bloque destacamos:

“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.”

“Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión, aceptación, respeto,

tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.”

Y ahora más en concreto, en lo referente a quinto curso, ya que es el curso en el que se va a desarrollar esta unidad didáctica:

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas:

“Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.”

“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.”

“Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales. Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.”

“Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.”

5.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE TU UNIDAD DIDÁCTICA	RELACIÓN CON EL CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE LEGALES	COMPETENCIAS
Resolver retos tácticos elementales propios del juego con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa.	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	- Resuelve situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	1.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	CPSAA CE
		- Realiza habilidades motrices básicas y sus combinaciones ajustándose al objetivo del juego.	1.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.	CPSAA CE
Actuar de forma coordinada y cooperativa en momentos de oposición a uno o varios adversarios	2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y	- Emplea estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en	2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y	CPSAA CE

en juegos tanto como atacante o como defensor.	actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.	diferentes juegos.	actividades deportivas.	
Conocer y valorar la diversidad de actividades lúdicas.	3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	- Conoce y expone las diferencias entre juegos populares y tradicionales.	3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.	CCL CCEC
Conocer los reglamentos básicos de los juegos tradicionales y populares.	4. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.	- Conoce las reglas básicas de los juegos tradicionales y populares.	4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas	CPSAA CCEC

Respetar a los compañeros en los juegos aceptando las normas y reglas establecidas. Mostrar interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	- Demuestra interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.	CPSAA CE
		- Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases, así como en darle un uso adecuado.	6.2. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.	CC CPSAA
		- Acepta y cumple las normas de los diferentes juegos tradicionales y populares.	6.4. Acepta y cumple las normas de juego.	CC CCEC

5.4. METODOLOGÍA

Entendiendo la enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva constructiva, es importante conocer los alumnos ya saben sobre los juegos tradicionales y populares, por ello antes de comenzar con la primera sesión, se hablará en clase sobre qué son los juegos tradicionales u populares y cuáles son sus características básicas.

Se potenciará el trabajo individual y grupal del alumnado, empleando diferentes principios metodológicos, priorizando el proceso de aprendizaje sobre los resultados.

Se seguirán estos criterios del aprendizaje significativo:

- Asegurar la relación de las actividades.
- Facilitar el aprendizaje.
- Potenciar la interacción profesor-alumno y alumno-alumno.
- Plantear actividades variadas que garanticen los aprendizajes.

La práctica de los juegos tradicionales y populares debe entenderse como un vínculo con el patrimonio cultural. Estos juegos no deben conducir a aprendizajes deportivos, sino que tienen significado en sí mismos y promueven la exploración corporal, las relaciones con los demás y el placer del ocio creativo.

Se caracterizará por la búsqueda de un mayor rendimiento motor y eficiencia a la hora de ejecutar las tareas, por lo que se centrará en juegos de reglas y propuestas que impliquen desafíos. En los juegos que involucren competitividad, se tratará de que los alumnos no les aborden de forma incorrecta.

Sobre todo, se llevarán a cabo estos dos estilos de enseñanza:

- Mando directo, ya que es el profesor quien define los objetivos de la sesión, identifica los contenidos, propone los juegos, distribuye y organiza al alumnado y los materiales en el espacio, establece un tiempo de práctica y controla el cumplimiento de las normas de los juegos. Además, la evaluación de los resultados es trabajo suyo, siendo el que determina si el alumnado ha alcanzado los objetivos en base a su criterio personal.
- Descubrimiento guiado, donde el alumnado es quien toma sus propias decisiones sobre la práctica. El profesor es el que organiza los juegos para que

los niños exploren, practiquen e investiguen durante su desarrollo. Asimismo, es quien organiza la situación y los acompaña para que obtengan un aprendizaje efectivo.

5.5. SESIONES

El tiempo de las clases de Educación Física en esta clase se dividía de la siguiente manera:

- Lunes: 1h (11:15-12:15)
- Martes: 1h 30 min (12:45-14:15)

Considero necesario exponer este horario, ya que va a ser fundamental para entender la planificación de las sesiones. Debido a que las sesiones 2, 4, 6 y 8 al tener una duración mayor se realizarán más juegos.

El criterio de organización de la primera y segunda sesión ha sido en base a la habilidad motriz básica que más se trabaja en los juegos que se van a desarrollar para que de esta manera sigan un hilo común. El de la tercera sesión está orientado a la elaboración de estrategias y tácticas tanto individuales como colectivas. La cuarta y quinta sesión están destinadas al conocimiento, aprendizaje y práctica de juegos tradicionales y populares de diferentes países. La sexta y séptima se organizará en función de los juegos proporcionados por los abuelos del alumnado. Y, por último, la octava sesión se dedicará a comentar y reflexionar sobre la unidad didáctica y a la realización del cuestionario.

Para la sexta y séptima sesión, el primer día que se empiece con la unidad didáctica, se les comentará a los alumnos que, si quieren, pueden hablar con sus abuelos y abuelas, para que algunos de ellos vengan al colegio y nos cuenten que juego tradicional y/o popular era su favorito, que expliquen cómo se jugaba y se realicen ese día. Además, se les enviará un correo a los padres, detallando toda la información.

SESIONES	JUEGOS
SESIÓN 1: Habilidad de salto	“Relojito” “Carrera de sacos”
SESIÓN 2: Habilidad de lanzamiento	“Bolos” “Diana” “Chapas”
SESIÓN 3: Elaboración de estrategia	“Atrapa la bandera” “Torito en alto”
SESIÓN 4: Juegos tradicionales y populares de diferentes países	“Alla fruta” “Desafío” “What’s the time Mr. Wolf?”
SESIÓN 5: Juegos tradicionales y populares de diferentes países	“Takgro” “La serpiente”
SESIÓN 6 y 7: Juegos de nuestros abuelos	Juegos tradicionales y populares propuestos por los abuelos.
SESIÓN 8: Reflexiones y cuestionario	Se realizará en cuestionario en el aula. En caso de que sobre tiempo se realizaran juegos propuestos por el alumnado.

Tabla 3. Esquema de las sesiones de la unidad didáctica.

En la mayoría de los juegos se incluyen modificaciones y reglas nuevas añadidas por mí, ya sea porque quería hacerlo más dinámico y/o motivador, por seguridad o sobre todo para que no se de pie a “trampas”, ya que como he mencionado anteriormente, para desarrollar esta propuesta de intervención me he basado en mi grupo de referencia del prácticum II, los cuales son muy competitivos y en bastantes ocasiones previas las habían hecho.

5.5.1. EXPLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS SESIONES

Este subapartado está expuesto en el anexo 1. En el que se especifica sesión por sesión como se va a desarrollar, las explicaciones y modificaciones de los juegos, así como el material necesario para su práctica.

5.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de esta unidad didáctica se basa 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, y se tomará como referencia los estándares de aprendizaje evaluables del bloque 4: juegos y actividades deportivas del área de Educación Física.

La evaluación se realizará de la siguiente manera:

- En primer lugar, mediante la técnica de observación, se evaluará el trabajo diario de cada alumno/a en cada sesión por medio de una rúbrica (anexo 2), que se irá rellenando en función de la observación del profesor a medida que se vayan desarrollando las diferentes sesiones y las reflexiones finales de cada una de ellas. Esta parte valdrá un 70% de la nota.
- En segundo lugar, cuando se hayan realizado todas las sesiones, se le entregará al alumnado un questionario (anexo 3), con el que se comprobará que conocimientos han adquirido y como ha sido su experiencia en esta unidad didáctica. Esta parte valdrá un 30% de la nota.

5.7. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

A efectos del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, las competencias que se van a desarrollar en esta unidad didáctica son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística:**

Dicha competencia hace referencia a utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, por lo que en nuestra unidad didáctica influirá a la hora de expresar sus pensamientos, dudas, sentimientos y opiniones acerca de las diferentes sesiones. Al final de cada sesión, al realizar un tiempo de reflexión con los alumnos, tendrán la oportunidad de expresarse de forma oral tanto con sus compañeros como con el profesor. Además, durante el transcurso de los juegos existen momentos de comunicación con los demás como, por ejemplo: al elaborar las estrategias, al animarse unos a otros, y sobre todo en la última sesión al tener que exponer delante de la clase los juegos que fueron preguntados a sus familiares. Por otro parte, podrán desarrollar su comunicación escrita en la realización del cuestionario.

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:**

Esta competencia se desarrollará en la unidad didáctica a través de que los alumnos tengan que memorizar y recordar números, realizar operaciones básicas de restas y sumas e incluso formar figuras geométricas como el círculo o el triángulo. Esto se puede observar en el juego de las de los bolos, en el cual tienen que colocarles en forma de triángulo, también tendrán que recordar la puntuación que han ido obteniendo tanto en este juego como en la mayoría de los demás.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:**

Esta competencia estará presente cuando el alumno/a exprese sus sentimientos sobre los juegos, cuando tenga que tomar decisiones en la práctica de los juegos, al colaborar con sus compañeros, y al organizar su propio aprendizaje y compartirlo.

- **Competencia ciudadana:**

Esta competencia se trabaja en esta unidad didáctica, puesto que se transmiten valores como el trabajo en equipo, la igualdad, la aceptación de normas, en la resolución de conflictos, el respeto hacia los compañeros y hacia el patrimonio cultural de nuestro país y de los demás países.

- **Competencia emprendedora:**

Con la unidad didáctica se pretende contribuir a esta competencia de forma que los alumnos sean capaces de transformar sus propias ideas en acciones, por ejemplo, en la aplicación de tácticas y la elaboración y puesta en práctica de estrategias. Además, en la unidad en muchas situaciones se reclama la participación activa del alumnado, donde debe asumir responsabilidades.

- **Competencia en conciencia y expresión culturales:**

Es la competencia en la que más se centra la unidad didáctica, debido a que se pretende que los alumnos conozcan, comprendan y valoren los diferentes juegos tradicionales tanto de nuestro país como de otros y los utilicen como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Las conclusiones y los aprendizajes que he obtenido realizando este TGF se han basado principalmente en la fundamentación teórica, ya que no he podido llevar mi propuesta de intervención a la práctica.

En relación a los objetivos planteados y como se han cumplido es la siguiente:

Objetivo general: **Diseñar una propuesta de intervención didáctica que integre los juegos tradicionales y populares en la Educación Primaria.**

De acuerdo con el objetivo general, se ha logrado diseñar una unidad didáctica referente a los juegos tradicionales y populares centrada en una clase de 5º de primaria, pero como expuse realizando pequeñas modificaciones se puede desarrollar en todos los cursos de primaria.

Objetivos específicos:

1. **Dar a conocer los juegos tradicionales y populares justificando tanto la importancia como la necesidad que tiene dentro de la educación.**

Gracias a la realización de la fundamentación teórica de mi trabajo, he podido conocer y aprender una gran cantidad de juegos tradicionales y populares tanto de nuestro país y comunidad autónoma, como del resto de países que podré transmitir a los alumnos. Al revisar varias fuentes, he podido comprobar como estos juegos son parte del currículum de primaria y por ello deben de abordarse en las aulas. Además, he podido investigar más sobre esto para afirmar la importancia que tiene para los alumnos recibir estos contenidos y aprender algunos de los juegos tradicionales y populares que existen y de esta forma mejorar sus aprendizajes de una manera lúdica, activa y divertida.

2. **Trabajar las habilidades motrices básicas y la elaboración de estrategias a través de los juegos tradicionales y populares.**

Se optó por este objetivo, ya que este tipo de juegos llevan implícitos el trabajo de las habilidades motrices básicas y la elaboración de tácticas y estrategias tanto individuales como colectivas. De esta manera, se hará que los alumnos sean conscientes de que están trabajando en cada juego y poderles guiar para

que mejoren ciertos aspectos. Además, las tres primeras sesiones se plantearon y organizaron en base a esto.

3. Conocer y practicar los juegos tradicionales y populares con los que se divertían nuestros abuelos en su infancia como una herramienta sociable y lúdica.

Este objetivo se ha conseguido explícitamente en la sexta y séptima sesión al realizar el proyecto de la participación de los abuelos en el centro escolar. Pero también en las dos primeras sesiones en las que se desarrollan juegos tradicionales y populares de nuestro país y comunidad autónoma que los padres y abuelos han jugado seguramente su infancia.

4. Promover un sentimiento positivo y de motivación hacia la práctica de juegos tradicionales y populares en los niños, fomentando la participación activa.

Pienso que con las metodologías elegidas y a lo largo de las diferentes sesiones, el alumnado podrá ir potenciando su autonomía y participación activa. Además, el hecho de conocer y practicar juegos tradicionales y populares multiculturales y el proyecto de la participación de los abuelos en el colegio puede ser un gran aliciente para su motivación, así como diferentes modificaciones y reglas que se han ido implementando en los juegos.

Con los momentos de reflexión al final de cada sesión, el alumnado va a poder compartir entre ellos los aprendizajes obtenidos a modo de enseñanza recíproca alumno-alumno.

5. Procurar la recuperación de los juegos tradicionales y populares para el tiempo libre y ocio del alumnado.

Este objetivo al no haber llevado a la practica la unidad didáctica, no se puede comprobar si se han obtenido resultados. Pero en los momentos de las reflexiones, se intentará que comprendan y comprueben como con estos juegos también pueden divertirse e incorporarlos en los recreos y en su tiempo de ocio fuera del horario lectivo evitando así el sedentarismo.

A modo de reflexión personal me gustaría destacar un motivo más íntimo por el que he elegido este tema y me ha gustado tanto emprenderme en él. Yo guardo mucho cariño a los juegos tradicionales y populares, debido a que cuando era pequeña, todos los veranos iba a mi pueblo y por las noches nos juntábamos todos los niños en la plaza o en el parque para jugar a diferentes juegos, como eran, el pilla-pilla, el escondite, torito en alto, zapatito inglés, etc. de hecho algunas veces lo seguimos haciendo, ya que nos trae muy buenos recuerdos. Me he dado cuenta de que, con el paso de los años, estos juegos han ido desapareciendo cada vez más, observando como ya no hay niños jugando por la plaza, el parque y las calles del pueblo, debido a que se quedan jugando con el móvil y utilizando las redes sociales. Sinceramente me da mucha pena, puesto que pienso que para todo en la vida hay tiempo y siendo tan pequeños deberían disfrutar de esos momentos de diversión jugando con sus amigos, que cuando te vas haciendo mayor son de esos recuerdos que no olvidas y sonrías cuando piensas en ellos. Porque como dice Robert Breault, “Disfruta de las pequeñas cosas de la vida, tal vez un día vuelvas la vista atrás y te des cuenta de lo grandes que eran”

7. BIBLIOGRAFÍA

Annicchiarico, R.J. y Barreiro, P. (2004). Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en Primaria.

Antón, E. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía magna*, (11),98-108.

Arce, C. (1982): *Juegue con sus niños. Barcelona. Martínez Roca*

Asociación Alganda Servicios Sociales. (2019, diciembre). *Juegos tradicionales interculturales*.

Bantulá, J. y Mora, J. M. (2007). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo.

Bishop, A. J., et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.

Blanco, T. (1995). Para jugar como jugábamos. *Salamanca, Diputación de Salamanca*.
BOMPIANI, E. (1986). Yo juego, tú juegas, todos juegan, 270.

BOCYL, B. O (2016). *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*.

Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., ... y Zoroza, A. (1999). Juegos: una propuesta práctica populares para la escuela. *España: Pila Teleña*.

Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: revista digital de educación física*, (15), 7-20.

Colegio San Agustín. (2019-20). *Proyecto Educativo de Centro*. Valladolid.

Colegio San Agustín. (2021-22). *Programación General Anual*. Valladolid

- Crozzoli, A. L., y Romero, C. R. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación Física. In *12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 13 al 17 de noviembre 2017 Ensenada, Argentina. Educación Física: construyendo nuevos espacios*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J M^a. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Madrid: CIDE.
- García, R. (1974). Juegos y deportes tradicionales de España. Textos de Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Pamplona: Universidad de Navarra.
- García, A., Marqués, J. L., Gutiérrez, F., Román, R., Ruiz, F. y Samper, M., (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Inde.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (1), 251-268.
- González, A. (2000). Tin Marín; a jugar. *San José, Costa Rica: EUNED*.
- Guillén, M. (1998). Curso de actualización en didáctica y educación físico-deportiva para postgraduados universitarios.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 3-4.
- Lavega, P. (1997). El juego popular-tradicional y su lógica externa. aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. In *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales* (pp. 793-810). Gymmos Editorial Deportiva.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales* (Vol. 567). Inde.

- Lavega, P. (2011). Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos. In *XIV Seminario Internacional de Praxiología Motriz 12 al 15 de octubre de 2011 La Plata, Argentina. Educación Física y contextos críticos*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física.
- Lavega, P. y Olasso, S. (1999). *1000 Mil juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Edit. Paidotribo.
- López, P. (s.f) PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: JUEGOS TRADICIONALES DE CASTILLA Y LEÓN. http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000994_docu1.pdf
- Martín, J. C. (2002). *Juegos tradicionales y deportes autóctonos de Castilla y León*. Universidad de León, Secretariado de Publicaciones y Medios Audiovisuales.
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología-Ed. 2019*. Editex.
- Méndez, A., y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58.
- Mendoza, M. M., Analuiza, E., y Lara, L. (2017). “Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*,(44), 79-93.
- Mizrahi, E. (2006). Juegos tradicionales de los llanos venezolanos: la Zaranda. *Lecturas: Educación física y deportes*, (94), 34.
- Moreno, C., Mata, D., & Gómez, J. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos, 1993.
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1).
- Mota, N. (2018). El juego vocal en la educación infantil y primaria. *Tabanque: revista pedagógica*.

- Navacerrada, R. (2008). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. Madrid: *Revista Pedagógica ADAL*, 17, 15-23.
- Öfele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. *Revista Educación Inicial*, 12, 120.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Oliver, P. (2 de noviembre de 2021). *Jugar a las chapas. Actividad infantil tradicional*. Guía Infantil. Recuperado el 2 de mayo de 2022 de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/jugar-a-las-chapas-actividad-infantiltradicional/#:~:text=Las%20reglas%20consisten%20en%20dibujar,rival%20y%20vuelve%20a%20tirar>
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* (Doctoral dissertation, Universitat d'Alacant-Universidad de Alicante).
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga: Unisport
- Parlebas, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Junta de Andalucía. Consejería de Cultura. Dirección General de Deportes.
- Real Academia Española (1837) Juego. En el Diccionario de la Real Academia Española (8º ed., p. 431).
- Real Academia Española (1837) Jugar. En el Diccionario de la Real Academia Española (8º ed., p. 431).
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23º. Ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es> [06/06/2022].
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36.

- RETTTER, H. (1979). *Spielzeug*. Beltz Verlag, Weinheim und Basel. Pág. 53
- Rodríguez, I. M. (2013). El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria.
- Rosa, J. J., y del Río, E. (2000). *Glosario de juegos tradicionales*. Universidadde León, Secretariado de Publicaciones.
- Sarlé, P. (Coord.) (2008). Enseñar en clave de juegos: enlazando juegos y contenidos. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., y Rodríguez, E. (2014). Juegos con reglas convencionales: Así me gusta a mí. *El juego en el nivel inicial. Propuestas de enseñanza. OEI*.
- Sarmiento, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales: ¿una posibilidad entre larealidad y la fantasía? *Educación física y deporte*, 27(1), 115-122.
- Subiza, J. M. (1981). Juegos y deportes tradicionales.
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Aula de innovación educativa*, (44), 5-9.
- Trigueros, C. (2000). Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada.
- Trigueros, C y Navarro, V. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Universidad de Lérida.
- Unesco (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales.
- Veiga, F. M. (1998). *Xogo popular galego e educación: vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais* (Doctoral dissertation, Universidade de Santiago de Compostela).

Velázquez, C. (s.f) *Unidad didáctica: “Juegos del mundo”*.

https://juancarlos.webcindario.com/juegos_del_mundo.pdf

Vigne, M. (2011). Las actividades tradicionales de ocio como reflejo de una sociedad. *Acciónmotriz*, (7), 62-76.

Violante, R. (2011, September). La centralidad del juego como uno de los pilares de la didáctica de la educación inicial. In *Conferencia publicada de manera informal*.

Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: SL.

8. ANEXOS

ANEXO 1: EXPLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESIÓN 1: HABILIDAD DE SALTO

Antes de bajar al patio para comenzar con los juegos, en clase se les explicará a los alumnos que lo que se va a trabajar en las siguientes clases de Educación Física van a ser los juegos tradicionales y populares. A continuación, se les preguntará que creen que son y que saben sobre estos juegos, así como, si nos podrían decir alguna característica de cada uno y sus diferencias. Esto se realizará para comprobar las ideas previas que tienen. Para finalizar se les proporcionará los conceptos, las características, sus diferencias y se resolverán las posibles dudas que puedan surgir. Como he mencionado anteriormente, en este momento se les comentará lo de la séptima y octava sesión.

JUEGOS:

- **“Relojito”:** se distribuirán en 3 equipos (2 equipos de 8 y 1 equipo de 9). Una vez se hayan formado los grupos, cada uno de ellos se colocará en un círculo, menos un alumno/a que se quedará en el centro del círculo con una cuerda en sus manos. El juego consiste en que el alumno/a que está en el medio comience a dar vueltas sobre sí mismo con su brazo estirado sujetando la cuerda extendida, haciendo que la cuerda gire en el sentido de las agujas del reloj y sus compañeros tendrán que saltar la cuerda dejando que pase por debajo de ellos. La velocidad y la altura de la cuerda irá poco a poco aumentando hasta que toque a uno de ellos y será entonces ese alumno/a el que se intercambiará con el del medio.

Para hacerlo más dinámico y motivador les iré proponiendo estos retos, que van incrementando la dificultad: saltar de lado a la cuerda, saltar de lado mientras están corriendo en círculo y saltar de espaldas a la cuerda. Como regla, hasta que no se hayan realizado 5 vueltas sin que a ninguno le haya tocado la cuerda no se podrá cambiar al siguiente reto.

- **“Carrera de sacos”**: en este juego se realizará una modificación, se utilizarán cuerdas (combas) para atar los pies de los alumnos/as. Aprovechando los grupos del juego anterior, se colocarán los tres grupos en tres filas y serán los tres primeros de cada fila los que tendrán las cuerdas. Cuando el profesor, cuente hasta 3, se deberán de atar los pies (con ayuda de su grupo) y salir saltando hasta unos ladrillos colocados unos metros más adelante (aprox. 2 metros), volverán saltado para dar la cuerda al compañero y que realice lo mismo. Así con todos los participantes del grupo. Ganará el juego, el equipo que antes

acabe. Se les avisará de que vayan con cuidado y que no solo consiste en hacerlo rápido, sino que lo deben hacer bien. Como norma, se les pondrá que la cuerda debe estar bien atada sin que ningún extremo sobresalga para que no se tropiecen. Si algún alumno no lo cumple, su grupo tendrá que hacer una ronda más para poder terminar.

Al terminar, se realizará una breve reflexión en la que los alumnos deberán comentar cuál de los dos juegos es el que más les ha gustado, que habilidad tenían en común, y si los conocían o habían jugado antes a alguno de los dos.

MATERIALES NECESARIOS:

- Cuerdas/combas (3)

SESIÓN 2: HABILIDAD DE LANZAMIENTO

Previamente se les explicará reunidos en un círculo en el patio, cuales van a ser los juegos a desarrollar en esta sesión, así como recordar que eran los juegos tradicionales y populares, algunas de sus características y diferencias. Además de esto, dividiremos a la clase en 6 grupos (5 grupos de 4 y 1 un grupo de 5), se les explicará que esta división se realiza, ya que se van a desarrollar los juegos a la vez, dos grupos estarán en cada uno de ellos y se irán intercambiando para que todos jueguen a todos los juegos.

JUEGOS:

- **“Bolos”**: los dos grupos de este juego competirán el uno contra el otro. En este caso el colegio cuenta con bolos de plástico, pero en el caso de que no hubiera suficientes se utilizarán también ladrillos de plástico. Se colocarán 5 bolos por grupo en forma de triángulo. El juego consiste en lanzar un balón pequeño de goma-espuma e intentar tirar todos los bolos al suelo. Una vez que hayan tirado, deberán recoger los

bolos que se han caído y colocarlos en su sitio, llevando la cuenta por grupo del número de bolos que han derribado. En la siguiente ronda, su balón será cambiado por una pelota de tenis y lo volverán a intentarlo. Cuando sea el momento de intercambiarse tendrán que decir cuál fue la puntuación final obtenida de cada grupo.

- **“Diana”**: igual que en el anterior, los dos grupos que estén en este juego competirán entre ellos. Se utilizará la diana que esta pintada en el suelo del patio, cada franja tendrá una puntuación diferente, la primera serán 5 puntos, la segunda 10, la tercera 15, la cuarta 20, la quinta 25, la sexta 30, la séptima 35 y el centro de la diana 40. Los balones que se utilizarán

en este juego serán aquellos que están desinflados o balones medicinales pequeños, para que de esta manera se detengan sin dificultad y rueden lo necesario. Este juego consiste en lanzar el balón lo más cerca posible del centro de la diana. Cada grupo se colocará en un extremo del campo detrás de la línea blanca que lo delimita. En cada ronda el equipo lanza 4 o 5 balones (1 por alumno/a), intercalando un tiro de un equipo con un tiro del otro equipo. Cada alumno lanzará el balón con precaución de soltarle antes de cruzar la línea blanca de tiro, en caso contrario, el tiro no contará. Se realizarán 3 rondas, es decir, 3 turnos de 4 o 5 lanzamientos cada uno. El equipo que consiga la mayor puntuación será el ganador.

- **“Chapas”**: en este juego se harán dos secciones y cada grupo irá a cada una de ellas.

La primera es el círculo: se dibujará con tiza un círculo en el patio, el juego consiste en efectuar un tiro libre desde cualquier punto fuera del perímetro del círculo. Dentro del círculo se colocarán varias chapas, las cuales son las que tirando desde fuera con otra chapa tienen que conseguir sacar de la figura. A cada alumno se le proporcionarán 5 chapas y procederán a realizar las tiradas correspondientes en su turno y respetar las normas, que son las siguientes:

- Siempre se tira desde el exterior del círculo.
- Si un alumno/a saca una chapa, sigue tirando
- Si la chapa que se ha tirado se queda dentro del círculo, se deja ahí y se convierte en otra chapa que hay que sacar.
- El juego se termina cuando no queden chapas dentro del círculo.

La segunda sección de este juego será la carrera de circuito se utilizarán dos circuitos que ya están pintados en el suelo del patio, por lo que se dividirá al grupo en dos subgrupos y cada uno irá a un circuito. Se le proporcionará una chapa a cada alumno/a. Se partirá de la línea de salida, cada niño/a, según el orden establecido previamente, tirará su chapa golpeándola con el dedo índice o corazón con apoyo del pulgar. Igual que en el anterior procederán a realizar las tiradas correspondientes a su turno y deberán respetar las reglas, que en este caso serán las siguientes:

- No vale salirse del circuito, en caso de que esto ocurra se volverá a tirar desde la posición donde se efectuó el tiro.
- Si un niño/a saca del circuito a uno o más contrincantes, estos se colocarán en el punto desde donde el/ella haya tirado.
- Si la chapa que se ha tirado queda montada encima de la chapa de otro compañero, se puede optar por dos opciones: dejarla encima para entorpecer o beneficiarse del tiro del compañero o bien retirarla momentáneamente para que la otra persona pueda tirar, y acto seguido, colocarla en el espacio que ocupaba esperando a que llegue el turno para poder tirar.
- Si con la chapa que se tira se desplaza otra chapa y las dos cruzan la línea de meta, gana el punto el alumno/a de la chapa que haya cruzado en primer lugar.

Al terminar la clase, se realizará una reflexión en la que se les preguntará a los alumnos dificultades o problemas que han ido surgiendo, en la actividad de los bolos cuál ha sido más difícil o fácil si con el balón o con la pelota y si han utilizado alguna estrategia. También se les volverá a preguntar cuál es el juego que más les ha gustado, cuál es la habilidad que creen que han estado trabajando y si jugarían a estos juegos en su tiempo de ocio.

MATERIAL NECESARIO:

- Bolos/ladrillos (10)
- Pelotas de tenis (2)
- Balones de goma-espuma (2)

- Balones deshinchados/medicinales pequeños (5)
- Tiza
- Chapas

SESIÓN 3: ELABORACIÓN DE ESTRATEGIAS

En el patio nos reuniremos en un círculo y recordaremos los juegos que se hicieron la semana pasada, cuál eran sus nombres, aparte de hablar de nuevo de que son los juegos tradicionales y populares, algunas de sus características y diferencias entre ellos. Seguidamente se les explicará como de costumbre que es lo que se va a desarrollar en la sesión, por lo que se les dirá que se van a realizar dos juegos y para que logren el objetivo de cada uno tendrán que elaborar estrategias.

JUEGOS:

- **“Atrapa la bandera”:** para este juego se dividirá al grupo completo en dos grupos (uno de 12 y otro de 13), para que sea igualitario en una ronda un grupo será el que tiene a un compañero más y en la siguiente ronda será el otro equipo el que tenga un miembro más. Un grupo tendrá la mitad de la cancha de baloncesto y otro grupo la otra mitad. Las banderas, que en nuestro caso serán pañuelos, estarán atadas en los soportes de las canastas, y la cárcel será el semicírculo que forma la línea de tiro libre (más o menos en el centro del territorio de cada campo). El objetivo del juego es entrar en el campo contrario y llevar su bandera al propio campo sin ser pillado. Si un alumno/a es pillado, se irá a la cárcel y en el caso de que es el que tiene la bandera, la deberá soltar y se colocará de nuevo atada a la canasta. Para poder salir de la cárcel un miembro del equipo del prisionero debe tocar a ese compañero/a sin él ser tocado por los adversarios. Como nuevas reglas implementadas para evitar esas “trampas” puse las siguientes: cuando se ha pasado al equipo contrario y estas en la zona de la bandera, es decir, fuera de la cancha, no se puede pillar hasta que no se vuelva a entrar en el campo y no se puede estar más de 1 minuto en esa zona. Como última norma, no se puede estar en la zona de la bandera si nadie del equipo contrario esta allí.

- **“Torito en alto”:** la división de la clase será la misma que en el anterior. Este juego contará con modificaciones y nuevas reglas, una de ellas es que las denominadas “casas” que son espacios donde no te pueden pillar, deben ser objetos a los que se puedan subir, es decir, un banco, una silla, colchonetas, etc. Como se va a desarrollar en el patio, donde estos objetos no se encuentran, se distribuirá por el espacio de juego diferentes ladrillos y aros que se nombrarán como “casa”, la elección de estos objetos ha sido escogida por la seguridad de los alumnos, ya que de esta manera no existe peligro de caída. El juego consiste en que un alumno/a que es el que se la queda, denominado “toro”, debe de perseguir a sus compañeros intentando tocarles para eliminarlos. Estos alumnos para evitar ser pillados tendrán que estar en una “casa” antes de ser tocados. El tiempo que se podrá permanecer será un máximo de 15 segundos en los que el “toro” no podrá esperar a su lado hasta que a este alumno/a se le agote el tiempo. Otra norma es que solo puede haber una persona en cada objeto. Al tener dos roles, existen dos objetivos, por una parte, conseguir eliminar a todos los alumnos y por otra parte evitar ser eliminado. Dependiendo del transcurso del juego, si se observa que la persona que se la queda no consigue pillar a nadie o le está costando eliminar a otros alumnos, se pueden ir agregando más “toros”, tendrán prioridad aquellos que ya hayan sido pillados. Otra variante que se puede hacer es ir quitando “casas”, para aumentar la dificultad.

Como reflexión final de la clase, se les preguntará a los alumnos/as, si ya conocían y habían jugado a alguno de los dos juegos, cuál les ha gustado más, cuál es el que más difícil les ha parecido, y por último en cuál de los dos han tenido que elaborar más estrategias y el motivo de hacerlo.

MATERIAL NECESARIO

- Pañuelos (2)
- Aros (8)
- Ladrillos (8)

SESIÓN 4: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE DIFERENTES PAÍSES

Al comenzar, se les explicará que esta clase va a ser diferente a las que hemos tenido, debido a que ahora van a conocer y practicar juegos tradicionales y populares de otros países y continentes.

JUEGOS:

- **Juego de Europa “Alla frutta” (Italia):** la clase se dividirá en dos grupos, cada uno formará un corro agarrándose de las manos, excepto uno que se la queda y se alejará del grupo. Cada uno de los alumnos que formen el círculo tendrá que pensar el nombre de una fruta en su cabeza, sin decírselo a nadie. Cuando todos lo hayan pensado, llamarán al que se la queda, el cual se acercará al corro y dirá: "Alla fruta, alla fruta... (y el nombre de una fruta)". Si ninguno ha pensado en esa fruta, se repite de nuevo diciendo otra fruta. Si la fruta dicha es la misma que la que pensó alguno, ese alumno/a gritará: "¡Soy yo!". Puede haber también varios alumnos/as que hayan pensado en la misma fruta, por lo que el que se la queda tiene que intentar pillar a algunos de ellos, mientras que los demás tratarán de evitarlo, girando el corro. Cuando el que se la queda lo consigue, se intercambiarán ambos alumnos sus roles. Puede suceder que antes de conseguirlo el corro se rompa, en este caso, el que se la queda elige a uno de los dos cuyas manos se soltaron para sustituirlo. Además, implementaré estas normas para evitar ciertas situaciones, los que después de varias rondas no hayan salido, aunque no sean ellos a los que les tocaba, se la quedarán para que todos participen de la misma manera, y otra es que, si la misma persona rompe el círculo 3 veces quedara eliminado.
- **Juego de América: “Desafío” (Argentina):** los grupos serán los mismos que los del juego anterior. Cada uno de ellos se colocará detrás de las líneas que delimitan las canchas de baloncesto. El juego consiste en que un jugador de un equipo tendrá que ir corriendo hasta la línea del otro equipo, en la que los alumnos/as estarán con los brazos estirados. El alumno/a se pasará por delante de sus contrincantes y al chocar la mano de uno de ellos saldrá corriendo hacia su equipo, al que le ha chocado tendrá que perseguirlo tratando de pillarle. Si el que persigue lo toca antes de que el otro alumno haya pasado la línea de su campo, este deberá de cambiarse de equipo. Si, por el contrario, no consigue pillarlo, es el que persigue el que se cambiará de equipo.

Cada ronda el desafiante será uno de cada equipo, en este caso, para que sea igualitario y todos tengan las mismas oportunidades, sería el profesor el que va eligiendo quien sale. El juego finaliza cuando un equipo se quede sin jugadores o si ya ha pasado un tiempo y se quiere finalizar el juego, ganará el equipo con más jugadores.

- **Juego de Oceanía: “what’s the time Mr. Wolf?” (Australia):** este juego se realizará con el grupo completo. Un alumno/a va a ser el lobo y se colocará de espaldas al resto a unos cinco metros de la línea de partida, en nuestro caso, deberá estar colocado en el poste de la canasta de baloncesto. Los demás le preguntarán “What’s the time, Mr. Wolf?”, es decir, “¿Qué hora es, señor Lobo?”, a lo que el lobo responderá: “Five o'clock” (“Las cinco”, o cualquier otra hora). En ese momento, los alumnos/as deberán dar tantos pasos como la hora que haya dicho el lobo, acercándose a él. Por ejemplo; a las cinco darán cinco pasos, a las tres, sólo tres, etc. El juego continúa de la misma manera, hasta que el lobo quiera responder a la pregunta diciendo: “Dinner time!” (“¡La hora de cenar!”). Entonces, correrá hacia los demás mientras estos intentan escapar y salvarse una vez hayan cruzado la línea de partida. Si el lobo pilla a alguien antes de que llegue a la línea, ese alumno/a se convertirá en el nuevo lobo. En caso de que no pille a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo. Como nuevas normas aplicadas para evitar algunas “trampas”: los alumnos que den pasos más pasos de los que tienen que dar se irán de nuevo a la línea de partida y la otra será aplicada a los que al querérsela quedar no corren para que el lobo les pille, por lo que a esos alumnos no se les dejará tener el papel de lobo.

Al acabar la clase, nos volveremos a reunir en un círculo para reflexionar sobre los juegos y se les preguntará si conocían alguno de estos juegos, cuál es el que más les ha gustado, si todos los juegos tienen como factor común la persecución y si conocen algún juego más que lo tenga, si les recuerda alguno de estos juegos a otros que ya conocen y que tienen en común y en que se diferencian.

MATERIAL NECESARIO:

No se precisa material

SESIÓN 5: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE DIFERENTES PAÍSES

En esta sesión, se seguirán con juegos de otros países, esto se les explicará a los niños/as al reunirnos en el patio formando un círculo. Además, recordaremos cuáles eran y de dónde eran los juegos de la clase anterior.

JUEGOS:

- **Juego de Asia: “Takgro” (Tailandia):** para este juego se distribuirán en cuatro grupos (3 grupos de 6, y 1 de 7). Cada grupo se colocará de pie formando un círculo. El objetivo es mantener el balón en el aire, tanto tiempo como se pueda, golpeándole con cualquier parte del cuerpo excepto con los brazos. La misma persona puede golear el balón solamente dos veces consecutivas. Para que cada vez se vaya aumentando su dificultad y tenga ese objetivo de superación, pasado un tiempo se juntarán dos grupos y dos grupos, es decir que pasaran a ser 2 grupos en total y más tarde se volverán a juntar para formar un solo grupo.
- **Juego de África Negra: “La serpiente” (Zimbabwe):** se mandará a los alumnos que formen parejas, al ser impares podrán formar un trio, ocupando toda la cancha de baloncesto. Cada pareja recibirá un pañuelo que dejará en el suelo y simbolizará una serpiente. Con un altavoz, se pondrá música y mientras este sonando deberán de moverse con las manos en las caderas, imitando a una gallina. Cuando la música se pare cada miembro de la pareja tratará de conseguir el pañuelo, tirando hacia sí por uno de sus extremos. El alumno/a que no consiga el pañuelo deberá buscar una nueva pareja, mientras que el alumno que le tenga se quedará en el sitio levantando su brazo y permanecerá así hasta que un nuevo compañero se una a él/ella. En caso de que ambos niños/as hayan agarrado el pañuelo, cada uno por un extremo, no cambiaran de pareja en esa ronda. Cuando la música vuelva a sonar, se reiniciará el juego.

Al finalizar la clase, nos reuniremos para realizar una corta reflexión sobre los juegos que se han llevado a cabo, hablaremos sobre que variante les ha costado más o ha sido más difícil en el juego del “Takgro”, si conocían otros juegos que fueran parecidos a estos, si saben por dónde se encuentran estos países, cuál de los dos les ha gustado más y si encuentran alguna similitud con los juegos de nuestra cultura.

MATERIAL NECESARIO:

- Balones (4)
- Pañuelos (12)
- Altavoz

SESIÓN 6 y 7: JUEGOS TRADICIONALES DE NUESTROS ABUELOS

Como ya he mencionado antes, se les avisó al principio a los alumnos y a los padres del proyecto que se quería organizar con los abuelos.

A las familias en el correo se les comentó que esto se quería llevar a cabo para seguir con la esencia de estos juegos y que se vayan transmitiendo de abuelos a nietos, enriqueciendo su repertorio y contribuyendo a conservar el patrimonio cultural. Además de potenciar el uso de estos juegos en el tiempo de ocio de los niños. Aclarando que es completamente voluntario. Dependiendo de la demanda que se tenga se emplearán unos criterios de elección, ya que solo podrán acudir 2 abuelos en la sexta sesión y 3 abuelos en la séptima sesión. Para participar tendrán que mandar un correo con el juego propuesto y su explicación correspondiente.

Los criterios de elección serán los siguientes:

- Juegos diferentes a los que se han ido desarrollando en las sesiones.
- Disposición de los materiales necesarios para llevar a cabo los juegos.
- Se priorizarán abuelos que propongan juegos tradicionales y populares multiculturales.
- Explicación del juego correcta.
- Personas que tengan una condición física adecuada para poder participar.

Una vez, ya se haya hecho la elección, se les notificará tanto a los alumnos como a los padres, para que manden un correo de confirmación de asistencia de los abuelos.

Esos días se les esperará a los abuelos en el patio del colegio, con todo el material preparado, para que cuando lleguen, nos expliquen la elección de su juego, donde y como lo conoció, con cuantos años jugaba, etc. y practiquen abuelos y niños esos juegos en el colegio.

SESIÓN 8: REFLEXIONES Y CUESTIONARIO

Esta sesión se desarrollará en el aula, empezaremos hablando y comentando las últimas dos sesiones, conociendo todo lo que ocurrió esos días, opiniones de los alumnos, etc. haremos un resumen de lo que se ha ido abordando durante la unidad y repasaremos contenidos como, qué son los juegos tradicionales y populares, cuáles son sus características y en que se diferencian.

Se le entregará al alumnado el cuestionario para que lo realicen y si al terminar todavía sobra un poco de tiempo se podrá bajar al patio y jugar a los juegos que más les hayan gustado de la sesión o alguno que propongan ellos.

ANEXO 2: RÚBRICA DE RECOGIDO DIARIO DE DATOS

1.Muy poco 2. Poco/Regular 3. Bueno/Bien 4.Muy bien 5.Excelente

*Ítem solo para la sexta y séptima sesión.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Comprende las normas de los juegos tradicionales y populares (objetivos, roles, reglas y espacios).					
Escucha las explicaciones de los juegos.					
Sabe resolver acciones de ataque individual y/o colectivo en el juego.					
Sabe resolver acciones de defensa individual y/o colectivo en el juego.					
Elabora y pone en práctica estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en los juegos tradicionales.					
Elabora y aplica estrategias individuales y/o colectivas.					
Lleva a cabo habilidades motrices básicas (correr, saltar y lanzar) en función del objetivo y lo que se trabaje en el juego.					
Manifiesta interés por los juegos tradicionales y populares planteados.					
Tiene motivación y ganas por realizar los juegos.					
Coopera con sus compañeros.					
Participa en las reflexiones finales de la sesión.					
Ayuda al profesor con el material cuando es					

necesario (organización y recogida).					
Realiza un buen uso del material (no juega cuando no se puede, no lo rompe, no molesta a los compañeros, no lo tira, etc.)					
Cumple las reglas de los diferentes juegos tradicionales y populares.					
*Ha participado en los juegos propuestos por los abuelos y ha tenido una actitud de respeto y valoración hacia ellos					
Otros aspectos a tener en cuenta:					

RELACIÓN DE LOS ESTÁNDARES CON LOS ÍTEMS

ESTÁNDARES	ÍTEMS
Conoce las reglas básicas de los juegos tradicionales y populares.	-Comprende las normas de los juegos tradicionales y populares. (objetivos, roles, reglas y espacios). - Escucha las explicaciones de los juegos.
Resuelve situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	-Sabe resolver acciones de ataque individual y/o colectivo en el juego. -Sabe resolver acciones de defensa individual y/o colectivo en el juego.
Emplea estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos.	-Elabora y pone en práctica estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en los juegos tradicionales. -Elabora y aplica estrategias individuales y/o colectivas. -Aplica los consejos proporcionados por el

	profesor en la elaboración y puesta en práctica de los diferentes tipos de estrategias.
Realiza habilidades motrices básicas y sus combinaciones ajustándose al objetivo del juego.	-Lleva a cabo habilidades motrices básicas (correr, saltar y lanzar) en función del objetivo y lo que se trabaje en el juego.
Demuestra interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	-Manifiesta interés por los juegos tradicionales planteados. -Tiene motivación y ganas por realizar los juegos. -Coopera con sus compañeros. -Participa en las reflexiones finales de la sesión.
Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases, así como en darle un uso adecuado.	-Ayuda al profesor con el material cuando es necesario (organización y recogida). -Realiza un buen uso del material (no juega cuando no se puede, no lo rompe, no molesta a los compañeros, no lo tira, etc.)
Acepta y cumple las normas de los diferentes juegos tradicionales y populares.	-Cumple las reglas de los diferentes juegos tradicionales.

ANEXO 3: CUESTIONARIO PARA EL ALUMNADO

Nombre:

¿Sabrías explicar que son y en que se diferencian los juegos tradicionales y populares?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nombra algunas características de los juegos tradicionales y populares.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nombra cinco juegos tradicionales y populares de nuestro país que hayamos hecho en clase y explica dos de ellos brevemente

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nombra los juegos tradicionales y populares de otros países que hemos realizado en clase, escribe si te acuerdas de que país eran originarios y explica brevemente dos de ellos

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Compara un juego de nuestra cultura con un juego de otro país, identificando diferencias y similitudes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

¿Cuál o cuáles han sido los juegos que más te han gustado? ¿y los que menos? Justifícalo

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

¿Cuál ha sido la sesión/clase que más te ha gustado? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿Jugarías a alguno de los juegos tradicionales y populares realizados en tu tiempo libre? ¿Cuál? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿Cómo te has sentido participando en las diferentes sesiones/clases? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....
.....
.....