



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*Los juegos tradicionales: Propuesta de
intervención en Educación Primaria.*



Autora: Lucía San Frutos Muñoz

Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz

RESUMEN

La Propuesta de Intervención que he creado se centra en algunos juegos tradicionales segovianos. He tenido en cuenta que muchas familias de los niños son segovianas o llevan muchos años viviendo aquí, por lo que pueden conocer algunos de estos juegos que he propuesto para realizar y, por lo tanto, los alumnos van a poder practicarlos en casa con ellos. Gracias a esto, se va a crear una relación intergeneracional entre abuelos, padres e hijos que va a enriquecer el aprendizaje del niño, tanto dentro como fuera del aula.

También he querido dar a conocer cómo de importante es la enseñanza de juegos tradicionales dentro de las aulas. Gracias a esto, los alumnos van a aprender un recurso útil y económico de entretenerse y que pueden compartir diariamente con sus amigos y familias.

De esta forma van a mejorar su condición física, ya que cambian el hábito de realizar actividades más sedentarias, como puede ser ver la televisión, a jugar a juegos en los que su cuerpo está en movimiento.

Palabras clave: juegos tradicionales, intergeneracionales, hábito, condición física.

ABSTRACT

The Project I have created is based in some traditional games from Segovia. I have the advantage that almost all the families from the class were born in Segovia, or they have been living in the city for many years now and the children can play at home and create good connexions between granparents, parents and sons. All this improve kids learning inside and outside the classroom.

Is important for people to know the value of traditional games inside the classrooms. This games are a good way for kids to enjoy with family and friends. This games are an economic option too.

Also, is important for kids to be physically fit and leave behind sedentary activities like watch televisión.

INDICE

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1 Concepto de juego	9
4.2 Juego tradicional	10
4.2.1 Características del juego y del juego tradicional.....	10
4.2.2 Clasificación de los juegos tradicionales según García García (2017):	12
4.2.3 Manera de jugar según el número de personas	12
4.3 La importancia del juego tradicional en la escuela.....	12
4.4 Juegos tradicionales segovianos	14
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	21
5.1 Justificación	21
5.2 Elementos curriculares.....	21
5.2.1 Elementos curriculares	21
5.3 Metodología	25
5.4 Actividades	26
5.5 Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo	33
5.6 Evaluación	34
6. CONCLUSIONES	38
7. BIBLIOGRAFÍA.....	40
8. ANEXOS.....	43
Anexo I	43
Anexo II	43
Anexo III.....	44
Anexo IV.....	47
Anexo V	50
Anexo VI.....	51
Anexo VII	53

Anexo VIII.....	57
Anexo IX.....	57
Anexo X.....	58
Anexo XI.....	61
9. VIDEO DE PRESENTACIÓN	62

Índice de tablas

Tabla 1: Contenidos, criterios y estándares.	24
Tabla 2: Primera sesión.	26
Tabla 3: Segunda sesión.	27
Tabla 4: Tercera sesión.	29
Tabla 5: Cuarta sesión.	30
Tabla 6: Quinta sesión.	31
Tabla 7: Sexta sesión.	32
Tabla 8: Séptima sesión.	33
Tabla 9: Lista de control.....	35
Tabla 10: Fichas de autoevaluación.....	36
Tabla 11: Categorías para jugar a la rana.	60

Índice de ilustraciones.

Ilustración 1: Jugadores de pelota mano.....	43
Ilustración 2: Baile de la rueda.	46
Ilustración 3: Rayuela de Riaza.	47
Ilustración 4: Rayuela de Bernuy de Porreros.	47
Ilustración 5: Rayuela de Cuéllar.....	48
Ilustración 6: Rayuela de Marazoleja.	48
Ilustración 7: Rayuela de Segovia capital.	48

Ilustración 8: Rayuela de Navalmanzano.	49
Ilustración 9: Peonza tipo Trompo.....	50
Ilustración 10: Peonza tipo Beyblade	51
Ilustración 11: Canica tipo Angüita.	51
Ilustración 12: Canica tipo Chinas.....	51
Ilustración 13: Canica tipo Boloncho	52
Ilustración 14: Canica tipo Petróleo.....	52
Ilustración 15: Canica tipo Trébol.	52
Ilustración 16: Canica tipo ojos de Gato.....	53
Ilustración 17: Bolos en posición de cuadrado.	54
Ilustración 18: Bolos en posición de rombo.	55
Ilustración 19: Bolos en posición de triángulo.	55
Ilustración 20: Bolos en posición lineal.....	56
Ilustración 21: Niños jugando a la sogatira.....	57
Ilustración 22: Material del Chito.	58
Ilustración 23: Rana.	58
Ilustración 24: Material de la Petanca.....	61

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo va a tratar sobre los juegos tradicionales segovianos. El principal motivo de este trabajo es el acercamiento de estos juegos a los niños, ya que en los tiempos en los que vivimos, están un poco olvidados.

Esto sucede porque hoy en día vivimos en un mundo repleto de tecnología al alcance de todo el mundo. Por motivos del ambiente social en el que los niños viven, los niños empiezan a utilizar las Tablet, móviles, ordenadores cada vez más pronto. Esto provoca que en múltiples ocasiones prefieran quedar con sus amigos para jugar a videojuegos, dejando de lado estos juegos tradiciones y los que no los son tanto.

Con este trabajo pretendo hacerles ver que hay otras formas de divertirse, como se lleva haciendo desde años inmemorables, sin tecnologías.

Como afirma Sanz (1987):

Las formas lúdicas de antaño se están perdiendo y por lo tanto muchos de los juegos que se practicaban también. En este sentido Sanz indica que los juegos populares están en declive o decadencia muy cercana a la desaparición si tenemos en cuenta como se practicaban antaño.

Para llevar a cabo este trabajo voy a realizar una Propuesta de Intervención donde ponga en marcha los diferentes juegos tradicionales que especialmente, encontramos en nuestra ciudad. De este modo conocerán los juegos con los que jugaban sus padres y abuelo. Además, al realizar estos juegos dejaremos de lado la distinción de sexo y culturas. Fomentando la participación de todos los alumnos al mismo nivel.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo general:

- Diseñar una Propuesta de Intervención didáctica en Educación Primaria, basada en los Juegos Tradicionales.

Teniendo en cuenta el objetivo principal considero que los siguientes objetivos específicos son:

- Dar a conocer qué son los Juegos Tradicionales y la importancia que tienen dentro de la educación.
- Justificar la necesidad de los Juegos Tradicionales dentro del aula para mejorar los aprendizajes de los alumnos.
- Fomentar la participación de todo el alumnado.
- Adquirir y ampliar mi formación como profesional para seguir mejorando mi labor como educadora y así poder plantear futuras propuestas de intervención.

3. JUSTIFICACIÓN

He elegido este tema porque creo que es necesario que todos los niños conozcan los juegos tradicionales que se han dados, sobre todo en nuestra ciudad, desde hace muchas décadas.

Como confirma García (2009) “los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.” (p.1).

De este modo podrán realizar los mismos juegos que realizaban sus padres y abuelos, haciendo así una conexión entre diferentes generaciones.

Pienso que con la sociedad tan digital que tenemos, hoy en día los niños pierden mucho tiempo delante de pantallas digitales, dejando de lado el poder jugar en la calle con los amigos. Por este motivo quiero hacerles recordar o incluso enseñar, algunos de estos juegos tradicionales que han quedado en el olvido con el paso del tiempo.

De este modo voy a realizar una Propuesta de Intervención para llevar a cabo este trabajo. La puesta en acción la voy a llevar a cabo en el colegio San José Obrero, perteneciente a la provincia de Segovia y específicamente con los alumnos de 3º de Educación Primaria.

De esta manera y 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, encontramos dentro del área de Educación Física en el Bloque 4 “Juegos y actividades deportivas”, cuyos contenidos están relacionados con los juegos tradicionales.

Por lo tanto, los motivos por los que he elegido este tema son:

1. Es un contenido que viene dado en el Decreto, por lo que es acorde a los contenidos que hay que dar durante el curso.
2. Los juegos tradicionales fomentan el trabajo en equipo, la cooperación... Por lo que se va a desarrollar en los niños una destreza social.
3. La existencia de ciertas normas hace que los niños sean conscientes de que no pueden hacer lo que ellos quieran, sino que deben de respetar unas órdenes. De este modo, todo el mundo podrá jugar de la misma manera y no habrá problemas.

Se va a realizar una conexión entre diferentes generaciones, ya que los juegos que les voy a enseñar son los mismos a los que jugaban sus padres, abuelos... De este modo, podremos ver como gracias a la transmisión oral de éstos, hoy en día podemos conocerlos.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Concepto de juego

Para comenzar este análisis, lo primero que debemos saber es lo que significa el término “juego”.

Una definición puede ser la que da Omeñaca y Vicente (2007), quienes definen el juego como “una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje.” (p.9).

Desde una etimología más sistemática puedo destacar dos definiciones del término “jugar”:

- ❖ “Acción de jugar, cualquier actividad que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo unas determinadas reglas” (Enciclopedia Larousse, 1977). · (Citado en Lavega y Olaso (1999)) (p.11).
- ❖ “Acción o efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana y se pierde” (RAE, 1984) (citado en Expósito). (p.15).

Por su parte Huizinga (1954-1972) (citado en Omeñaca y Vicente (2007)) considera que, “el juego constituye una actividad libre, produce satisfacción y alegría, representa una actuación llena de sentimiento, transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y, finalmente, crea orden llevando el “mundo imperfecto” a una perfección provisional.” (p.7).

Por lo tanto, el juego es algo voluntario, que tiene unas normas, según la edad se juega a una cosa u otra, sirve para conseguir algo y desarrolla diferentes funciones en las personas.

Una vez que hemos comprendido qué significa juego, vamos a conocer más cosas sobre él y sobre los juegos tradicionales segovianos. Vamos a realizar una clasificación acerca del juego extraída de Vacas (2017).

4.2 Juego tradicional

Para explicar qué son los juegos tradicionales podemos destacar a Bustos y otros (1999) quienes explican que:

Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen. (p.3).

También podemos destacar la definición de Regina (1999):

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos.) (p. 7).

Los juegos tradicionales han evolucionado como dice Bishop (2008) en Vaca (2017):

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc. (p 14).

Por lo tanto, podemos decir que los juegos tradicionales son aquellos que se vienen dando desde hace varias generaciones, que se empiezan a enseñar en las familias, no están escritos en ningún lado y que normalmente siempre se utilizan las mismas normas y los mismos materiales. Además, algunos de ellos han evolucionado en deportes.

4.2.1 Características del juego y del juego tradicional

Algunas de las características que podemos encontrar sobre el juego son:

Según Sánchez (citado en Méndez y Fernández (2011)):

Los requisitos que debe cumplir el juego para tal fin; entre otros, que permita el desarrollo integral del alumnado, que evite la exclusión y la hipercompetitividad, que suponga un reto alcanzable, que fomente la participación, que otorgue oportunidades de éxito a todo el alumnado y que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo. (p.54).

Otras características más específicas son las que nos propone Máxima (2020):

Las características de los juegos son:

- Es espontáneo.
- Tiene límites.
- Tiene reglas.
- Tienen una finalidad.
- Evolucionan.
- Funciones sociales, psicomotrices, intelectuales y emocionales.
- Interactúan con la realidad. (p.1).

Respecto a los juegos tradicionales, podemos destacar las características según González (2000) y Lavega y Olaso (1999), citado en Castro (2009) son:

- 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. (p.3)

4.2.2 Clasificación de los juegos tradicionales según García García (2017):

Los juegos tradicionales pueden tener diferentes clasificaciones, en este caso podríamos definir estos grupos como:

- ❖ **Juegos locomotores:** Son los juegos que requieren de un desplazamiento. Puede ser mediante carrera, gateo, trepando etc. Suelen estar destinado a la superación de retos propios, consiguiendo cada vez superarse a ellos mismos. Un ejemplo puede ser la carrera de sacos.
- ❖ **Juegos de lanzamiento de precisión:** son juegos en los que debemos de lanzar un objeto hacia un punto determinado. Se suelen realizar de forma individual. Como ejemplo podemos destacar los bolos.
- ❖ **Juegos de fuerza:** son los que normalmente se realizan en grupo. Consisten en enfrentarse un grupo contra otro, y ver quién tiene más fuerza. Un claro ejemplo es la sogatira.

4.2.3 Manera de jugar según el número de personas

El modo de jugar a los diferentes juegos tradicionales se divide, desde mi punto de vista en dos grupos; por un lado, tenemos los juegos **individuales** y por otro los juegos **grupales**.

- Los juegos **individuales** son todos los que se pueden jugar de forma individual, o se compite uno contra uno. En esta categoría podemos destacar la rana, la rayuela, la peonza...
- Los juegos **grupales** son todos los que se necesita a dos o más personas para poder jugar. Por ejemplo, la sogatira, la petanca etc.

4.3 La importancia del juego tradicional en la escuela

Los juegos tradicionales están presentes en nuestras vidas desde que nacemos, por ello tienen un carácter tan importante. Jiménez (2013) dice que:

Los juegos surgen en los primeros años de vida dentro del ámbito familiar. Son los primeros juegos del niño realizados con abuelos, padres u otros familiares. La mayoría de ellos están relacionados con el desarrollo sensoriomotor. En juegos de este tipo normalmente se utilizan melodías para imprimir un sistema rítmico a la realización del Juego. (párr. 33).

Muchos de los juegos tradicionales están acompañados de canciones. Como leemos en Jiménez (2013):

Llaman la atención las formaciones en grupo en forma de corros y bajo la tutela de una melodía. Este tipo de juegos se han acogido en el seno de la E.F. por su alto valor educativo y social, de ahí que la mayoría de los niños conozcan entre su repertorio varias canciones o juegos conocidos por una gran cantidad de personas y que rompen el carácter exclusivista de un pueblo. Así, en la provincia de Segovia se practican juegos como: *el corro de la patata, el patio de mi casa, que llueva, que llueva la virgen de la cueva, ¿dónde están las llaves?* (párr. 36).

Hace décadas en los juegos tradicionales había una distinción de género acorde con la sociedad en la que se vivía. Las niñas jugaban a la comba, la rayuela o la goma; juegos donde predomina el equilibrio, el ritmo; los niños por su parte, realizaban juegos más relacionados con la fuerza como puede ser la petanca, los bolos o la sogatira.

Por todo esto, y como dice en el BOE (2007):

Si a lo largo de la historia los juegos populares han sido la única Educación Física y nos han mantenido de una forma natural durante un largo periodo de tiempo, creemos que está suficientemente justificada la inclusión de los juegos populares dentro de nuestras programaciones, y en concreto, dentro del bloque de contenidos de juegos y deporte.

Por este motivo es tan importante que los juegos tradicionales estén dentro de las escuelas. Con esto, lo que voy a pretender es recuperar el interés en estos juegos y que los niños los practiquen en sus tiempos libres. Con esto, voy a enseñarles una nueva alternativa de diversión, que supone una forma más saludable de entretenerse, que otras actividades más sedentarias como ver la televisión.

Además, como dice Gómez (2008) algunos de los motivos para que estos juegos estén dentro de las escuelas son:

- Por ser parte de la propia cultura y, por lo tanto, ser un mecanismo de la transmisión cultural y de la afirmación de la idiosincrasia.

- Por contener componentes motores más que suficientes para tenerse en cuenta en nuestros objetivos.
- Por contribuir a completar, debido a su naturaleza de juego, los objetivos afectivos y sociales. (p. 138).

4.4 Juegos tradicionales segovianos

En esta Propuesta de Intervención pretendo centrarme en algunos de los juegos tradicionales que son más conocidos en Segovia.

Segovia está situada en el centro de la península Ibérica, limitando con varias provincias. Esto ha supuesto que por nuestra ciudad pasaran muchas personas de diferentes partes de España e incluso de diferentes imperios y culturas. Por este motivo, Segovia se ha favorecido y enriquecido de todas estas personas. Esto lo corrobora Jiménez (2013) quien dice que:

La buena distribución de la red de comunicaciones hace que se pongan en contacto las diferentes regiones de España en un marco territorial muy concreto, como el correspondiente a la provincia de Segovia. Así, las largas caminatas con el ganado dan lugar a espacios de tiempo de descanso donde el ocio o el juego surgen como modo de evasión y siempre vinculado a una actividad laboral muy concreta. (párr. 12).

Volviendo la vista hacia atrás en un eje cronológico, podemos ir haciendo un pequeño resumen de los diferentes juegos tradicionales que se han dado en nuestra ciudad.

Comenzando desde los más lejanos y para ello podemos hablar de **las carreras de caballos** que se realizaban en las Cañadas reales. A continuación, como explica Jiménez (2013):

Acercándonos más a nuestro tiempo, diremos que todavía hay quién recuerda cómo la chavalería trepaba a la Cucaña, competía haciendo carreras de sacos, saltaba a la “dola” y jugaba a la chirumba. También, cómo los jóvenes y menos jóvenes se divertían corriendo el cántaro, cintas y aros, lanzando la barra castellana, saltando "a la molinera",

organizando carreras de burros y de “Blases”, tirando al chito, a la calva o a los bolos y jugando a la pelota. (párr. 16).

En 1976 se produjo en España un cambio político que como opina Jiménez (2013):

Con la entrada del estado de las autonomías, se crea un nuevo interés por estos juegos y deportes a nivel político y educativo, como vehículo de identidad regional, asistiendo así en toda la provincia de una construcción abundante de frontones y trinquetes. (párr. 29).

Estos frontones se fueron creando para la práctica de un gran juego tradicional segoviano denominado **pelota mano**. (Anexo I) Este deporte también es típico del País Vasco, pero en las tierras segovianas también es importante. Este deporte tiene varias categorías de juego:

- En parejas
- Individual
- Al cuatro y medio.

Las normas para jugar en parejas o de formar individual son las misma. Algunas de estas normas son:

- La pelota puede botar y puedes darla antes de que bote.
- La pelota no puede salirse de la raya derecha que delimita el frontón ni dar por debajo de la chapa que hay en la pared frontal.
- La pelota no puede dar más de dos votes
- No debes de molestar a las demás personas con las que estás jugando.
- A la hora del saque, se debe de botar la pelota antes de la raya del número 4 y el primero bote tiene que caer entre el número 4 y el 7. Si te pasas del número 7, puedes repetir el saque. Si no llegas al número 4 pierdes el punto.
- Se juega a 22 puntos.

Una de las cosas que más caracteriza a este deporte es la vestimenta de los jugadores que está formada por pantalón blanco y camiseta roja o azul (siempre se juega con estos dos colores) y un cinturón del mismo color que la camiseta.

En estas épocas había una gran distinción de géneros, las niñas jugaban a unos juegos y los niños a otros. En las niñas predominan los juegos de corros, filas, juegos con melodías; en cambio, en los niños los juegos eran más de fuerza y puntería.

Como destaca Jiménez (2013):

En la provincia de Segovia se practican juegos como: *el corro de la patata, el patio de mi casa, que llueva, que llueva la virgen de la cueva, ¿dónde están las llaves?, cucú cantaba la rana, tengo una muñeca vestida de azul, la viudita del conde Laurel, el corro chirimbolo, ratón que te pillas el gato, la zapatilla por detrás, Antón pirulero, la gallina ciega, san serení, quisiera ser tan alta como la luna ¡ay ay!, do do, polvorón, la jerigonza, que lo baile que lo baile el tío facundo*, etc(**Anexo II**). (párr. 37).

Con el paso del tiempo estas **canciones de corro** han ido variando, llegando hasta nuestros días canciones como *el cocheritoleré, al pasar la barca, soy la reina de los mares, a atocha va una niña yaraví, el cartero, al pasar por Toledo, una, dos y tres, pluma, tintero y papel*, etc. (**Anexo III**). (párr. 38)

Las canciones de corros o de rueda consisten en que los participantes se agarran los unos a los otros cantan y se mueven al ritmo de una canción. En nuestra provincia, hoy en día hay una canción de corro que se canta y baila de forma tradicional antes de que los encierros de Cuéllar empiecen a pasear por sus calles. En ella participan más de cien mujeres, sobre todo de mayor edad y que llevan haciéndolo cada año desde que nacieron.

Otras canciones de **filas**, practicadas en su mayoría por niñas han llegado hasta nuestros días. Algunas de estas canciones las destaca Jiménez (2013)” *Don gato, pase mi sí, la chata Merénguela, soy capitán, al pasar el cuartel, había una librería, a la limón*.” (párr. 39).

Sin duda, los juegos por excelencia de las chicas segovianas eran:

La rayuela consiste en dibujar en el suelo una latilla formada por cuadrados organizados de una manera específica. Hay diversas formas de jugar, pero la más típica en Segovia consiste en coger una piedra y tirarla a la primera casilla. Tienes que hacer todo el recorrido a la pata coja y cuando se llega a la casilla de antes de la piedra, hay que parar y agacharse a coger la piedra sin caerte. Una vez que tenemos la piedra debemos saltar ese cuadrado sin pisarlo. Seguiremos con tirando la piedra a la segunda casilla y así sucesivamente hasta que fallemos y le toque a la otra persona (si estamos jugando con más personas). Se falla cuando se pisan las rayas, se pone un pie en el

suelo cuando hay que ir a la pata coja, cuando nos caemos o cuando la piedra no cae en la casilla correspondiente. (**Anexo IV**).

La comba, desde mi punto de vista, también tiene varias modalidades de juego:

- De forma individual, a persona que juega puede hacer saltos él solo siguiendo una canción o simplemente moviéndose por el espacio o en el sitio. También puede hacer saltos con una pierna, con las dos, haciendo un cruce de brazos y por lo tanto se cruza la comba antes de saltar...etc.
- Por parejas, en este caso una persona tiene los dos extremos de la comba y empieza a saltar. A continuación, la otra persona debe meterse entre la persona y la comba, y por lo tanto deben de saltar a la vez.
- Más de dos personas, suele ser la versión más divertida, ya que existen un gran repertorio de canciones para poder seguir el ritmo y saltar de una forma u otra. En esta modalidad dos personas agarraran los extremos de la comba y dará vueltas con su brazo para hacer girar la comba. Esto deben de hacerlo de forma coordinada. El resto de participantes se pondrán a un lado u a otro de las personas que están dando e irán saltando. Dependiendo de la canción entrará una persona, saltará y se saldrá; o pueden ir entrando y se van quedando... hay mil maneras de jugar.

Por parte de los niños, la tradición comenzaba con los juegos de **pelota mano**, y seguían con la **peonza**. Como dice Jiménez (2013) “Aquí la fuerza destreza y puntería se unen en una apasionada partida y siempre bajo un amparo o ciclo estacional anual en la que año tras año se sucede en los colegios e institutos de nuestros pueblos segovianos.” (párr. 42).

La peonza como dice Gimeno (2010):

es un cuerpo que puede girar sobre una punta sobre la que sitúa su centro gravedad de forma perpendicular al eje de giro, equilibrándose sobre un punto gracias a la velocidad angular, que permite el desarrollo del efecto giroscópico. De múltiples formas y variando su funcionamiento existen numerosos tipos de peonza: trompos, perinolas, spun, dreidel, snurra, levitrón, beyblade. (**Anexo V**) (p.1).

Otro juego para destacar son **las canicas**, también de carácter masculino. Este juego como lo define Jiménez (2013) “se trata de un juego de precisión y fuerza a la vez, que

implica un gran dominio segmentario-digital y una buena coordinación óculo-manual. También cobra cierta importancia el aspecto de la estrategia.” (párr. 46).

Algunos de estos juegos de canicas que se han dado en Segovia son *al blanco, el plano inclinado, catar el melón, arrimar a la raya*, etc (**Anexo VI**). Pero sin duda, el juego de chapas por excelencia en las tierras segovianas es el **corcho**, en este caso se juega simulando carreras a través de un circuito de arena, donde hay montañas, curvas etc. Este juego con el paso del tiempo se ha ido transformando. Como explica Jiménez (2013) “Con el auge del fútbol el proceso anterior ha pasado a simular este juego transformándose en campos de juegos. Otro juego que ha perdido incidencia es el triángulo, en detrimento de un producto más comercial como son los “tazos”.” (párr. 48).

Por último, voy a destacar varios juegos que tenía un carácter más mixto como eran:

Los bolos son un juego muy típico del pueblo segoviano llamado Abades. Como dice Rodríguez (2017):

desde siempre, las mujeres de Abades jugaban a los bolos solamente los viernes de Cuaresma, pero desde los años 80, esta práctica se generalizó durante todo el año, varios días a la semana, de manera que es habitual, encontrarse a las mujeres de Abades jugando a los bolos en los diferentes barrios de la localidad. (párr. 5).

Con el paso del tiempo, este juego se ha ido convirtiendo en un deporte y durante las fiestas patronales de dicho pueblo se organizan torneos de bolos.

Es tan importante este deporte que como confirma Rodríguez (2017):

El impulso definitivo a esta modalidad se consiguió el 2 de junio de 2014, cuando la Junta de Castilla y León, reconoció a petición del Ayuntamiento de Abades “el bolo femenino segoviano de Abades” como modalidad deportiva de los juegos autóctonos y tradicionales de la Comunidad. (párr. 8).

Este juego/deporte consiste en derribar una serie de bolos colocados de una forma estratégica con una bola. El jugador debe de estar a cierta distancia de los bolos e intentar tirar el máximo de bolos posibles de una tirada. Las normas y la forma de colocar los bolos podemos conocerlas en el **Anexo VII**.

La sogatira este juego se lleva a cabo mediante una sogá, como su propio nombre indica, un pañuelo y dos o más jugadores. El pañuelo debe de colocarse en la mitad de la sogá y los participantes deben de agarrar la sogá por los extremos, tensando la sogá lo máximo posible. Se delimitará con una marca en el suelo el comienzo del campo donde deben colocarse los jugadores, cada uno en un lado de la sogá. A la cuenta de tres, los participantes deberán tirar de la sogá con todas sus fuerzas para conseguir que el pañuelo que hay en medio llegue a su campo, y con ello mover al equipo rival. (**Anexo VIII**).

El chito es típico de Calabazas de Fuentidueña. Es un juego que tiene varias formas de jugar según la zona. En nuestro caso y como dice Izquierdo (2010):

Al cilindro de madera se lo llama únicamente "chito", y a los discos metálicos (pues son 2 en cada tirada) se los llama tangas. Normalmente las 2 tangas son diferentes: una, un poco más pesada que la otra, se tira primero para "arrimar", y luego la otra "a dar", aunque hay jugadores que prefieren hacerlo a la inversa. Si se juega por parejas, el primer jugador tira las dos tangas a dar, y ya arrimará su compañero. (p.2).

La distancia que debe haber entre el cilindro y el jugador suele ser de 22 metros que, normalmente se miden mediante zancadas. Como dice Izquierdo (2010):

El juego consiste en derribar al tango, para posteriormente acercar la segunda tanta al lugar donde la moneda hay caído.

Los jugadores que tiran posteriormente, pueden golpear las tantas de sus adversarios para alejarlas y cobrar ventaja acercándose las tangas propias.

Cada jugador tira por turno dos tangas. El objetivo del juego es tirar el chito y ganarse el dinero ("llevársela"). Para llevársela, las monedas tienen que estar más cerca de la tanga que del chito, lo que a menudo se ve a simple vista, pero en algunas ocasiones hay que recurrir a "medirla". (**Anexo IX**) (p.6).

La rana es otro juego muy conocido en nuestra ciudad, y especialmente de Santa María. Este juego fomenta una destreza óculo-manual muy importante. Este juego consiste en intentar colar unos petacos (discos de hierros pequeños) en los agujeros que tiene la estructura. Ésta se compone de una mesa con nueve agujeros (un molino en la

parte delantera de la mesa, dos puentes en los laterales a una altura media y cinco agujeros sin obstáculos) y en el medio una rana. (**Anexo X**). Este juego con los años ha ido ganando importancia y hoy en día es un deporte autóctono.

La petanca como cuenta La Federación Española de la Petanca:

Aparentemente es muy simple. Se trata de tirar una bola lo más cerca posible de un objetivo que suele llamarse boliche o bolín. Los adversarios pueden ser (uno contra otro) o por equipos de dos contra dos (dupletas) o tres contra tres(tripletas). Las partidas suelen jugarse a los 13 puntos en terreno sobre o bien dentro de una pista delimitada (la oficial tiene una medida de 15x4). (párr. 16).

El punto pertenece a la bola más próxima al boliche. El adversario debe continuar jugando sus bolas hasta que recupere el punto, es decir, coloque su bola más cerca del boliche. (párr. 17).

Cada bola de un mismo equipo, si ninguna bola del equipo contrario está más cerca del objetivo, cuenta como un punto, y estos puntos se cuentan al final de cada tirada, es decir, cuando se han jugado o tirado todas las bolas. (**Anexo XI**) (párr. 18).

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Justificación

Esta Propuesta de Intervención me permite trabajar los juegos tradicionales en el aula, objetivo principal de este proyecto. Este trabajo está pensado para llevar a cabo en el C.E.I. P San José, situado en la provincia de Segovia y con el curso de 3º de Primaria.

Estos juegos pueden trabajarse tanto de forma individual como grupal, permitiendo la mejora de cada alumno, aprender a trabajar en equipo y cooperar. Teniendo en cuenta las relaciones sociales.

Estos juegos se pueden realizar tanto al aire libre como en un sitio cerrado, por lo que puede trabajarse en cualquier momento del curso escolar.

Los juegos tradicionales son una forma muy atractiva de enseñar a los alumnos, los juegos a los que jugaban sus padres, abuelos etc. De esta manera vamos a crear relaciones entre diferentes generaciones.

Dependiendo del material utilizado, las habilidades básicas que se necesitan para jugar etc., hay distintas formas de clasificar estos juegos.

5.2 Elementos curriculares

5.2.1 Elementos curriculares

En primer lugar, vamos a definir qué y cuáles son los elementos curriculares principales.

- Los **objetivos** son logros que queremos conseguir que los alumnos cumplan.
- Las **competencias clave** es la capacidad que tienen las personas para poder resolver un ejercicio, un problema ...de diversas maneras. De esta manera se fomenta el desarrollo de diferentes habilidades.
- Los **contenidos** según la LOMCE son “conjunto de conocimientos que se ordenan en asignaturas. Habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al

logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias curriculares.” (p.1).

- Los **criterios de evaluación** según el Real Decreto 126/2014, del 28 de febrero “son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.” (p. 5).
- Los **estándares de aprendizaje** según el Real Decreto 126/2014 son “especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.” (p. 5).

Para comenzar la justificación teórica o curricular, lo primero que voy a exponer son los **objetivos de etapa** de Educación Primaria que se trabajaban a través de la presente Unidad Didáctica.

De acuerdo con el **Artículo 17**: “Objetivos de la Educación Primaria. La educación primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan”, citado en Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Podemos encontrar los siguientes:

- a) *Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.*: a través de mi Propuesta de Intervención, pretendo que el alumnado aprenda a respetar a sus compañeros como necesidad fundamental en el desarrollo de sus vidas. Además de ello, deberán respetar los diferentes turnos con el fin de facilitar las actividades y comprender que todas las cosas tienen su momento.
- b) *Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el*

aprendizaje, y espíritu emprendedor.: la presente Propuesta de Intervención se caracteriza por el trabajo individual y grupal. Los alumnos deberán aprender a trabajar con los compañeros, responsabilizándose de sus resultados y adoptando actitudes de confianza, tanto en él mismo como en sus compañeros.

- *d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.*: el alumnado debe aprender que cada persona es diferente, y que ninguna es superior o inferior a otra.

- *g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.*: este objetivo de etapa marca la transversalidad con otras áreas, en concreto con las Matemáticas. El alumnado deberá ir contando los puntos, los saltos que da etc.

- *k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.*: con la Educación Física en general, sin especificar en esta Propuesta de Intervención, busco que el alumnado conozca y acepte su propio cuerpo, además de evitar cualquier situación de discriminación hacia otros compañeros por motivos corporales.

- *m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.*: a través de esta Propuesta de Intervención quiero que el alumnado aumente su autoestima y autoconcepto, favoreciendo la superación, la iniciativa y la autonomía. Además, pretendo que no se creen estereotipos, ni por cuestiones físicas ni de sexo. Todos los alumnos son iguales y todos pueden superarse.

Tras exponer los diferentes objetivos de etapa, voy a pasar a hablar de las **competencias clave**, citados 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.

- *Comunicación lingüística*: en cuanto a que el alumnado debe expresarse correctamente con sus compañeros, además de con el docente.
- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*: los alumnos deberán emplear diferentes cálculos mentales para poder seguir un orden en algunos juegos, como la comba, la rayuela etc.
- *Aprender a aprender*: valoración del trabajo en equipo.
- *Competencias sociales y cívicas*: el trabajo en equipo presente en la Propuesta de Intervención permite que el alumnado esté en constante contacto, facilitando las relaciones interpersonales y el respeto entre compañeros.
- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*: a pesar de que las actividades están marcadas, se valorará el hecho de que el alumnado tenga iniciativa a la hora de realizar las actividades.

A continuación, voy a exponer los contenidos, criterios y estándares de aprendizaje que se corresponden a mi Propuesta de Intervención, orientada al curso 3º de Primaria. Para ello, debo fijarme en el Decreto 26/2016, por el cual se establece el currículo oficial de Educación Primaria en Castilla y León:

Tabla 1: *Contenidos, criterios y estándares.*

CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES
<ul style="list-style-type: none"> - Práctica de juegos cooperativos y/o tradicionales de distintas culturas, y teniendo en cuenta los presentes en el entorno. - Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. - Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. - Aceptación como propios de los valores fundamentales del 	<ol style="list-style-type: none"> 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. 3. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conoce y practica diferentes juegos y actividades deportivas. 1.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes juegos y actividades. 1.3. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales. 1.4. Colabora con su equipo en los juegos y actividades deportivas de forma activa participando en

<p>juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio. - Valoración del juego como medio de disfrute, relación y empleo del tiempo de ocio. Sedentarismo y obesidad. 	<p>acciones concretas a su preservación.</p> <p>5. 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.</p>	<p>situaciones que requieran cooperación y coordinación.</p> <p>2.2. Identifica la historia y el origen de los juegos y el deporte</p> <p>3.1. Recoge los materiales al finalizar las actividades.</p> <p>3.2. Es respetuoso con la conservación del medio natural en el desarrollo de las actividades.</p> <p>5.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p>5.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NOTA: Extraído del Decreto 26/2016.

5.3 Metodología

La metodología que voy a llevar a cabo va a ser semidirigida en la mayor parte de las sesiones. Esta metodología consiste en que el maestro explica la actividad (cada día la que corresponda) y los alumnos deben de realizarlo según ellos sepan, utilizando el modo que ellos sepan o les resulte más fácil y cómodo. De este modo podremos observar los distintos niveles que hay en la clase, según los ejercicios que hay que hacer.

Esto me va a servir para saber en qué juegos debo de hacer más hincapié, para conseguir que todos los alumnos sepan jugar bien. De este modo observare el progreso que tiene cada alumno.

Con el uso de esta metodología pretendo conseguir algunas cosas como:

- Fomentar la autonomía y la creatividad: los alumnos van a poder buscar diferentes caminos para realizar los ejercicios. De este modo cada persona tendrá una idea que podrá enseñar a sus compañeros.
- Realizar un punto de vista globalizador: donde todas las actividades van enfocadas al desarrollo de todas las capacidades como son expresivas, afectivas, sociales, intelectuales...
- Fomentar la participación activa de todo el alumnado, ya que los juegos no son de un gran nivel y no son de enrevesado entendimiento.
- Mejorar las relaciones entre el alumnado: con la existencia de normas dentro de cada juego, los alumnos deben respetarse entre ellos, al igual que a los diferentes materiales.
- Mejorar la condición física y las habilidades físicas básicas.
- Crear una relación intergeneracional: los alumnos pueden jugar a los juegos realizados en el colegio con sus padres y abuelos, ya que éstos sabrán jugar también.

Con todo esto pretendo, como dice Monjas (2006) y defiende:

Una educación que ponga el acento en valores como la cooperación, solidaridad, igualdad..., frente a otras opciones que buscan los resultados o el rendimiento por encima de todo sin tener en cuenta que lo más importante deberían de ser las personas, TODAS, ya que no vale tener en cuenta sólo a unas pocas. (p.31).

5.4 Actividades

A continuación, muestro una tabla de sesiones creada por mí. En dicha ésta podemos encontrar la temporalización de cada sesión, las diferentes partes que componen la sesión, los diferentes materiales que vamos a utilizar y los lugares donde se van a llevar a cabo las diferentes sesiones.

Tabla 2: Primera sesión.

SESIÓN N.º 1	TÍTULO: INTRODUCCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.
Temporalización: 45 minutos	
Material: bolos, combas, chapas, cuerda, tiza... Instalación: patio	

Puesta en marcha:

Asamblea inicial. En esta parte que dura un par de minutos, preguntaré a los alumnos ¿qué tal están? ¿Qué creen que vamos hacer hoy? Etc. De este modo voy adentrándoles en la sesión de hoy.

En marcha:

- Introducir los juegos tradicionales con preguntas como:
 - **¿Qué creéis que son los juegos tradicionales?**
 - **¿Conocéis algún juego tradicional?**
 - **¿Habéis jugado con alguien que no es de vuestra edad a estos juegos?**
- Al ser la primera sesión y como toma de contacto, podrán elegir uno de esos juegos tradicionales que han dicho que conocen y jugar. Si hay una gran variedad de juegos, podemos hacer varios de ellos.
- En este caso, vamos a tener un material reducido como son bolos, combas, chapas, y cuerda. Esto quiere decir que los alumnos podrán elegir solamente estos materiales. (He seleccionado estos materiales porque creo que son los que necesitan para jugar a esos juegos tradicionales que más familiares les resultan). En otras sesiones conoceremos más juegos.

Para terminar:

Asamblea final. Reflexionaremos sobre quien les han enseñado estos juegos y dónde les han aprendido. Para que se den cuenta de que estos juegos tradicionales se vienen dando desde hace muchos años y que sus abuelos y padres han jugado a ellos.

También nos en esta parte vamos hacer un diálogo sobre qué materiales han utilizado y cómo han jugado. De este modo podremos conocer distintas perspectivas.

Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si no les da tiempo a acabarla, pueden dármelo en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.

Tabla 3:Segunda sesión.

SESIÓN N.º 2	TÍTULO: COMBAS I & RAYUELA
Temporalización: 1 hora	
Material: combas y una tiza Instalaciones: patio	

Puesta en marcha:

Asamblea inicial. Damos la bienvenida e introducimos la sesión de hoy. Haciendo un repaso de lo que hablamos en la sesión anterior. Además, les preguntaré a los alumnos cómo se sienten hoy.

En marcha:

La sesión de hoy se va a llevar a cabo en dos partes. Dividiré la clase en dos grupos, uno empezará con combas y el otro con rayuela y a los 15 minutos cambiarán.

Antes de repartir los grupos, explicaré un poco de qué se tratan las dos zonas y cómo pueden jugar.

A) Zona de combas: En esta zona los alumnos deberán jugar con libertad. Les voy a proporcionar una serie de canciones en un papel, para quien quiera cantarlas y utilizarlas pueda. Estas canciones también son tradicionales como puede ser “uno, dos y tres”, “que entre el pelotón...” Con este tipo de canciones los alumnos también pueden enriquecerse musicalmente, ya que luego las pueden cantar en casa y sus padres también se las sabrán.

- Manejo de la comba de forma individual.
- Juegos de comba con canciones por parejas y por grupos.

Si es necesario se harán paradas de reflexión acción para comentar los ejercicios que estamos haciendo, y mejorarlos (en el caso de que se estuvieran haciendo mal).

B) Zona de rayuela: en esta parte habrá dibujada tres tipos de rayuela diferentes (pues según la zona de Segovia se hacía de una forma u otra).

Para terminar:

Asamblea final. En esta parte vamos a reflexionar sobre varias cuestiones:

- ¿Cuál os ha gustado más? ¿Por qué?
- ¿De qué formas habéis utilizado la comba?
- ¿Habéis cantado alguna canción para jugar?
- ¿Habéis probado las tres rayuelas? ¿Cuál os gustan más?

Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si no les da tiempo a acabarla, pueden dármele en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.

Tabla 4: Tercera sesión.

SESIÓN N.º 3	TÍTULO: COMBAS II
Temporalización: 1 hora	
Material: combas Instalaciones: patio	
<p>Puesta en marcha:</p> <p>Asamblea inicial. Vamos a recordar los ejercicios que vimos en la clase anterior. En esta sesión vamos aprender a entrar y salir, ya que muchos alumnos la sesión anterior tuvieron problemas.</p>	
<p>En marcha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El primer ejercicio consiste en ponerse por parejas y practicar entre ellos, entrando uno y después otro. - A continuación, haremos una parada de reflexión-acción para que los alumnos cuenten que estrategias están utilizando para poder entrar y que la cuerda no nos dé. Una vez que lo han explicado, vuelven a practicarlo. - El segundo ejercicio es un pilla-pilla 3.0. Esta actividad consiste en que un alumno se la pica y tiene que ir saltando con la comba. Cuando tenga a un compañero cerca, debe de entrar y saltar con él tres veces y salir. Cuando el que pica ha saltado con tres compañeros diferentes, le pasa la comba a otro compañero. <p>A medida que avance el juego iremos metiendo más combas.</p> <p>De este modo practicamos las entradas y salidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para acabar, jugaremos todos juntos en coordinación y a través de una canción tradicional. 	
<p>Para terminar:</p> <p>Asamblea final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como parte final de la sesión vamos hablar sobre cómo se han sentido saltando, qué dificultades han tenido, cómo han afrontado los problemas que les han surgido... - Aquí podré comprobar si ha habido un aprendizaje o no. <p>Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si no les da tiempo a acabarla, pueden dármelo en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.</p>	

Tabla 5: Cuarta sesión.

SESIÓN N.º 4	TÍTULO: JUEGOS DE LANZAMIENTOS I
Temporalización: 1 hora	
Material: bolos creados por ellos, pelota, material de la petanca y canicas. Instalación: Parque de la Dehesa.	
Puesta en marcha: Asamblea inicial. <ul style="list-style-type: none">- Como cada inicio de sesión voy a preguntar a los alumnos cómo están y qué piensan que vamos hacer hoy. (En coordinación con la maestra de pláticas, los alumnos han preparado unos bolos caseros, que hoy han tenido que traer).- Para comenzar la sesión voy a explícales que hoy vamos a jugar a los bolos, la petanca y las canicas. Para ello, les explicaré cómo se juega a cada uno y qué normas hay.- Como sabemos, estamos fuera del colegio y los alumnos están más alterados de lo normal, por lo que hay que tenerles más controlados. Para ellos, voy aprovechar las pistas que ya están creadas para jugar a dichos juegos. Dividiré la clase en tres grupos (cada uno irá a un rincón (bolos, petanca o canicas)).	
En marcha: <ul style="list-style-type: none">- Para comenzar, explicaré que hay que hacer en cada rincón y cuáles son las normas. A continuación, crearemos tres grupos, e irán rotando por las diferentes zonas.- Durante la sesión, si existiera alguna duda o problema, pararíamos los juegos y haríamos una parada de reflexión-acción. Esto consiste en observar qué estamos haciendo mal y mejorarlo para hacerlo bien.	
Para terminar: Asamblea final. <ul style="list-style-type: none">- Vamos hablar sobre cómo se han sentido, qué diferencias ven entre los bolos y la petanca, cuál les ha gustado más etc.- Qué les ha parecido las canicas y qué técnicas han utilizado para darlas etc. Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si	

no les da tiempo a acabarla, pueden dármele en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.

Tabla 6: *Quinta sesión.*

SESIÓN N.º 5	TÍTULO: JUEGOS DE LANZAMIENTOS II
Temporalización: 45 minutos.	
Material: peonzas y rana. Instalación: Patio o gimnasio.	
Puesta en marcha: Asamblea inicial <ul style="list-style-type: none">- Como cada día me interesaré por cómo están mis alumnos y sobre qué vamos hacer hoy.- Una vez que ya lo sabemos, voy a explicarles en qué consiste la rana, qué materiales tiene, sus normas etc. A continuación, hare lo mismo con la peonza. Sé que muchos de ellos (sobre todo niños) ya saben jugar a esto último. Esto es un punto a favor para poder ayudar y enseñar a sus compañeros.	
En marcha: <ul style="list-style-type: none">- En primer lugar y tras la explicación, se repartirán los alumnos en dos grupos. Uno de ellos irá a la rana, y el otro a las peonzas.- Tras un periodo de tiempo de unos 10-15 minutos, cambiaran de zona.	
Para terminar: Asamblea final. En esta parte haremos una pequeña reflexión sobre ¿cómo nos hemos sentido al realizar los dos juegos? ¿Cuál nos ha gustado más? y ¿Por qué? También haré hincapié en esas personas que dominaban as peonzas, y que nos expliquen cómo han ayudado a sus compañeros. Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si no les da tiempo a acabarla, pueden dármele en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.	

Tabla 7: Sexta sesión.

SESIÓN N.º 6	TÍTULO: DIA DE LA CULTURA
Temporalización: 1 hora	
Material: material que los alumnos necesiten y que me hayan dicho con anterioridad para prepararlo. Instalación: patio.	
<p>Puesta en marcha:</p> <p>Con motivo de la semana cultural del colegio en la sesión de hoy los alumnos van a tener que traer un juego tradicional de cada país (estos juegos ya han sido elegidos con antelación para poder tener el material necesario hoy). Al estar en una clase donde hay mucha diversidad les he organizado según las culturas. Por un lado, está el grupo de alumnos musulmanes, por otros alumnos búlgaros, otros alumnos españoles y por último alumnos de etnia gitana. De este modo cada grupo debe de preguntar a sus familias por juegos tradiciones de su cultura y explicárnoslo al resto de la clase</p> <p>Asamblea inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por grupos van a contarnos en 5 minutos qué juegos les han enseñado sus padres. - A continuación, jugaremos al juego que hayan elegido entre los grupos (esto ya se ha elegido con antelación para poder disponer de los materiales necesarios). 	
<p>En marcha:</p> <p>Realizaremos los cuatro juegos tradicionales de las diferentes culturas que los grupos han elegido. En este caso son los propios alumnos los que nos indican las normas de cada juego, cómo se tiene que hacer etc.</p>	
<p>Para terminar:</p> <p>Asamblea final. Vamos a llevar a cabo una serie de preguntas para reflexionar sobre esta sesión y su preparación</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo os habéis sentido al explicar vuestros juegos? - ¿Cuál os ha gustado más? (no vale decir el que ellos mismos habían explicado). - ¿Cómo os pusisteis de acuerdo para elegir un solo juego? 	

- ¿Os ha gustado esta sesión?

Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si no les da tiempo a acabarla, pueden dármelo en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.

Tabla 8: Séptima sesión.

SESIÓN N.º 7	TÍTULO: REPASO FINAL
Temporalización: 1 hora	
Material: Depende de lo que elijan los alumnos. Instalación: patio.	
Puesta en marcha: Esta es la última sesión de juegos tradicionales, y por ellos vamos a realizar los juegos que los alumnos han elegido como los que más les gustaban. Para saber cuáles son he acudido a mi cuaderno de profesor y tras ver las anotaciones de cada sesión, he podido sacar los cuatro que más han gustado. Para empezar, haremos un repaso de todos los juegos que hemos visto.	
En marcha: En este periodo de tiempo, vamos a dividir la clase en cuatro grupos que irán rotando por los diferentes juegos. De este modo todos jugaran a todo.	
Para terminar: Asamblea final. Como es la última sesión haremos un balance de lo que hemos aprendido, cómo nos hemos sentido durante estas clases. También comentaremos cuál clase nos ha gustado más y comentaremos que dificultades nos hemos encontrado y cómo las hemos ido superando. Por último, les repartiré las fichas de autoevaluación que tendrán que completar y entregarme. Si no les da tiempo a acabarla, pueden dármelo en la clase siguiente. Esto es porque prefiero que lo hagan despacio y bien a, mal y corriendo.	

5.5 Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

Todas las actividades deben estar diseñadas para mejorar y favorecer la inclusión del alumnado. En el grupo en el que estoy trabajando, no hay ningún alumno que posee necesidades educativas específicas, pero sí hay varios alumnos que tienen TDA y TDAH.

Estos alumnos pueden presentar dificultad a la hora de poner atención en la explicación del juego y sus normas, lo que puede provocar que al no prestar atención no lo comprendan bien y a la hora de jugar sigan un camino que no es el correcto. Esto puede provocar que las normas no se cumplan y, por lo tanto, el juego no sea correcto e incluso pueden llegar al conflicto con sus otros compañeros.

Para que esto no suceda, mi propuesta es la siguiente:

En cada una de las sesiones vamos a elegir a dos jefes del juego. Su labor va a ser estar atentos de que las normas se cumplan y que todo funciona bien (en el caso de que haya un problema mayor, acudirán al profesor). Estos alumnos pueden recordar las normas durante toda la sesión, para que si hay alguna duda se resuelva. Todos los alumnos pueden acudir a ellos para preguntarles dudas. En el caso de que haya un incumplimiento de normas, ellos serán los que tomen las medidas adecuadas.

Con esta propuesta lo que pretendo es que estos jefes del juego, recuerden las normas varias veces para que los alumnos que tienen estos problemas de atención las escuchen varias veces y de este modo sean más conscientes de lo que están haciendo y cómo hay que hacerlo.

5.6 Evaluación

Antes de definir lo que es la evaluación, tenemos que ver primero la diferencia que existe entre evaluación y calificación, ver algunas fases que hay que seguir para realizar una evaluación exitosa y tener en cuenta quien la realiza y cómo se debe hacer, para acabar consiguiendo una definición.

En palabras de López Pastor (2006) "parece ser que la evaluación es la práctica pedagógica que menos motiva al profesorado y que más le molesta" (p. 26). Esto puede deberse a que normalmente se utilizan las actividades como medio para obtener una calificación o una nota o a que se realicen prácticas estandarizadas que normalmente no se adaptan a los alumnos o ni siquiera son exitosas en lo que pretenden.

Por esto, creo que es necesario distinguir algunas fases para llevar a cabo, en mi Propuesta de Intervención, una evaluación en lugar de una calificación. Algunas de estas fases, propuestas por López Pastor (2006), distingue tres fases: "una recogida de información", "la realización de un juicio de valor" y "una toma de decisiones".

También debemos conocer la finalidad de la evaluación, que según López Pastor (2006) expone que la evaluación debe ser "diagnóstica", si queremos "obtener información del estado inicial de una persona", "formativa", si la finalidad es mejorar el proceso de las personas implicadas en la evaluación o mejorar el mismo proceso de evaluación y "sumativa" si la finalidad es "hacer una revisión y un juicio de valor sobre cuánto se sabe, cuánto se ha mejorado, la calidad que tiene..." (p. 27).

Y, por último, debemos saber diferenciar según las personas que realice el proceso de evaluación. Para esto nos basamos en López Pastor (2006), cuando distingue la "heteroevaluación", "coevaluación", "autoevaluación" y "evaluación compartida".

Una vez conocidos todos estos aspectos fundamentales de la evaluación podremos decir que la evaluación que debemos utilizar debe de tener una finalidad diagnóstica, formativa y sumativa, pasando por las tres fases de la evaluación y llevándola a cabo junto con todas las personas que vayan a formar parte de ese proceso de evaluación.

Realizada esta introducción sobre la evaluación, voy a pasar a exponer los elementos que voy a utilizar para evaluar las actividades de mi Propuesta de Intervención.

- **Cuaderno del profesor:** en dicho instrumento voy a ir haciendo anotaciones de los alumnos de cada sesión. Con este material pretendo, una vez realizadas todas las sesiones, volver a leer las anotaciones diarias y observar la evolución que han tenido los alumnos en este tiempo.
- **Lista de control realizada por mí con una escala verbal (si/no/a veces):** esta tabla de control me va a ayudar a fijarme en ciertos criterios, para poder realizar el seguimiento de los alumnos.

Tabla 9: Lista de control.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Ayuda a los compañeros.																					
Muestra interés a la																					

hora de realizar las actividades.																						
Recoge el material cuando acaba la clase.																						
Fomenta el buen trabajo en equipo.																						
Tiene una buena actitud con los compañeros y el profesor.																						
Se esfuerza en mejorar.																						

- Fichas de autoevaluación:** esta herramienta va a ser utilizada por los alumnos. En este caso cada vez que terminemos un bloque (combas, lanzamientos...) se las voy a entregar y van a tener que completarla. Aquí podrán autoevaluarse ellos mismo y podrán decirme su opinión para que yo, como maestra, pueda mejorar para futuras ocasiones. Tendrán que poner un comentario y ponerse una nota del 1 al 10, siendo el 1 lo más bajo y el 10 lo más alto.

Tabla 10: Fichas de autoevaluación.

	OPINIÓN Y CALIFICACIÓN
He participado activamente	
He respetado el turno al hablar en las asambleas	

Me he esforzado	
He ayudado a recoger el material	
He ayudado a algún compañero	
He cuidado el material	
...	

6. CONCLUSIONES

Las conclusiones y aprendizajes que tengo sobre este trabajo se han basado en la fundamentación teórica, ya que no lo he podido llevar a la práctica.

Los objetivos que tenían y que sí he podido cumplir son:

1. **Dar a conocer qué son los juegos tradicionales y la importancia que tienen dentro de la educación.** Gracias a la creación de la fundamentación teórica de mi trabajo, he podido conocer en profundidad muchos juegos típicos de nuestra ciudad que podré enseñar a los alumnos.

Al tener que acudir a distintas fuentes he comprobado como los juegos tradicionales es un contenido que sí está en el currículo, y por lo tanto debe darse en las aulas. Además, he podido indagar más sobre el tema llegando a la afirmación de que es muy importante que los alumnos reciban este contenido, y aprendan los diferentes juegos tradicionales que hay (al menos los más cercanos a ellos, como en este caso que son los de origen segoviano).

2. **Justificar la necesidad de los juegos tradicionales dentro del aula para mejorar los aprendizajes de los alumnos.** Con la creación de esta Propuesta he podido comprobar como los juegos tradicionales son unos contenidos que los alumnos deben de recibir para mejorar sus aprendizajes, ya que se hace de una forma divertida, activa y eficaz.

3. **Fomentar la participación de todo el alumnado.** Gracias a la metodología que he elegido para crear mis sesiones, los alumnos van a poder fomentar su participación y autonomía en todo momento.

Esto ha ocurrido gracias al espacio que se les otorga a los alumnos para que experimenten y desarrollen sus propios métodos para llevar a cabo la actividad. En las asambleas finales los alumnos comparten sus aprendizajes con el resto de compañeros, y de este modo el aprendizaje que tienen los alumnos es mayor.

4. **Adquirir y ampliar mi formación como profesional para seguir mejorando mi labor como educadora y así poder plantear futuras propuesta de intervención.** Debido a todo el trabajo que he tenido que realizar para poder encontrar una fundamentación teórica para cumplir con los objetivos propuesto, he ampliado mi conocimiento sobre los juegos tradicionales. Esto ha provocado

que, en este tema, a día de hoy me sienta más segura ya que tengo muchos más conocimientos que antes de crear este trabajo.

Esta seguridad me ha proporcionado las ganas de poder realizar más propuestas de intervención sobre otros temas interesantes que podemos encontrar en el currículo de Educación Física, o incluso temas que pueden no estar.

Para acabar debo decir que en todo momento me he sentido muy a gusto creando esta Propuesta. Los juegos tradicionales son un contenido que siempre me ha llamado la atención por el gran valor que tienen en nuestra sociedad desde hace décadas. Por este motivo, y por cómo está cambiando nuestra sociedad, poder llevar al aula este proyecto es algo muy importante, ya que muchos niños han cambiado estos juegos tradicionales por los ordenadores y las televisiones. De esta manera pienso conveniente recordar y enseñar algo que lleva en nuestra sociedad tanto tiempo y que no podemos dejar que se quede en el olvido y se pierdan.

7. BIBLIOGRAFÍA

Artigo. Recuperado de <http://artigoo.com/peonza-trompo>

Ayuntamiento de Cuéllar. Recuperado de <http://www.encierrosdecuellar.es/encierrosdecuellar-es/>

Bejarano E. (2012). *¿Jugamos a las canicas?* Universidad Pablo de Olavide. Sevilla (España). Revista digital.

Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., López, J., Maestro, F., Martínez, F., Maseda, J., Muriel, J., Ruiz, M., Sánchez, J., Valle, R., Velásquez, C. y Zoroza, A. (1999). *Juegos: una propuesta práctica populares para la escuela. España: Pila Teleña*

Castro M. (2008). *Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales*. MHSalud: Movimiento Humano y Salud, ISSN-e 1659-097X, Vol. 5, Nº. 1, 2008, 8 págs

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.

Estomba.E. *¿Qué sabes de la pelota vasca?* ¡Aprovecha tu visita a Donostia para asistir a un partido! Blog recuperado de <https://www.hlondres.com/es/blog-y-concierge/que-sabes-de-la-pelota-vasca-aprovecha-tu-visita-a-donostia-para-asistir-a-un-partido>

Expósito J. (2006). *El juego y el deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartagenos*. Sevilla. Editorial Deportiva S.L.

García E. (2009). *Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física*. Revista Digital. Buenos Aires. Nº 132

García V. (2017). *Mis juegos y actividades físico recreativas para la animación*. Colegio Gredos San Diego Guadarrama.

Gimeno G. (2010). *Colección de juegos infantiles: la peonza*. Recuperado de http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000781_docu1.pdf

- Gómez M. (2008). *La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de Educación Física de la sociedad postmoderna*. Investigación educativa. Vol 12. N°21, 131-141. Murcia.
- González, A. (2000). *Tin Marín ¡a jugar!* San José, Costa Rica: EUNED.
- Izquierdo L. (2010). *Colección de juegos: El chito*. Museo del juego.
- Jiménez E. (2013). *El origen del juego y deporte tradicional en Segovia (Castilla y León)*. Madrid. Revista digital. N°185
- Lahuerta A. (2016). *Reglamentos deportes autóctonos de Castilla y León*. SG-32/2016. Segovia.
- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, dedica el Título I, Capítulo II a la regulación de la educación primaria.
- Lavega Burgués, P. y Olaso Climent, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. La tradición jugada. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- López Pastor, V. M., Pedraza González, M. A., Ruano Herranz, C. y Sáez Laguna, J. (coordinadores) (2016). *Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física*. Miño y Dávila
- López Pastor, V. M., Pedraza González, M. A., Ruano Herranz, C. y Sáez Laguna, J. (coordinadores) (2017). *Educación Física y Dominios de Acción Motriz: unidades didácticas*. Miño y Dávila
- López-Pastor, V. M., Pérez-Brunicardi, D., Manrique-Arribas, J. C. y Monjas-Aguado, R. (2016). *Los retos de la Educación Física en el S. XXI*. Retos, 29, pp. 182-187.
- López Pastor, V; Monjas R. (2006). *La evaluación formativa y compartida en educación física. De la crítica al modelo tradicional a la generación de un sistema alternativo. Revisión de 12 años de experiencia*. Revista digital. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd94/eval.htm>
- Martín. A (2010). *Colección de juegos: La petanca*. Museo del juego. Recopilado de http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000694_docu1.pdf

- Máxima J. (2020). *Juego. Para: Caracteristicas.co*. Última edición: 10 de marzo de 2020. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/juego/#ixzz6IT7RAWoU>
- 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. N° 19, pp. 54-58.
- Monjas, R. (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Madrid: Miño y Dávila Editore.
- Omeñaca R. y Vicente J. (2007) *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona. Editorial Paidotribo.
- Pastor, V.M., Monjas Aguado, R., Gómez García, J., López Pastor, E.M., Martín Pinela, J.F., González Badiola, J., & Martín, M. I. (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida*. RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.
- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria (BOE, nº. 5, de 5 de enero de 2007). <http://www.mec.es/mecd/gabipren/documentos/rd-eso.pdf>
- Real Decreto 126/2014 del 28 de febrero
- Regina M. (1999) *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*.
- Rodríguez M. (2017). *Reglamento de bolos femeninos segovianos de Abades*. Recuperado de <http://deportesautoctonoscyd.es/cms/?p=1063>
- Sánchez A. (2019). *Juegos tradicionales. ¡Recuperamos nuestros juegos de la infancia!* Portal de Educación Infantil y Primaria. Recuperado de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>
- Sanz, I. (1987). *Juegos populares de Castilla y León*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- Turismo de Palencia. Blog. Recuperado de <https://turismodepalencia.wordpress.com/tag/sogatira/>
- Vacas I. (2017). *Juegos tradicionales y populares en Mataelpino, Cerceda y el Boalo*. (zona oeste de la comunidad de Madrid). TFG. Universidad de Segovia.

8. ANEXOS

Anexo I

La pelota mano es un juego tradicional que con el paso del tiempo se ha ido convirtiendo en un deporte. En el apartado anterior hemos conocido algunas de las normas para cuando jugamos en parejas o de forma individual. Ahora vamos a conocer algunas normas que cambian cuando jugamos al cuatro y medio:

- Para que el saque sea bueno debe de pasar el número 4.
- Una vez que se ha sacado y se empieza a jugar, la pelota no puede pasar del 4 y medio.

Para las tres categorías la forma de saber quién comienza a sacar es la mismo, el juez saca una chapa con el color rojo y azul, la lanza y el color que salga es el que saca primero.



Ilustración 1: *Jugadores de pelota mano.*

Fuente: Imagen de Estomba (General Manager of Hotel de Londres y de Inglaterra).

Anexo II

Algunas de las letras de estas **canciones tradiciones** son:

El corro de las patatas

Al corro de las patatas
comeremos ensalada.

Como comen los señores:

Naranjitas y limones

Achupe! Achupe!

¡Sentadita me quedé!

El patio de mi casa

El patio de mi casa es particular
cuando llueve se moja

como los demás.

Agachate!

Y vuélvete a agachar

Que los agachaditos

No saben bailar.

Hache, i, j, k

L, m, n, a

Que si tu no me quieres

Otro niño me querrá.

Chocolaaate, moliiiiillo!!

Corre coorreee!!

Que te pillo!!!

¡A estirar, a estirar

Que el demonio va a pasar!

Anexo III

Las canciones de corro se dan sobre todo en la infancia. Algunas letras de estas canciones son:

Al pasar la barca

Al pasar la barca,
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.

Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
yo pago dinero
como otra mujer.

Al pasar la barca
me volvió a decir
esta niña lista
me ha gustado a mí.

Al pasar la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.

Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
arriba la barca

1, 2 y 3.

Al cocherito leré

El cocherito leré,
me dijo anoche: leré,
que si quería leré
montar en coche, leré.

Y yo le dije: leré,
con gran salero leré,
no quiero coche, leré,
que me mareo leré.

A continuación, vamos a ver una fotografía de cómo se realiza el Baile de la Rueda en Cuéllar, minutos antes de que el encierro comience por las calles del pueblo.



Ilustración 2: *Baile de la rueda.*

Fuente: Ayuntamiento de Cuéllar.

Anexo IV

La rayuela y la comba como bien hemos dicho anteriormente son los juegos más tradicionales del género femenino.

Según la zona en la que nos encontramos como nos enseña Hurtado (2001), las formas de las rayuelas son diferentes:

- En Riaza:



Ilustración 3: Rayuela de Riaza.

- En Bernuy de Porreros:

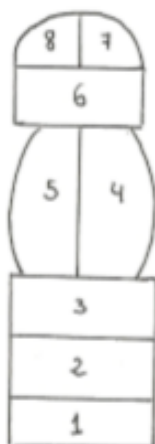


Ilustración 4: Rayuela de Bernuy de Porreros.

- En Cuéllar:

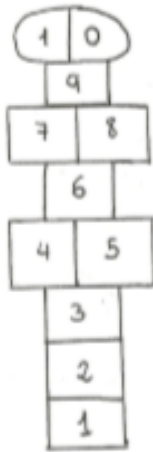


Ilustración 5: Rayuela de Cuéllar.

- En Marazoleja:



Ilustración 6: Rayuela de Marazoleja.

- En Segovia capital:



Ilustración 7: Rayuela de Segovia capital.

- En Navalmanzano:



(p.6).

Ilustración 8: *Rayuela de Navalmanzano.*

La comba tiene diferentes modalidades y canciones que acompañan al juego. Algunas de estas canciones son:

Una, dos y tres: esta canción se canta mientras dos personas dan a la comba, y el resto de jugadores de uno en uno van entrando (sin perder comba) al centro de la comba, dan tres saltos y salen.

Uno, dos y tres
pluma, tintero y papel
para escribirle una carta
a mi querido Miguel.

En la carta le decía
recuerdos para tu tía
que está comiendo morcilla
en un barril de legía.

Que entre el pelotón: esta canción se utiliza para jugar de forma conjunta. Las dos personas de los extremos deben de hacer girar la comba de forma coordinada, el resto de participantes se colocan en fila para empezar a jugar. Cada jugador tiene un número y cuando la letra de la canción indique su número, deberán entrar en la comba y saltar. Deben de conseguir que nadie falle y lograr que todo el pelotón esté dentro, y luego que el pelotón salga de uno en uno según han entrado.

Que entre el pelotón número 1
que entre el pelotón número 2,
que entre el pelotón número 3...

Que salga el pelotón número 1,
que salga el pelotón número 2,
que salga el pelotón número 3...

Anexo V

Como ya hemos visto existes varios **tipos de peonzas**. A continuación, vamos a conocer el tipo más antiguo y el más moderno según los ejemplos que nos ha proporcionado Gimeno (2010).

- Trompos: es la peonza que todo el mundo conocemos que consiste en el pico (la peonza como objeto) y la cuerda. Debemos enrollar la cuerda alrededor de toda la peonza y tirarla con fuerza, de este modo dará muchas vueltas. (p.5).



Ilustración 9: Peonza tipo Trompo.

Fuente: Artículo

- Beyblade: es la peonza que más ha evolucionado. En este caso se la ha añadido un dispositivo que permite que gire más rápido y, por lo tanto, aguante más. Ahora ya no hace falta la cuerda, sino que existe una especie de tira de plástico que activa el dispositivo y eso hace que la peonza se mueva. (p.6).

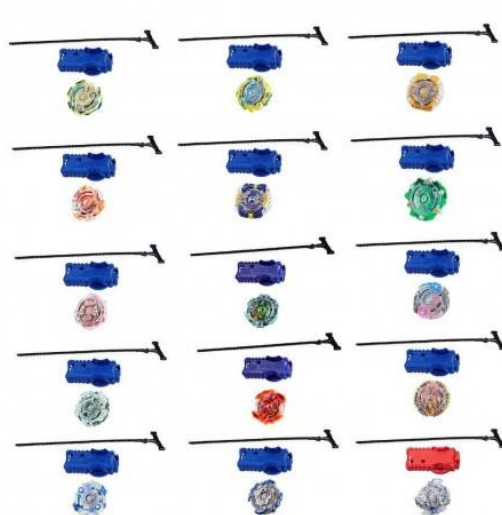


Ilustración 10: *Peonza tipo Beyblade*

Fuente: Página web del Hiperacor.

Anexo VI

Hay varios tipos de canicas como dice Bejarano (2012):

Tipos de canicas

- **Agüita:** es un tipo de canica hecha de vidrio transparente y sin ningún tipo de adornos. Es la canica que menos valor económico tiene..



“Agüita”

Ilustración 11: *Canica tipo Angüita.*

- **Canicas chinas:** son canicas hechas de vidrio blanco.



“Canicas Chinas”

Ilustración 12: *Canica tipo Chinas.*

- **Boloncho:** es una canica mucho más grande que la normal, podría decirse que mide el doble o el triple que la normal. En España la conocemos como “*Bolón*”



“Bolones”

Ilustración 13: Canica tipo Boloncho

- **Canica del petróleo:** es una canica de vidrio sin adornos interiores y con colores algo opacos. Ostentaba este nombre porque sus colores recordaban a los reflejos de la luz en los charcos de gasolina.



“Canica del petróleo”

Ilustración 14: Canica tipo Petróleo.

- **Trébol:** es una canica transparente con tres pinceladas de colores en su interior. En España es conocida como la canica española. Es la típica canica que se solía apostar ya que era de las más baratas y de las más abundantes.



“Trébol”

Ilustración 15: Canica tipo Trébol.

- **Ojos de gato:** Canicas de tamaño normal, pero con un diseño amarillo en el centro como los ojos de un gato. También conocida como pirata, se distinguía también por su cerámica al igual que la canica china, pero tenía el fondo de color negro.



“Ojos de Gato”

Ilustración 16: *Canica tipo ojos de Gato.*

Anexo VII

Vamos a indagar un poco más sobre los bolos. Para empezar, vamos a conocer el terreno de juego, que como nos indica Rodríguez (2017) es el siguiente:

1. El Juego de Bolos se desarrollará en una Pista o Bolera de tierra, de superficie plana y sin obstáculos para permitir un correcto desplazamiento de las bolas y de los bolos de lanzar. En la actualidad, debido a la escasez de pistas de tierra, añadido a las preferencias de muchas de sus jugadoras, se suelen desplegar también en zonas pavimentadas.
2. Las medidas del campo serán como mínimo: 15 m de longitud y 4 m de anchura.
3. El PATE o zona de lanzamiento se situará en la línea recta, perpendicular al Castro, a una distancia del bolo más cercano de 8 metros. La señalización se efectuará clavando en el suelo un cuadradillo de madera o de hierro y en su defecto una línea, de 1.5 metros de longitud: situándolo 0.75 metros a cada lado de la perpendicular y que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel de la Pista, no pudiendo sacar el pie de esta zona, en el momento de lanzar.
4. El lugar donde se ponen de pie los bolos se denomina Caja o Castro; deberá estar perfectamente delimitada y sus medidas serán de 135 cm. de longitud y 120 cm. de anchura. (párr. 4)

A continuación, vamos a ver qué elementos son necesarios para jugar. Rodríguez (2017) nos muestra la siguiente explicación:

1. Un juego completo de bolos lo componen: 8 bolos, el bolo Miche o Gerardo, 2 bolos y 2 bolos de lanzar.

2. Los bolos, contruidos preferentemente de encina u otra madera dura, tendrán una longitud de 40 a 45 cm. y de 5 a 6 cm. de diámetro. El Miche será algo mayor en longitud (5 cm. aproximadamente) para destacar del resto.
3. Las bolas serán de madera de encina, siempre que sea posible y de un diámetro entre 12 y 13 cm.
4. Los bolos de lanzar tendrán una longitud de 40 cm. y de 5 a 6 cm. de diámetro. (párr. 9).

Ahora vamos a conocer las diferentes tiradas, también de la mano de Rodríguez (2017):

1. Los bolos se situarán en cuatro posiciones (jugadas) diferentes: componiendo un cuadrado, formando un rombo, haciendo un triángulo y en línea recta. Figuras: a, b, c y d.
- **Cuadrado:** Los bolos se colocan en tres calles formando un cuadrado de 60 cm. de lado. (párr. 12).

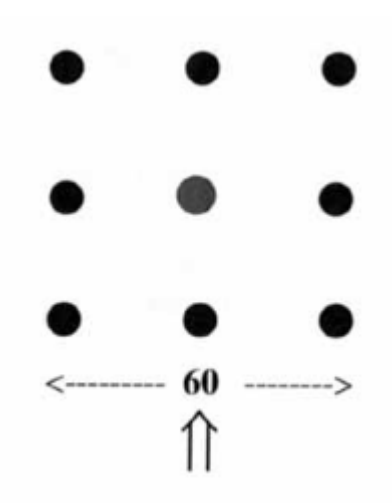


Ilustración 17: Bolos en posición de cuadrado.

- **Rombo:** de diagonales 120 cm. por 135 cm. Esta formación se sitúa en el Castro, de forma que la diagonal menor esté paralela al PATE.

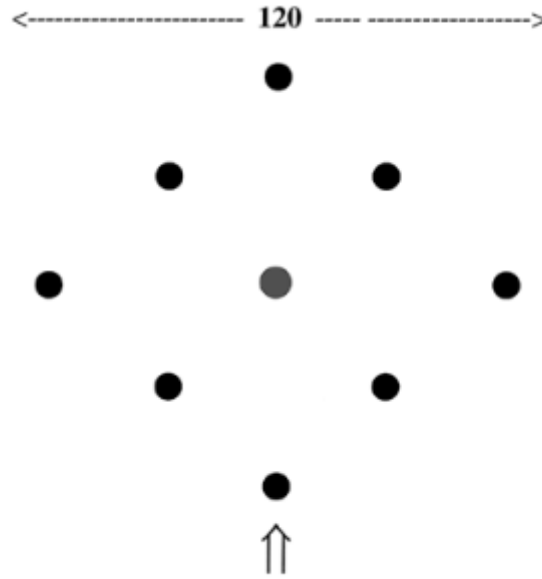


Ilustración 18: Bolos en posición de rombo.

- **Triángulo:** isósceles de 120 cm. de base por 67,5 cm. de altura. La base se sitúa paralela al PATE y en la parte más alejada de éste.

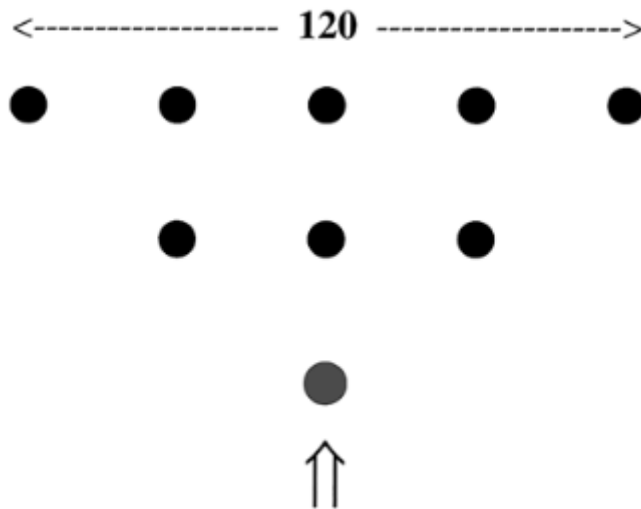


Ilustración 19: Bolos en posición de triángulo.

- **Línea:** los 9 bolos colocados a la misma distancia unos de otros en una fila horizontal paralela al PATE de 120 cm. de longitud.

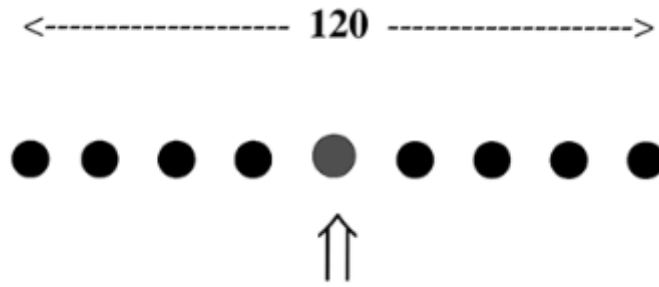


Ilustración 20: *Bolos en posición lineal.*

2. Norma común a las cuatro posiciones: el Miche o Gerardo siempre se coloca en el centro, excepto en la posición de triángulo que se sitúa en el vértice, al frente de la formación.
3. Cada componente del equipo o jugadora, si se juega individualmente, efectuará desde el PATE un doble lanzamiento primero con la bola y a continuación, una vez puestos los bolos de pie en su sitio, con el bolo de lanzar. Seguidamente efectuarán los lanzamientos las componentes del siguiente equipo y así sucesivamente hasta finalizar la totalidad de equipos participantes.
4. Los lanzamientos comenzarán con los bolos de pie en la posición, figura a), seguidamente la b), a continuación, la c) y por último la d), y siempre por ese orden.
5. Una partida concluye cuando la totalidad de las jugadoras han completado una ronda lanzando sobre las cuatro posiciones.
6. Un campeonato se puede disputar al mejor equipo o jugadora que más puntos consiga en una partida o en varias partidas concertadas.
7. El equipo puede variar entre sí el orden de tirada.
8. Los bolos serán puestos de pie por el equipo o jugadora que le siga en orden a la que efectúe el lanzamiento. El orden de tirada para cada jugadora o equipo se efectuará previo acuerdo entre los responsables de los clubes y árbitro o a sorteo por decisión arbitral, prevaleciendo esta última en competiciones oficiales. (párr. 23).

Para ir acabando vamos a conocer la puntuación. Como nos enseña Rodríguez (2017):

1. Todos los bolos derribados con las bolas, bolo de tirar u otros bolos valdrán 1 punto, excepto el Miche o Gerardo, que en la posición de triángulo su valor es de 5 puntos.
2. En la posición de fila horizontal se puntuará siempre que se derribe algún bolo en las dos tiradas, lanzamiento con bola y bolo, si no la puntuación será nula. (párr. 27).

Y, por último, las reglas principales según Rodríguez (2017) son:

1. No lanzar las bolas mientras no estén levantados todos los bolos.
2. Acatar las instrucciones que les del Juez-Árbitro, así como aceptar sus fallos en orden a la validez de tirada y tantos conseguidos.
3. No tocar los bolos mientras están jugando y el Árbitro no los haya valorado debidamente.
4. No interferir de ninguna forma en las jugadoras mientras realizan su turno de lanzamiento. (párr. 30).

Anexo VIII

A continuación, vamos a ver una imagen más representativa de cómo se juega a la **sogatira**.



Ilustración 21: Niños jugando a la sogatira.

Fuente: Blog, Turismo de Palencia.

Anexo IX

A continuación, vamos a ver una imagen de los materiales que se utilizan para jugar al **chito**.



Ilustración 22: *Material del Chito.*

Fuente: Lorena Izquierdo.

Anexo X



Ilustración 23: *Rana.*

Fuente: Blog, Turismo de Palencia

La rana tiene una serie de normas, las cuales las define a la perfección Lahuerta (2016):

REGLA 2. Jugadores

2.1. Esta modalidad deportiva se jugará por individual, pudiendo en algún momento jugarse por equipos, siendo éstos de dos jugadores. El equipo podrá estar formado: sólo por hombres, sólo por mujeres o por hombres y mujeres (mixto).

2.2. Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en el terreno de juego cuando vaya a comenzar la partida, al menos un jugador

REGLA 3. Forma de juego

3.1. Dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.

3.2. Todo jugador que al lanzar el Petaco esté pisando la raya éste no se contabilizará.

3.3. Los lanzamientos a la boca de la Rana, se realizarán a la distancia estipulada a cada categoría (Regla 10).

3.4. Si un Petaco lanzado por un jugador, quedase en la boca de la Rana, molinillo, etc., el tanto no será válido hasta no introducirlo el mismo jugador, con ayuda de otro Petaco, y siempre que le restasen por tirar algún otro dentro de la misma tirada

REGLA 4. Orden de tiradas

4.1. Se respetará el orden de salida.

4.2. Durante el desarrollo de la partida, cuando sea por equipos podrá alterarse el orden de tirada entre los componentes de un mismo equipo, siempre que al final de la misma todos hayan lanzado el mismo número de fichas.

REGLA 5. Duración de la partida

5.1. Cada jugador lanzará diez Petacos o discos por tirada.

5.2. Las partidas se jugarán a diez tiradas.

5.3. Todos los jugadores usarán los mismos Petacos y Mesa de Rana, durante la partida.

REGLA 6. Jueces

6.1. El equipo arbitral estará compuesto por un Juez-Arbitro que irá recogiendo en el Acta las incidencias de la partida. 6.2. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que les acredite como tal.

REGLA 7. Deportividad

7.1. Las decisiones de los Arbitros serán inapelables.

7.2. Si durante la celebración de la partida o una vez acabada ésta se descubriera la suplantación de un jugador inscrito previamente por otro que no lo está, ese equipo será sancionado con la descalificación de la partida.

7.3. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte del organizador, jugador o representante, mediante insultos o gestos ofensivos, será amonestado por el árbitro, mostrándole tarjeta verde. Si persiste dicha postura, se le mostrará tarjeta roja y automáticamente se le descalificará.

REGLA 8. Uniformidad

8.1. Cada Club o Agrupación Deportiva, adoptará la uniformidad que estime oportuna.

8.2. Cuando participen más de un equipo del mismo club o agrupación en un mismo Campeonato o Exhibición, deberán distinguirles a dichos equipos con un brazalete o cualquier otro distintivo que diferencien a cada equipo.

REGLA 9. Categorías

9.1. Las categorías para la Rana son:

Tabla 11: Categorías para jugar a la rana.

PREVENJAMÍN	6,7,8 AÑOS	1'50m
BENJAMÍN	9 a 10 AÑOS	2'00m
ALEVÍN	11 a 12 AÑOS	2'50m
INFANTIL	13 a 14 AÑOS	2'50m
CADETE	15 a 16 AÑOS	3'00m
JUVENIL	17 a 18 AÑOS	3'00m
SENIOR	Desde 18 años	3'50m

REGLA 10. Puntuación

- RANA 50 puntos
- MOLINO 25 puntos
- PUENTE 10 puntos
- RESTO DE AGUJEROS 5 puntos

Anexo XI

Los materiales que necesitamos para jugar a la **petanca** son según la Federación Española de Petanca:

Las bolas han de ser metálicas, con un diámetro comprendido entre los 7'05 y los 9 centímetros y un peso de 650 gramos como mínimo y 800 como máximo. El boliche debe de ser de madera y su diámetro ha de estar comprendido entre 25 y 35 milímetros. (párr. 20).



Ilustración 24: *Material de la Petanca.*

Fuente: Joan Alberto Martín.

9. VIDEO DE PRESENTACIÓN