



**Universidad  
Zaragoza**

# **Juegos tradicionales del mundo en la escuela.**

## **Aplicación práctica**



**Mario Lahuerta Lasheras**

**Rafael Gericó Lizalde/ José Antonio Ferrando**

**Facultad De Educación de Zaragoza**

**Curso 2013- 2014**

**Grado de Maestro en Educación Primaria**

## Índice del Trabajo de fin de Grado

<b>1. Resumen / Abstract</b>	<b>2</b>
<b>2. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>3. Marco teórico</b>	<b>6</b>
<b>4. Metodología</b>	<b>12</b>
<b>5. Resultados</b>	<b>16</b>
<b>6. Discusión</b>	<b>35</b>
<b>7. Conclusiones</b>	<b>36</b>
<b>8. Perspectivas futuras de investigación y limitaciones del estudio</b>	<b>37</b>
<b>9. Bibliografía/ Web grafía</b>	<b>39</b>

## **1. Resumen/ abstract**

El siguiente trabajo está centrado en la situación actual de los juegos tradicionales – populares en Educación Física en Primaria y su posible aplicación, por lo que hemos realizado un proceso de búsqueda, selección y organización de esta información. Se ha empleado una metodología de investigación característica del estudio descriptivo mediante búsqueda y análisis de la información existente. Se analizan siete documentos seleccionados por una serie de características comunes entre todos. Acabando con una tabla de las diferentes fuentes de la información donde agrupamos por bloques la información encontrada en un gran grupo de libros, artículos y enlaces de Internet.

Analizando la información de los documentos seleccionados, descubrimos algunas causas por las cuales los juegos tradicionales están desapareciendo poco a poco de las escuelas en la actualidad, por lo que realizaremos una propuesta práctica encaminada a provocar la motivación de los alumnos y a desarrollar una propuesta en la que tanto los alumnos que nacieron en nuestra comunidad, como los alumnos que hayan nacido en diferentes países del mundo, puedan disfrutar y aprender unos de otros, facilitando la integración de los mismos.

The following work is focused on the current situation of the traditional games in physical education in elementary and its possible application, by have completed it a process of recruitment and organization of this information. It has been used a research methodology characteristic of the descriptive study through search and analysis of existing information. Discusses seven documents selected by a series of common characteristics among all. Finishing with a table of the different sources of information where we group by blocks the information found in a large group of books, articles and Internet links.

Analyzing the data of the selected documents, discovered some reasons why the traditional games are disappearing little by little of schools today, what will make a practical proposal aimed to cause the student motivation and to develop a proposal in which both students that were born in our community, such as students who were born in different countries of the worldthey can enjoy and learn from one another, by facilitating the integration of them.

Palabras clave: Juegos Tradicionales Populares Educación Física Primaria

## 2. Introducción

Debido al aumento del número de alumnos de diversas nacionalidades en las escuelas de Zaragoza, me ha resultado interesante investigar e informarme acerca de las distintas culturas del mundo, divididas por continentes, y sus respectivos juegos tradicionales y culturales, ya que estos juegos que pertenecen a una misma zona del mundo tienen características similares.

Por lo que tras realizar un análisis exhaustivo mediante diversas fuentes de la información, realizaré una propuesta de intervención en la que me propongo aplicar los distintos juegos tradicionales de diferentes culturas en la escuela de Aragón.

La propuesta viene encaminada a demostrar las similitudes que tienen los juegos tradicionales tanto españoles como de nuestra comunidad autónoma de Aragón, con los diferentes juegos de los distintos países de los cuales voy a investigar. Además va dirigido a intentar trabajar con este tipo de contenidos en la escuela, ya que en los últimos años se le está dando menos importancia de la que realmente tienen.

Es una manera de conocer la forma en la que se trabaja con este tipo de juegos en las escuelas de otros países y así poder comparar también con la forma de trabajar en España.

En definitiva la propuesta de tema, es analizar y realizar un análisis comparativo de los distintos juegos tradicionales – populares del mundo, y así poder observar y poder aplicar en la práctica en la escuela actual.

Dentro del panorama de los juegos y de los deportes, hay un tipo de ellos particular, son los más antiguos y que provienen de una determinada comunidad que está marcada por una serie de aspectos culturales.

Este tipo de juegos y deportes se han llamado de distintas maneras: juegos y deportes populares, juegos y deportes autóctonos e incluso juegos y deportes folclóricos, pero finalmente han preferido denominarles juegos tradicionales.

Por tanto el juego tradicional, es aquel juego que se ha ido transformando de generación en generación, generalmente de forma oral. El juego tradicional de adultos se ha desarrollado casi en exclusividad en el mundo rural, siendo juegos con sus propios reglamentos y maneras de ser juzgados, y que a pesar de los cambios sociales y de los nuevos juguetes y nuevas tecnologías, determinados juegos siguen sobreviviendo en numerosas zonas.

Sin embargo, en los últimos años el juego tradicional se está abandonando un poco tanto por los padres como por los hijos, incluso también por los profesores, que al entrar poco a poco una nueva generación de maestros en las escuelas ya no tienen tiempo ni ganas para dedicarle a este tipo de juegos.

Algunas de estas prácticas han subsistido al paso del tiempo, unas vienen de las épocas de la cultura griega y egipcia, otras de la edad media y las que han permanecido en el tiempo son las que más han cuajado en la gente de nuestra zona. Algunos juegos se conservan en Aragón y en el resto de la península ibérica, no obstante las culturas han ido trasladándose de un lugar a otro.

Por ello el objeto de estudio de esta investigación será el buscar una solución para poder aplicar los juegos tradicionales tanto de nuestra cultura como de diferentes culturas del mundo en las escuelas de ahora, para evitar su desaparición, ya que hoy en día los niños van a las guarderías o a la escuela infantil a los tres años, este período escolar tendría que desarrollar las mayores posibilidades de desarrollo del juego.

En un futuro próximo, estaremos inmersos en la civilización del ocio y en ese momento la escuela debe saber “jugar”. No se trata de aprender jugando, sino que el juego por si mismo tiene que ser un objetivo, una meta con valor educativo. Los niños, los jóvenes y los adultos estamos olvidándonos del significado profundo del juego, del valor del juego.

Para todo esto, en primer lugar hemos recogido información y hemos hecho un análisis exhaustivo a través de varias bases de datos, acabando con un análisis de varios documento y fuentes de información, aplicables a primaria seleccionados en función de su afinidad con nuestro ámbito profesional y su posible aplicación en una unidad didáctica.

La búsqueda de información tras la primera toma de contacto sirve para cerciorarnos acerca de qué hay en relación a los juegos tradicionales en Educación Física, y la búsqueda queda limitada a Educación Primaria y a los artículos de entre 1970 hasta 2014.

La metodología de investigación seguida para este trabajo será de estudio descriptivo mediante búsqueda y análisis de la información existente en diferentes bases de datos.

En segundo lugar, una vez realizada una primera selección de fuentes de la información, se llevará cabo una clasificarla en diferentes bloques que deberemos definir y justificar debidamente en relación a los documentos analizamos durante la elaboración de este estudio. De todos los artículos seleccionados en un primer momento, seleccionaremos un grupo de documentos mas reducido (instrumentos que aparezcan en los mismos) destacables para analizarlos en profundidad y de esta manera acabar hablando de su posible aplicación.

El desarrollo de la búsqueda y comentario en su extensión más profunda de los documentos seleccionados para nuestro trabajo corresponde con el apartado de Marco teórico.

Tras la clasificación de los instrumentos encontrados, por la información recibida a través de los documentos analizados, en los diferentes bloques de la tabla de resultados que hemos ido decidiendo por rasgos y características que consideramos afines, es

determinar qué información nos resulta más fácil y útil para aplicar en la etapa de Educación Primaria.

Por último, al haber realizado un considerado análisis en profundidad de los diversos documentos seleccionados, trataremos de exponer una aplicación práctica para trabajar durante la etapa de Educación Primaria, y poniendo especial énfasis en los aspectos que queremos mejorar para que esta puesta en práctica de un material didáctico como es la unidad didáctica nos ayude a que este contenido incluido en el currículo no desaparezca de las aulas en años próximos. Además con esta aplicación práctica atendemos a la diversidad de los alumnos que cada vez más hay en las aulas de las escuelas actuales, cuyos países de origen, dificultan en muchos casos la comunicación y la integración con sus compañeros, así que también les facilitará y les agrada trabajar cosas que recuerden momentos de su infancia.

#### 4. Marco teórico

En este apartado se encuentran siete documentos que he analizado con mayor profundidad, y que han sido escogidos por la variedad de propuestas, por su variedad de puntos de vista diferente y por el análisis que realizan acerca de los juegos tradicionales tanto en el mundo, como en España y en algunos casos más concretamente en la comunidad de Aragón.

- ❖ **Trigo Aza, Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educación física. Vol. 1, Bases teóricas / por Eugenia Trigo Aza; dibujos de Anexo Fariña Temprano. - 1a. ed. Barcelona: Paidotribo, D.L. 1994.**

En este documento, en primer lugar hace un acercamiento al concepto de juego en el documento se recoge alguna de las definiciones más sobresalientes que a lo largo de la historia se han producido, así como las teorías que han tratado de buscarle un significado al hecho del juego, que nos vienen bien para adentrarnos en primer lugar en los conceptos que vamos a trabajar a lo largo del proyecto.

Algún autor como (Chateau) *“la actividad lúdica contribuye a la padeia- la educación- y proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse así mismos en la sociedad...El juego prepara la entrada a la vida y el surgimiento de la personalidad”*.

Pero lo que nos verdaderamente nos importa y lo que nos ayudará a centrarnos en el tema principal del proyecto es la definición que hacen del juego tradicional (Renson y Smulders 1978) *“todo aquel juego tradicional local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte o alguna combinación”*.

A continuación el documento se centra en cómo aplicar el juego tradicional en la asignatura de educación física, por lo que además desarrollan algunos de los aspectos prácticos a tener en cuenta en su aplicación. Van desarrollando varias experiencias que han ocurrido a profesores durante la práctica de este tipo de juegos, y además proponen diferentes variables para trabajar con los alumnos.

Además de todo esto también realiza algunas puntualizaciones que me ayudarán a desarrollar la unidad didáctica sobre los juegos tradicionales.

Lo que más me ha ayudado de este documento es esto último que he comentado, van dando puntualizaciones para trabajar lo que yo propongo con este proyecto, que los niños participen todos durante las clases de esta unidad didáctica, indicaciones de todo tipo, como por ejemplo que los propios alumnos sean los que traigan de casa preparados y sean ellos los que realmente lo expliquen delante de sus compañeros como una forma atractiva y práctica de fomentar el interés en estos juegos.

Ya que lo que busco es que además de que se practiquen los juegos tradicionales en la escuela debido a que hoy en día se están utilizando menos como un recurso para trabajar en la educación física, además de esto los alumnos que tengamos en el aula de distintas

culturas puedan poner en práctica juegos tradicionales que hayan jugado en sus respectivos países.

❖ **Moreno Palos, Cristóbal. Juegos y deportes tradicionales en España / Cristóbal Moreno Palos; con la colaboración de David Mata Verdejo, Juan José Gómez Lorente e Isabel Paradela Torices; dibujos de Javier Gómez Madrid: Alianza: Consejo Superior de Deportes, cop. 1992.**

Este documento da una visión de la cantidad de juegos tradicionales que tenemos en nuestro país, y nos presenta una clasificación general de todos estos juegos agrupándolos de manera que todos los juegos y deportes que tengan o utilicen el mismo tipo de movimientos corporales o materiales conformarán una categoría determinada y con un nombre específico.

La clasificación que proponen en el documento, es una de las que me van ayudar a realizar las agrupaciones de los juegos que yo proponga porque me parece que realiza un agrupamiento bastante claro y especifica las características que tiene que tener los juegos para pertenecer a una de estas categorías:

- Juegos y deportes de locomoción
- Juegos y deportes de lanzamientos a distancia
- Juegos y deportes de lanzamientos de precisión.
- Juegos y deportes de pelota y balón.
- Juegos y deportes de lucha.
- Juegos y deportes de fuerza.
- Juegos y deportes náuticos y acuáticos.
- Juegos y deportes con animales.
- Juegos y deportes de habilidad en el trabajo.
- Otros juegos y deportes diversos no clasificados.

Además de realizar este tipo de clasificación me hubiera gustado encontrarme también una clasificación de estos juegos en las diferentes comunidades autónomas, pero debido a que localización geográfica de estos juegos es confusa es muy complicado agruparlos por las diferentes comunidades de España.

❖ **Orlick, Terry. Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Editorial popular.**

Otro documento del cual también he podido extraer ideas para el proyecto ha sido este, es un libro que propone desafíos y juegos para los niños pero defiende que no hace falta que siempre los niños estén compitiendo entre ellos, ya que en algunos momentos puede ser bueno para evaluarlos individualmente, pero en otros momentos es mejor realizar

actividades en la que los niños no compitan entre ellos y puedan disfrutar de los juegos sin tener la presión de ser eliminados o de no conseguir ganar.

Además de esto he escogido este libro porque me parece interesante la forma en la que el documento habla sobre los juegos y deportes cooperativos, que son actividades que para mí son esenciales en la formación del niño en la educación física, siendo el bloque de actividades que para mí es uno de los más importantes y más útiles para trabajar con los alumnos en la escuela por la infinidad de alternativas y posibilidades a la hora de aplicarlos.

Hay un apartado del documento que de verdad me interesa en el que el autor defiende cuatro ideales que para él deberían tener todos los juegos cooperativos que él propone:

- ¿Por qué aceptación?
- ¿Por qué participación?
- ¿Por qué diversión?
- ¿Por qué cooperación?

Con este apartado me puedo apoyar para intentar de conseguir que los juegos con los que vamos a trabajar tengan unas características similares todos entre ellos, intentando lograr estos cuatro apartados que propone el autor en este bloque del documento.

❖ **Larraz Urgelés, B. Alfredo. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela / B. Alfredo Larraz Urgelés, Fernando Maestro Guerrero Zaragoza: Mira 1991.**

En este documento la publicación va dirigida, primero, a los posibles jugadores y amantes de los juegos tradicionales, para que puedan experimentar su práctica y, en segundo lugar, va dirigido, en este caso es el nuestro, educadores y animadores que quieran poner en práctica los juegos propuestos en sus clases, recreos, colonias, clubes de tiempo libre, etc.

La publicación no pretende desarrollar todos los juegos tradicionales que existen en Aragón ni exponer la forma más idónea o la más jugada, sino que el documento da una forma precisa y concreta para que todos los juegos pueda ser practicados.

En la selección de los juegos tradicionales aragoneses que aparecen en el documento se ha intentado reflejar la diversidad de estos.

- Juegos en los que se necesitan instrumentos y otros que no necesitan ningún tipo de material.
- Algunos que se juegan individualmente y otros en equipo.
- Otros, donde prima la habilidad individual y otros donde se pone de manifiesto la táctica colectiva.

Esta clasificación me va a ayudar para realizar otra clasificación propia que me facilite el trabajo en la escuela, ya que depende del tipo de alumnado que tengas en el aula, el

profesor/ educador una vez hecha su clasificación de juegos tradicionales a practicar en la etapa de primaria, le interesará saber si por ejemplo hay un juego en el que se juegue de forma cooperativa, es decir en equipo, y lo pondrán en práctica en grupos de clase en los que destaquen alumnos de manera individual pero no de manera colectiva.

- ❖ **Bantulà Janot, Jaume. Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global / Jaume Bantulà Janot, Josep María Mora Verdeny. - 1a. ed. Barcelona: Paidotribo, cop. 2002.**

En este documento habla ya de los juegos multiculturales que existen y que se trabajan en todo el mundo. En su texto se hace una pequeña introducción acerca de los conceptos de juegos y juegos tradicionales, y además da las pautas para la clasificación de este tipo de juegos, deja redactado como una ficha en la que se definen los criterios para seleccionar los juegos.

Criterios como por ejemplo: la conducta motriz o el movimiento, la estructura interna del juego, (espacio, tiempo, materiales y relación entre jugadores).

Pero además de todo esto, el documento hace una clasificación de los juegos en base a la localización geográfica, es decir, los distribuye por continentes, y dentro de cada continente hace una clasificación por países, así por ejemplo tendremos juegos para aplicar en la escuela de todos los continentes, y además iremos utilizando en función de los alumnos que tengamos en el aula, pudiendo escoger los juegos del país de origen de los alumnos.

Además de poder localizar y observar la infinidad de juegos que nos muestran de varios países del mundo, podremos utilizar la ficha que el documento nos propone para clasificar a los juegos tradicionales, y así a la hora de realizar las sesiones de la unidad didáctica que propongo, podremos acudir al documento para intercambiar los juegos en función de las nacionalidades que tengan los alumnos de cada aula, por lo que será una unidad didáctica un poco “abierta” y que se podrá ir modificando en función de los alumnos.

Ficha:

- Edad
- Duración
- Organización
- Material
- Descripción
- Observaciones

- ❖ **Adarra Bizkaia, D.L. 1984. Bilbao: En busca del juego perdido. Cuadernos de Adarra. Juegos infantiles.**

Este es otro de los documentos que más he profundizado y de los cuáles ha sido uno de los que más me ha ayudado, porque la temática de este libro como bien se puede leer en el título del mismo, hace una reflexión de porqué se está perdiendo la práctica de los juegos en la escuela.

Hace una pequeña reflexión acerca del aprendizaje de los niños “ *un niño aprende a comportarse, aprende una determinada habilidad, no por causa de un funcionamiento cerebral abstracto, sino por determinadas actuaciones de su medio ambiente sobre él, no puede permanecer inactivo, tiene que interactuar con él*”. Lo que quiere decir es que en los niños, la causa de los aprendizajes se sustentará en primer lugar en la interacción entre el niño y su entorno, especialmente en su entorno social. Por lo que al niño todo lo relacionado con el juego será bueno para él, porque ayudará al niño a ir evolucionando en su proceso de maduración.

Por eso este documento reflexiona acerca de la importancia del juego y su papel en el proceso de crecimiento del niño, qué es uno de los temas que deseo trabajar en este proyecto, la no desaparición de la práctica de todo tipo de juegos en la escuela. Y por eso pienso que el juego debe estar presente en todas las actividades docentes que se destinen a los niños.

En palabras de Piaget, los juegos tienden a “ *construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla*”.

Además de esto, al principio del documento hace un pequeño análisis sobre la visión que se tiene del concepto “juego” en la vida social de los niños, ya que el juego es visto cómo una manera que tienen los niños de pasar el tiempo, una válvula de escape, y sin embargo eso no es así, si no que el juego además de que es una diversión para los niños, el juego realiza una actividad íntimamente relacionada con el crecimiento de su personalidad.

- ❖ **Lavega Burgués, Pere. 1000 juegos y deportes populares y tradicionales: La tradición jugada / por Pere Lavega Burgués, Salvdor Olaso Climent; Colaboradores Lourdes Centeno, Carlos Mata, José Antonio Samper. - 1a. ed. Barcelona: Paidotribo, 1999.**

Y por último este documento lo he escogido para profundizar un poco más en él, porque es un libro que me va a ayudar a tener un gran listado de juegos y deportes populares y tradicionales para aplicar en la escuela.

Un maestro tiene que tener siempre recursos infinitos con los que trabajar, intentar motivar a los alumnos con distintas actividades, variando el tipo de deporte y juego

que practicar para provocar en ellos ese interés y esa atención para en desarrollar su crecimiento y para ayudarles a evolucionar en todos los aspectos de su maduración. Por ello he escogido este libro, hace una clasificación muy interesante, que a continuación la detallo:

- Modelo forma jugada
- Modelo unipersonal: individuo
- Modelo unipersonal: individuo- individuo
- Modelo grupo
- Modelo equipo
- Modelo familiar
- Modelo mixto
- Juegos de pelota
- Juegos de bolos

Además de realizar esta interesante y diferente clasificación de los juegos y deportes populares y tradicionales, hay un apartado muy interesante acerca de la aplicación educativa y recreativa de este tipo de juegos, en él hace una reflexión acerca de la utilización de estos juegos en la programación del docente, y propone tres estrategias a seguir para poder tratar el juego tradicional- popular en todas sus potencialidades.

- Etapa de recuperación: una etapa para aprovechar para la sensibilización de los alumnos, para ir introduciéndoles poco a poco juegos tradicionales- populares en algunas sesiones de trabajo.
- Etapa de aplicación y vivenciación lógica: una etapa para afianzar esas actividades e introducir ya este tipo de juegos durante alguna sesión completa del curso, y en la que los niños empiezan a mostrar una actitud positiva hacia estos juegos.
- Etapa de mantenimiento y mejora del currículum lúdico: y la última etapa, en la que el docente, introduce estos contenidos dentro del currículum y dentro de su programación.

## **6. Metodología**

Metodología de investigación característica del estudio descriptivo mediante búsqueda y análisis de la información existente.

Búsqueda de las diferentes fuentes de la información a partir de distintos medios.

Bases de datos utilizadas: Dialnet, Alcorze.

Espacio temporal: 1970 – 2014.

Espacio geográfico: no existe limitación para la búsqueda de documentos de diferentes zonas del mundo.

Después de una primera búsqueda, limitamos la selección de artículos a los referidos a la etapa de Educación Primaria, a continuación dividiremos por bloques las fuentes de la información encontradas hasta el momento.

Ahora vamos a hacer una pequeña justificación acerca de los bloques en los que hemos dividido los criterios de selección de estas fuentes.

- Conceptualización de “juegos tradicionales”: en este apartado requerimos que los documentos con los que vamos a tratar, tengan en alguno de sus apartados una pequeña conceptualización de los juegos tradicionales, esto nos ayudará a centrarnos y a saber en una primera instancia de la postura que mantiene el documento acerca de los conceptos de los que tratamos a lo largo del proyecto.
  
- Clasificación: con este bloque buscamos que el documento nos aporte una clasificación según la postura de el autor/ autores que va a desarrollar a lo largo de todo el documento. Por ello requerimos que para facilitar el análisis, tiene que haber una clasificación bien definida en la que se exponga los criterios para la elección de cada unos de las categorías de juegos tradicionales, además de que se describan ejemplos de cada una de las categorías en las que lo han clasificado.
  
- Aplicación práctica: es uno de los bloques más importantes para la selección de los documentos, porque una vez analizado y “empapado” de la información necesaria acerca de los juegos tradicionales, el aspecto más importante que nos incumbe es cómo aplicar toda esta información en la escuela, por eso requerimos que las fuentes de la información encontradas nos ayuden a coger ideas para un desarrollo práctico en el aula con los alumnos.
  
- Perspectiva de futuro: bloque que nos aporta información acerca de las ventajas o inconvenientes de trabajar este contenido del currículo en la escuela con los alumnos, ya que nos ayuda a conocer que aspectos podemos trabajar con total libertad para el maestro y cuáles han sido rechazados por los alumnos a la hora de haber sido trabajados en la realidad.
  
- Reflexión crítica: otro información importante que buscamos con este bloque de criterios de selección, es una reflexión personal del autor/ autores acerca de la utilización de los juegos tradicionales en la escuela, es importante saber también el porqué de la disminución de la práctica de estos juegos, y analizar las causas para encontrar las soluciones.



Fuentes de información	Criterios de clasificación					
	Conceptualización "juegos tradicionales"	Clasificación	Aplicación práctica	Perspectiva de futuro	Reflexión crítica de la situación	Total
<b>Libros</b>	Juegos aragoneses, historia y tradiciones					4
	Juegos y deportes tradicionales de España					4
	Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educación física					4
	Juegos y deportes cooperativos					3
	Juegos tradicionales aragoneses en la escuela					3
	En busca del juego perdido					3
	1000 juegos y deportes populares y tradicionales					4
	225 países tradicionales para un mundo global					4
<b>Artículos</b>	Juegos populares una propuesta para la escuela					1
	Revista digital enfoques educativos					1
	Los juegos populares como manifestaciones culturales					3
	El rescate de los juegos tradicionales populares de Ecuador					2
	Un paseo por el juego tradicional indígena australiano					2
	Juegos y deportes tradicionales en el norte de Marruecos					3
<b>Webs / Links</b>	Juegos tradicionales que juegan los niños en Europa					3
	Juegos de los continentes según los países					4
						3
	Juegos y deportes tradicionales – populares, alternativos y del mundo					2
	Juegos tradicionales del mundo (descripción y reglas del juego)					2
	Juegos y juguetes de la abuela					3
	Juegos tradicionales de España y de EE.UU.					1
	Juegos infantiles populares en Brasil					2

## **7. Resultados**

Como resultado de la investigación y del análisis de los documentos que he nombrado anteriormente, voy a proponer una unidad didáctica de juegos tradicionales, en busca de “reavivar la llama”, es decir de volver a motivar a los alumnos con diferentes juegos tradicionales que tanto sus padres como abuelos han jugado, para ello realizaremos varias sesiones en las que desarrollaremos actividades tanto de nuestra Comunidad Autónoma como de otras, y así como juegos de las diferentes culturas de los alumnos que tenemos en el aula, buscando también que estos alumnos que tiene mayores dificultades para relacionarse, puedan ser los protagonistas durante las sesiones en las que practiquemos los juegos de su cultura.

### **1.- Nombre de la U.D.**

“Los juegos tradicionales del mundo”

### **2.- Objetivos de la U.D**

#### **2.1.- Objetivos didácticos de la U.D.**

- Participar de manera activa en situaciones colectivas de juego.
- Esforzarse e implicarse en el desarrollo de las actividades que se propongan.
- Identificar y conocer las reglas y estrategias básicas de las actividades de la unidad, así como ser capaz de conocer diferentes tipos de juegos tradicionales, tanto de nuestra comunidad como de otros países.
- Practicar diversos juegos desarrollando actitudes de tolerancia y respeto, así como valorar el juego para el empleo en el tiempo libre.

#### **2.2.- Relación con los objetivos generales de área**

La asignatura de Educación Física durante la etapa de Educación Primaria tiene como objetivo lograr desarrollar en los alumnos las siguientes capacidades relacionadas con los juegos tradicionales.

1. Conocer, valorar y utilizar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración, desarrollo y disfrute de sus posibilidades motrices y de relación con los demás, así como de recurso para aprovechar el tiempo libre.
6. Participar en juegos y actividades físicas compartiendo proyectos comunes, estableciendo relaciones de cooperación desarrollando actitudes de tolerancia y respeto

que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos y evitando, en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.

8. Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica como participante y como espectador, presentando atención a los juegos, deportes y manifestaciones artísticas propias de la comunidad aragonesa.

### **2.3 Relación con los objetivos generales de etapa**

- 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.
- 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.

### **3.- Contribución de la U.D. al desarrollo de las competencias básicas.**

Esta unidad didáctica contribuye de forma activa al desarrollo de una gran cantidad de competencias básicas, entre las que destacan de forma más pronunciada las siguientes:

- **Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico:** *se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento para preservar la salud, tanto para adquirir hábitos saludables e higiénicos, como de mantenimiento de la condición física.*

Se desarrollará de manera que a los alumnos se les propondrá utilizar los conocimientos aprendidos en clase respecto a los juegos tradicionales, de forma que los puedan poner en práctica en diferentes zonas y con los materiales que posean en ese preciso momento, por lo que interactuarán con el medio adaptándose a las condiciones que requiera y pudiendo manejar varias alternativas para disfrute de su tiempo libre.

- **Cultural y artística:** *se contribuye desde el reconocimiento y apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos, la educación física ofrece una rica aportación para contribuir al desarrollo de esta competencia clave.*

Esta competencia vendrá desarrollada de forma que los alumnos van a ser aprendices de infinidad de juegos tradicionales de su región y de otras zonas del mundo.

**Autonomía e iniciativa personal:** *se refuerza la iniciativa personal y una sana valoración del rendimiento y del éxito que promuevan el esfuerzo y la superación, sin entrar en conflicto con la debida prioridad que el mismo esfuerzo, el disfrute y las relaciones interpersonales deben tener sobre el resultado.*

Los alumnos tendrán que tener una personalidad y una actitud positiva para implicarse en las actividades que se van a proponer durante esta unidad didáctica, por lo que se requiere que los alumnos participen de forma continúa en las sesiones, así como también proponerles situaciones en las que los propios alumnos sean los que tienen que explicar y poner en práctica algún juego a sus compañeros.

#### **4.- Contenidos de la U.D**

##### **4.1.- Contenidos a desarrollar en la U.D: desde los Bloques de contenido del currículum y desde la Educación física.**

Esta unidad didáctica está relacionada con los bloques de contenidos “**Habilidades motrices**”, y “**Juegos y deportes**”.

- Conocimiento de los juegos tradicionales que se practican en su entorno más próximo, así como los juegos de otras culturas en relación al origen de sus compañeros.
- Aplicación de las habilidades básicas y estrategias que se desarrollan en las distintas situaciones de juego.
- Adquisición de una mayor confianza e independencia motriz y cognitiva, aceptando sus propias limitaciones.
- Identificación de valores en el alumno como el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.

##### **4.2.- Relación a los contenidos generales de etapa.**

##### **Bloque 2: Habilidades motrices**

- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones y entornos no habituales.

- Disposición favorable a participar en actividades físicas diversas aceptando las propias posibilidades y limitaciones, así como la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.

### **Bloque 5: Juegos y deportes**

- Conocimiento, práctica y valoración de los juegos y deportes tradicionales de Aragón. Recopilación escrita de juegos de otras regiones de origen del alumnado analizando las relaciones interpersonales. Conocimiento y práctica de juegos de otras culturas.
- Desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas y de la condición física, participando en juegos pre deportivos y en pre deportes. Reconocer y valorar la posibilidad de cambiar las reglas de juegos (espacios, materiales, tiempos...) para adaptarlas a las necesidades del grupo
- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Aprecio del juego y el deporte como medios de disfrute, de relación y de empleo constructivo del tiempo libre. Participación y organización de diferentes juegos y actividades recreativas o deportivas en el tiempo libre o en el recreo.

#### **4.3.- Contenidos mínimos exigibles para superar los aprendizajes.**

- Conocimiento de los juegos tradicionales que se practican en su entorno más próximo, así como los juegos de otras culturas en relación al origen de sus compañeros.
- Aplicación de las habilidades básicas y estrategias que se desarrollan en situaciones de juego
- Identificación de valores en el alumno como el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.

### **5.- Evaluación y calificación.**

#### **5.1 Criterios de evaluación a utilizar de acuerdo con el Currículum desde los Bloques de contenido del currículum y desde la Educación física.**

1. Adaptar los desplazamientos, saltos y otras habilidades motrices básicas a la iniciación deportiva y a diferentes tipos de entornos que puedan ser desconocidos y presenten cierto grado de incertidumbre.

5. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo, identificando y aplicando principios y reglas de acción motriz, ya sea como atacante o como defensor.
6. Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal, el disfrute y las relaciones que se establecen con el grupo, actuando de acuerdo con ellos.
7. Manifestar actitudes de colaboración, tolerancia, respeto de las diferencias, ausencia de discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en todos los ámbitos del área.
8. Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales y algún baile de Aragón y de otras zonas geográficas, valorando los primeros como parte de nuestro patrimonio cultural y los segundos como medio de conocimiento y acercamiento a otras culturas.

## 5.2 Identificar los contenidos mínimos con su criterio de evaluación, necesarios para superar la evaluación de la U.D.

Contenido mínimo	Criterio de evaluación
Identificación de valores en el alumno como el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.	(6) Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal, el disfrute y las relaciones que se establecen con el grupo, actuando de acuerdo con ellos.
	(7) Manifestar actitudes de colaboración, tolerancia, respeto de las diferencias, ausencia de discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en todos los ámbitos del área.
Aplicación de las habilidades básicas y estrategias que se desarrollan en situaciones de juego	(2) Adaptar los desplazamientos, saltos y otras habilidades motrices básicas a la iniciación deportiva y a diferentes tipos de entornos que puedan ser desconocidos y presenten cierto grado de incertidumbre.
	(5) Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo, identificando y

	aplicando principios y reglas de acción motriz, ya sea como atacante o como defensor
Conocimiento de los juegos tradicionales que se practican en su entorno más próximo, así como los juegos de otras culturas en relación al origen de sus compañeros.	(8) Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales y algún baile de Aragón y de otras zonas geográficas, valorando los primeros como parte de nuestro patrimonio cultural y los segundos como medio de conocimiento y acercamiento a otras culturas.

### 5.3 Instrumentos de evaluación y Procedimientos de aplicación.

La evaluación en educación Primaria, “ proceso que partiendo de una serie de datos recogidos mediante una serie de procedimientos técnicos, emite un juicio de valor para acabar tomando decisiones que intentan mejorar las estrategias didácticas, los procesos de aprendizaje, e incluso remodelar a objetivos previamente establecidos”. (Molina García, Santiago). “Proceso de obtener información y usarla para formar juicios que a su vez se utilizarán en la toma de decisiones”. (Trembrink, T.D.)

Evaluación	Inicial	Formativa	Sumativa
¿Cuándo?	Antes de iniciar el proceso de aprendizaje	Durante todo el proceso de aprendizaje	Al final del proceso de aprendizaje.
¿Para qué?	Identificar niveles iniciales, competencias, conocimientos, habilidades...	Diagnosticar y adaptar el proceso de aprendizaje.	Determinar el nivel alcanzado.  Calificar
	Conocer aspiraciones y motivaciones		Revisar el proceso de aprendizaje

¿Qué?			Programar nuevas intervenciones.
	Conocimientos y motivaciones previas.	Adecuación y desarrollo de tareas de aprendizaje.	Nivel de competencia motriz específica alcanzado.
	Comportamientos y actitudes previas.	Progreso en los alumnos en relación a los objetivos.	Consecución de los objetivos motrices, cognitivos, afectivos y sociales.
¿Cómo?	Nivel de competencia motriz inicial	Desarrollo de las competencias básicas.	Desarrollo de las competencias básicas
	Entrevistas, análisis de documentos.	Cuadernos, fichas.	Pruebas de rendimiento.
	Cuestionarios, pruebas escritas.	Pruebas de observación.	Observación proyectos.
		Hojas en clase.	

La evaluación que vamos a llevar a cabo en esta unidad didáctica de juegos tradicionales se va a componer de una pequeña observación durante la primera sesión de la unidad y una pequeña actividad escrita que consistirá en rellenar una ficha, en la que podremos observar y analizar el nivel inicial de los alumnos para después adaptar las diferentes actividades planteadas a lo largo de las semanas.

En segundo lugar, llevaremos a cabo una observación que supondrá la evaluación formativa, se compondrá de una tabla de registro anecdótico en la que anotaremos las observaciones al finalizar la sesión, de los alumnos que hayan tenido algún comportamiento fuera de lo normal, es decir que su comportamiento no haya sido el adecuado para afrontar la actividad.

Y por último se va a realizar una evaluación sumativa, al final del proceso de aprendizaje, es decir en la última sesión de la unidad didáctica, y que se compondrá de

una pequeña rúbrica en la que se evaluará de manera individual a cada uno de los alumnos.

### **Evaluación inicial**

Para la evaluación inicial vamos a realizar una breve actividad que consistirá en rellenar una ficha en la que se requerirá elaborar un fichero con los juegos a los que jugaban nuestros padres, abuelos, etc. Para ello utilizaremos una ficha similar a la que aparece a continuación y se les facilitará tantas fichas como juegos tradicionales sepan los alumnos.

<b><u>Nombre:</u></b>
<b><u>Materiales:</u></b>
<b><u>Desarrollo:</u></b>
<b><u>Reglas:</u></b>
<b><u>Dibujo:</u></b>

### **Evaluación formativa**

Es la evaluación que realizaremos durante toda la unidad didáctica, y la que nos permitirá poder observar el progreso de los alumnos durante las sesiones.

### Registro anecdótico

Consiste en describir las conductas incidencias o anécdotas significativas. Se señalará con la fecha, el nombre del alumno, y la observación y la interpretación.

Fecha	Alumno	Observación	Interpretación
10 / 1/ 2014	¿?????	No escucha	No le interesa

### Registro de acontecimientos

Nombre del alumno	Trabajo en grupo.	Aprende habilidades y estrategias en cada sesión	Participa en las actividades de forma espontánea	Tiene interés por aprender los juegos tradicionales en cada sesión	Actitud pacífica y responsable
Alumno n° 1					
Alumno n° 2					
Alumno n° 3					
Alumno n° 4					
.....					

Esta tabla tendrá que ir rellenándola el profesor, mientras vayan transcurriendo todas las sesiones, y así, podrá tener un registro de todas las actividades que han ido haciendo los alumnos.

### **Evaluación Final**

La evaluación final será la que nos proporcione gran parte de la nota, y en la que los alumnos tendrán que demostrar al profesor todo lo que han aprendido durante estas 6 sesiones.

Nombre Alumno	Trabaja de forma cooperativa con todos sus compañeros. (respeto a los compañeros y ayuda que se solucionen los conflictos)	Aplicación de las habilidades básicas en distintas situaciones de juego. (Velocidad, puntería, agilidad, coordinación...)	Actitud positiva y esfuerzo personal durante las actividades propuestas.	Aplicación de las estrategias de juego. (Ataque y defensa).	Conoce las normas y reglas de cada juego y las pone en práctica
Alumno 1					
Alumno 2					
Alumno 3					
.....					

Participar en la **actividad 1 Pto/ítem = Suficiente**

- Efectuar correctamente algunas veces (3, 4,5 veces) de las acciones que se detallan **1,5 Ptos/ítem = Notable**

- Realizar las acciones y habilidades correctamente durante toda la actividad **2 pto/ ítem = Sobresaliente**

#### 5.4- Criterios de calificación.

La calificación para esta unidad didáctica va a depender de lo que el Proyecto Curricular del Centro tenga como contenidos de esta asignatura. En este caso la divide en dos grandes partes:

- La calificación formativa 50 %
- La calificación sumativa 50%

La evaluación formativa está compuesta por el registro anecdótico diario del profesor y que se compondrá de las tablas como procedimiento para evaluar el comportamiento y la actitud durante los juegos y actividades de la unidad didáctica, el 50 % de este apartado está formado por el comportamiento.

En la nota referida a la evaluación formativa, a los alumnos que diariamente el profesor haga anotaciones en la tabla del registro, no obtendrán más que 2,5 puntos, si únicamente ha tenido 1, 2,3 anotaciones, obtendrá 3 puntos, y a los alumnos que no hayan tenido ninguna anotación tendrán 5 puntos.

En la evaluación sumativa, la calificación vendrá dada a partir de la rúbrica que habéis podido ver en el apartado anterior, la calificación de este apartado tiene 5 apartados / ítems, la suma de la nota de todos los ítems estará definida sobre 10 puntos, por lo tanto para sacar la nota justa de este apartado del 50 %, dividiremos la nota que ha obtenido en la rúbrica por dos, y obtendremos la nota de este apartado.

## **6.- Temporalización y distribución de contenidos y actividades.**

Para la distribución y temporalización de los contenidos, hemos decidido que la unidad didáctica estará compuesta por 6 sesiones. Durante las primeras sesiones expuestas, las sesiones 1,2 y 3 irán encaminadas a juegos tradicionales- populares de la cultura aragonesa y de otras comunidades españolas. Nos apoyaremos de la clasificación de juegos tradicionales que propone “*Moreno Palos, Cristóbal. Juegos y deportes tradicionales en España*” anteriormente citada en nuestro marco teórico del proyecto, para distribuir las diferentes actividades según las características de los alumnos y de sus necesidades.

En las sesiones siguientes 4 y 5 se llevarán a cabo juegos tradicionales de distintas regiones del mundo, atendiendo a los países de origen de los alumnos que tengamos en el aula, en este caso hemos desarrollado juegos de Sudamérica, de África y de Asia, para que todos los alumnos puedan trabajar actividades que conozcan y que puedan ayudar a sus compañeros en el desarrollo de las mismas.

<b>Bloque de contenidos</b>	<b>“Habilidades motrices” y “Juegos y deportes”</b>					
<b>Unidad Didáctica</b>	<b>Los juegos tradicionales del mundo</b>					
<b>Sesiones</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Contenido</b>	<b>Desarrollo de habilidades motrices básicas.</b>	<b>Desarrollo de habilidades motrices básicas.</b>	<b>Desarrollo de habilidades motrices básicas.</b>	<b>Desarrollo de habilidades motrices básicas.</b>	<b>Desarrollo de habilidades motrices básicas.</b>	<b>Puesta en práctica de lo aprendido durante la unidad.</b>
<b>Actividades</b>	<b>Juegos y deportes de locomoción y de lanzamiento a distancia.</b>	<b>Juegos y deportes de lanzamiento de precisión y juegos y deportes con pelota.</b>	<b>Juegos y deportes de lucha y fuerza.</b>	<b>Juegos y deportes de la zona de Sudamérica y Asia</b>	<b>Juegos y deportes de la zona de África y países de Europa.</b>	<b>Circuito de juegos.</b>

## **7.- Metodología y didáctica a aplicar en la Unidad Didáctica.**

### **7.1- Principios metodológicos que orientaran la práctica de la U.D.**

- a) Los procesos de enseñanza y aprendizaje deben tender a un enfoque globalizador e integrador de las áreas del currículo o como principio de esta etapa, de modo que permitan la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado en las diferentes situaciones de los procesos de enseñanza.

- b) El papel activo del alumnado es uno de los factores decisivos en la realización de los aprendizajes escolares. Es el alumno en quien último término modifica sus esquemas de conocimientos construyendo su propio aprendizaje. En este proceso el profesorado debe ayudar al alumnado a activar sus conocimientos, de tal manera que le permita establecer unas relaciones entre los contenidos y experiencias previas y los nuevos contenidos, así como el uso de la memorización comprensiva.
- c) El papel del profesorado será decisivo para garantizar la funcionalidad de los aprendizajes del desarrollo de las competencias básicas de tal manera que sea posible la aplicación práctica del conocimiento adquirido, y sobre todo que los contenidos sean necesarios y útiles para llevar a cabo otros aprendizajes y para abordar ordenadamente la adquisición de otros contenidos.
- d) Los métodos de trabajo guardan una estrecha relación con el clima del aula, donde la convivencia constituye uno de los aprendizajes esenciales en la educación básica. Por ello deben contener los necesarios elementos de variedad, de adaptación y de equilibrio entre el trabajo personal y el cooperativo.
- e) Han de ir asociados, en consecuencia a una regulación de la participación de los alumnos, de tal forma que, con su intervención favorezcan el aprovechamiento del tiempo, la confianza y la colaboración.

## **7.2 - Didáctica a aplicar: Estrategia en la práctica y Estilos de organización de la clase.**

Asignación de tareas: en la mayoría de los juegos se utiliza este estilo, donde el maestro explica en qué consiste, y los alumnos juegan, pero sin un control y una organización tan rígida como en el mando directo.

Descubrimiento guiado: se utiliza este estilo cuando al alumno se le dan varias consignas necesarias para lograr el objetivo planteado en un juego o actividad.

## **8.- Recursos: Instalaciones y Materiales.**

Las instalaciones que posee el colegio son muy aceptables y flexibles. Posee una pista de asfalto, en la que se puede observar una pista de fútbol sala y/o balonmano, equipada con dos porterías, además de una pista de baloncesto que queda superpuesta a ésta, cruzándola de manera perpendicular, y equipada con dos canastas.

Por si hiciera falta más espacio, la gran mayoría de patio del colegio está asfaltado, y puede llegar a utilizarse para alguna actividad. Además de todo esto se dispondrá una vez a la semana del pabellón municipal que tiene el barrio en el que está situado el colegio para realizar todo tipo de actividades que lo requieran.

Los materiales que hacen falta para la realización y el desarrollo de las actividades de la unidad son:

- Balones de gomaespuma
- Pelotas de tenis.
- Soga- cuerda
- Bolos de madera.
- Conos – pivotes de diferentes colores.
- Sacos o bolsas grandes.
- Aros
- Pica – barra de madera.

## **9. Desarrollo de las sesiones**

### **Sesión 1.**

#### **Objetivos:**

- Conocer y practicar diferentes tipos de juegos tradicionales para salvaguardar nuestro patrimonio sociocultural.
- Desarrollo del equilibrio y de la coordinación.

Introducción a la unidad didáctica: “Los juegos tradicionales del mundo”. Explicaremos en qué consisten los juegos tradicionales y populares y después entregaremos a los alumnos un modelo de ficha para que realicen de manera individual o por equipos una tarea de investigación. Consiste en una forma de que busquen entre sus abuelos o mayores para recuperar algunos de los juegos a los que jugaban sus familiares. De esta manera podrán ser revividos y no dejar que el paso del tiempo los pierda en el olvido. Para ello entregaremos a los alumnos/as un modelo de ficha.

A continuación se realizarán una serie de actividades:

La primera actividad con la que los alumnos empezarán a practicar esta unidad es el juego de **“robar piedras”**, que consiste en formar dos equipos de unos 10 alumnos cada uno, se juega en un campo dividido, y en el que cada uno de los equipos tendrá que ir a robar las piedras (conos) del equipo contrario para llevarlas a su campo, eso sí durante el trayecto el jugador puede ser pillado si se encuentra en el campo de sus adversarios.

El siguiente juego que se desarrollará en esta sesión es la **“carrera de sacos”**, que consiste en que los alumnos realizarán unas competiciones en la que tendrán que introducirse dentro de un saco, agarrarlo con las manos a la altura de la cintura, y tendrán que desplazarse lo más rápido posible para llegar antes que sus compañeros a la zona delimitada como meta.

Y por último el tercer juego que se va a realizar en la primera sesión es el **“lanzamiento de la alpargata”**, que consistirá en que los alumnos se dispondrán todos detrás de una línea y tendrán que utilizar su propia zapatilla para intentar lanzarla a la mayor distancia posible. La posición para el lanzamiento de la alpargata es un poco compleja por lo que se tendrá que explicar antes de iniciar la actividad.

## **Sesión 2.**

### **Objetivos:**

- Conocer y practicar diferentes tipos de juegos tradicionales para salvaguardar nuestro patrimonio sociocultural.
- Desarrollo de la precisión de lanzamiento.
- Desarrollo de las habilidades básicas con el balón, (pase y recepción).

En esta sesión vamos a trabajar juegos y deportes tradicionales de lanzamiento de precisión y juegos y deportes tradicionales con pelota, en total serán tres actividades para que así nos dé tiempo a practicar varias veces el mismo juego.

La primera actividad **“el palo arrastrao”**, consistirán en colocar a una distancia no muy lejana cinco bolos de madera que los alumnos tendrán que derribar con un trozo de madera, cada jugador lanzará tres veces, y se irán sumando los bolos que haya tirado para que al final el ganador sea el que más bolos haya tirado.

La segunda actividad que se va a practicar va a ser **“el herrón”**, Cada jugador o tendrá que lanzar 5 aros e intentar introducirlos en una pica que estará situada a una distancia determinada. Ganará el alumno que más veces haya logrado introducir los aros dentro de la pica.

Y por último la tercera actividad, “**el balón prisionero**”, que es una actividad que a los alumnos les provoca motivación por lo que lograremos su atención y su participación será más activa. Una actividad en el que dos equipos divididos en dos campos, tendrán que intentar lanzar el balón contra uno de los jugadores del equipo rival, ganará el equipo que consiga “matar”, a todos los jugadores del equipo contrario.

### **Sesión 3.**

#### **Objetivos:**

- Conocer y practicar diferentes tipos de juegos tradicionales para salvaguardar nuestro patrimonio sociocultural.
- Desarrollar habilidades de coordinación, equilibrio y entrenar la capacidad de la fuerza.

En esta sesión los alumnos van a trabajar los juegos y deportes de lucha y fuerza, la sesión va a consistir en tres actividades muy entretenidas y en la que todos los alumnos van a poder participar.

La primera actividad va a ser el “**tira sogá**”, se necesitará una cuerda larga con un pañuelo atado en el centro. A continuación cada grupo se situará a un lado de la cuerda, detrás de la línea señalada en el suelo. A la señal de ¡ya!, todos tiran de la cuerda con la máxima fuerza posible para intentar llevar el pañuelo hasta su zona.

La segunda actividad consistirá en un juego en el que se practica por parejas, es una competición en la que los dos jugadores tendrán que colocar uno de los pies encima de una superficie que se encuentra a un poco de altura respecto al suelo, una vez colocados los pies de los dos jugadores, el otro pie tiene que estar en el aire, sin estar apoyándolo en el suelo, ganará el que consiga tirar a su adversario sin mover el pie que está apoyado sobre la superficie.

La tercera actividad sobre lucha y fuerza, es un juego que se practica dentro de un pequeño círculo, dos jugadores se colocarán dentro de él, se necesitará para practicarlo un palo de madera que ambos jugadores tendrán que sujetar con la axila, uno por cada extremo del palo, ganará el que consiga sacar fuera del círculo a su adversario sin soltarse del agarre del instrumento.

### **Sesión 4**

#### **Objetivos:**

- Conocer y practicar los diferentes juegos y deportes tradicionales de distintas culturas del mundo.
- Desarrollo de las habilidades básicas en cada uno de los juegos.

Durante la cuarta sesión de esta unidad, vamos a comenzar a trabajar diferentes modalidades de juego y deporte tradicional de otras culturas del mundo, en este caso primero trabajaremos refiriéndonos a la cultura sudamericana y asiática. Gracias a uno de los documentos analizados para el proyecto, nos permite poder elegir qué tipo de actividades queremos desarrollar con los alumnos. *“Bantulà Janot, Jaume. Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global”*.

Para la primera actividad de la sesión, se va a desarrollar un juego que tiene como origen el país de Guatemala y que se llama **“acércate”**, el juego consiste en coloca un bolo de madera a una distancia acordada, después colocados sobre una línea, el primer jugador lanzara una pelota intentando acercarse lo máximo posible al bolo, los demás jugadores irán lanzando sus pelotas intentando empujar la pelota que ha lanzado el compañero en primer lugar para acercarla lo máximo posible al bolo, pierde el jugador que derriba el bolo.

Para la segunda actividad, tiene como origen el país de Paraguay, y que se llama **“pescadito, pescadito”**, se forman dos equipos, de los cuales uno se situara dentro de un círculo, mientras que el otro equipo se dividirá en dos sub equipos, uno a cada lado de los extremos de la cuerda, esta misma cuerda irá desde un extremo al otro, y en medio se situará pasando por detrás del equipo contrario, es decir, que los jugadores que tendrán que tirar de la cuerda, son los pescadores, que intentando empujar a sus rivales los “pescaditos”, intentarán sacar fuera del círculo, para intentar pescarlos, ganará el equipo que más pescaditos haya logrado sacar fuera del círculo.

Para la tercera actividad, que tiene como origen el país de China, y el juego se llama **“Hong Lui Ten”**, es un juego de persecución, en el que habrá un jugador que será el que tenga que pillar a sus compañeros, dentro de un campo delimitado los demás jugadores irán moviéndose hasta que el maestro diga ¡Rojo!, en ese momento todos se tienen que quedar estáticos en el sitio, de manera que el jugador que la “paga”, tiene la posibilidad de dar tres pasos para tocar a uno de los compañeros. En cuanto toca a un compañero se intercambian los roles. Para este juego hay muchas variantes, como proponer a los alumnos desplazarse a la pata coja, dando saltos u otras opciones para desarrollar las habilidades básicas.

## Sesión 5

### Objetivos:

- Conocer y practicar los diferentes juegos y deportes tradicionales de distintas culturas del mundo.
- Desarrollo de las habilidades básicas en cada uno de los juegos.

Para esta sesión vamos a utilizar el mismo documento que en la anterior para extraer ejemplos de juegos y deportes tradicionales, ya que es muy sencillo usarlo de manera que dependiendo de las nacionalidades que los alumnos de nuestra aula tengan, podemos ir a buscar a este documento diversos ejemplos de juegos de su zona geográfica.

Para la primera actividad, vamos a practicar un juego que tiene como origen el país de Argelia, y que se llama “**Txila La**”, es un juego en el que se divide a los alumnos en dos equipos, uno será el que tiene que escapar, y el otro será el encargado de eliminar a todos los compañeros del equipo rival, para ello este equipo se dispondrá por parejas, llevando cada una de ellas un balón, y que tendrán que intentar lanzar y tocar a los compañeros del equipo rival, que están intentando escapar. El juego se realizará en un campo delimitado y se intercambiarán los roles cuando se hayan eliminado a todos los jugadores del equipo.

Para la segunda actividad, vamos a escoger un juego de Marruecos, y se llama “**azud adtafez**”, es un juego que consistirá en practicar y desarrollar la habilidad de orientación y de búsqueda, para ellos dividiremos a los alumnos en dos equipos, la actividad requiere que se realice en el patio del colegio, por lo que cada uno de los equipos dispondrá aproximadamente de la mitad del patio del colegio para realizar unas señales con la tiza en diferentes lugares estratégicos y un poco camuflados pero que se deben ver correctamente, entonces una vez hayan colocado las señales en su zona, tendrán un tiempo determinado en el que los equipos se desplazarán al campo contrario y tendrán que intentar localizar las señales que ha colocado el otro equipo.

En esta última actividad, hemos seleccionado un juego que proviene de Francia, y se llama “**Porte la**”, es un juego que se realiza en una pared, y en que los participantes tendrán que golpear una pelota de tenis contra la pared. En la pared haremos una línea horizontal que delimitará la zona en la cual la pelota tiene que golpear la pared, en cuanto haya un jugador que golpee la pelota y no supere la línea de la pared, se colocará tocando la pared con alguna parte de su cuerpo y tendrá que intentar lograr coger la pelota de alguno de sus compañeros en el aire cuando ellos estén intentando golpearla contra la pared.

## **Sesión 6**

### **Objetivos:**

- Poner en práctica todo lo aprendido durante las anteriores sesiones de la unidad didáctica.
- Desarrollo de la coordinación, equilibrio, puntería, agilidad y velocidad en todas las acciones motrices.

En esta sesión trataremos de evaluar a los alumnos todos sus aprendizajes hasta el momento, para ellos hemos diseñado una sesión en la cual realizaremos un circuito con varias actividades que ya habremos practicado anteriormente, y se buscará que los alumnos logren alcanzar los objetivos y logren conseguir realizar correctamente los ítems de los que se compone la rúbrica de evaluación individual. Para ello tendremos que estar atentos en todo momento en que los alumnos sepan lo que tienen que hacer e intentar solucionar cualquier tipo de dificultad que los alumnos puedan llegar a tener.

Se dividirá al grupo en 5 equipos aleatoriamente, y cada equipo se colocará en una de las 5 actividades, para cada actividad se dispondrá del mismo tiempo, durante unos 5 minutos cada una, y todos los equipos con sus correspondientes alumnos tendrán que realizar todas las actividades para ser evaluados por el profesor. El orden en el que se realizan las actividades no tiene importancia.

El circuito se compondrá de cinco actividades, cada uno de ellas estará indicado con un número del 1 al 5, y por las cuales tendrán que pasar todos los alumnos del grupo para poder ser evaluados por el profesor.

En la primera zona del circuito, se practicará la actividad del **“lanzamiento de la alpargata”**, en la cual pondremos una cinta métrica desde la zona de lanzamiento hasta una distancia considerable para conocer cuál es la distancia a la que han conseguido lanzar el objeto. La segunda zona del circuito será la actividad de **“el palo arrastrao”**, en la cual cada alumno dispondrá de dos intentos de tres lanzamientos cada uno, y en la que los alumnos tendrán una puntuación que será la que hayan conseguido más alta de los dos intentos que hayan hecho.

Para la tercera zona del circuito practicaremos la actividad que desarrollamos en la tercera sesión haciendo referencia a la actividad de lucha, y que consistía en empujar al adversario fuera de un círculo, y en el que los contrincantes estaban sujetos por una barra de madera, la cual sujetaban ambos por cada uno de los extremos. En la cuarta actividad, proponemos que los alumnos desarrollen el juego de **“acércate”**, que consistía en colocarse detrás de una línea y lanzar una pelota intentándola dejar lo más cercana posible a un bolo de madera.

Y para finalizar la quinta zona del circuito se realizará la actividad de **“Porte la”**, en la que los alumnos tendrán que ir golpeándola la pelota contra la pared, desarrollando sus habilidades y buscando una estrategia para intentar conseguir que sus compañeros no logren ganarle.

## 6. Discusión

Tras los resultados obtenidos, podemos comentar que los juegos tradicionales-populares además de estar incluidos como unos de los contenidos de la *Orden de Mayo de 2007*, dentro del bloque 5 Juegos y deportes, tienen que además de estar incluidos en la programación de los docentes en la escuela, tienen que llegar a desarrollarla para que estas actividades no queden en el olvido, ya que son una parte importante de la cultura que poseemos.

Por ello, con una organización adecuada de los aspectos a tratar durante cada curso de la etapa a lo largo de Primaria, los juegos tradicionales – populares son una fuente de enriquecimiento para los alumnos, ya que son actividades que muchas veces se alejan de lo que están continuamente practicando, y que provocan en ellos ese toque de indagar más en ellos, así que definiendo la inclusión de estas unidades didácticas en la organización de los centros.

Teniendo como base un buen tratamiento de la información acerca de estas actividades, es más sencillo aplicarlas en la escuela, porque los docentes nos sentimos más seguros a la hora de impartir contenidos que anteriormente hemos tratado y que hemos trabajado durante tiempo con ellos, por eso la importancia de investigar y analizar el porqué poco a poco van practicando menos.

Los resultados que podemos obtener de este tipo de unidades didácticas después de haber trabajado durante tanto tiempo en la búsqueda de información acerca de este contenido, son muy gratificantes, y con el paso del tiempo se puede experimentar con cosas de las que sabes que realmente van a funcionar con los alumnos.

Además de que estos contenidos, con una buena organización, y con un buen manejo a la hora de seleccionar las actividades que más se adecuan al grupo clase se trabajan de manera muy sencilla y con materiales disponibles en cualquier centro.

También tras analizar los resultados que hemos extraído de la primera parte de nuestro trabajo, en la que nos hemos informado de los alumnos que actualmente hay en las escuelas de diferentes nacionalidades, por ello hemos hecho un proyecto integrador que ayuda a este clase de alumnado con algunas dificultades para la comunicación con otros compañeros, les hemos ayudado introduciendo actividades originarias de las zonas geográficas de las que ellos provienen para que se sientan cómodos al tratar de conocimientos que ya poseen desde la infancia.

Además de ayudar a esta clase de alumnado cuyo país de origen no es el nuestro, nos beneficiamos nosotros mismos y los alumnos, ya que podemos trabajar y podemos practicar infinidad de juegos y deportes tradicionales de otras culturas únicamente seleccionando las actividades con las características más comunes a las pretensiones que pueden tener los maestros para evaluar los criterios según al currículo impuesto.

## 7. Conclusiones

Una vez analizados los resultados obtenidos de nuestro trabajo, podemos llegar a extraer y poner en común una serie de conclusiones.

- Los juegos tradicionales – populares son actividades muy recomendables para su práctica en la escuela debido a la facilidad de encontrar infinidad de recursos tanto bibliográficos como en la web para trabajar con ellos.

- Los juegos tradicionales – populares son conocimientos que pertenecen a la cultura de nuestra comunidad, por lo que no se pueden dejar de practicarlos.

- La perspectiva de futuro respecto a su aplicación en la escuela es negativa y esto es debido a la entrada de nuevos maestros que han sido formados con otros métodos, y por lo cual les resulta difícil introducirlos en su programación debido a los numerosos recursos con los que pueden trabajar.

- Los juegos tradicionales – populares son un tipo de actividades físicas que a los niños les resultan interesantes debido en muchos casos, a que son juegos que han practicado sus padres, abuelos y demás familiares, por lo que es un gran punto de motivación con el que se puede trabajar.

## **8. Perspectivas futuras de investigación y limitaciones del estudio**

Para una mejora del estudio realizado, podríamos dar unas claves para futuras investigaciones.

- ❖ Ampliar la búsqueda de información a fuentes de otros países y de autores de diversas nacionalidades, para saber el papel que juegan en la educación de otros países la práctica de los juegos tradicionales – populares.
- ❖ Modificar las propuestas de intervención que hemos realizado en función de las necesidades que tengamos, es decir, realizar proyectos con un mayor número de actividades trabajadas y con mayor variedad.
- ❖ Después de profundizar en los recursos que hemos obtenido, realizar una clasificación propia de los deportes tradicionales – populares y agruparlos en función de unas características determinadas, para que sea más sencillo a la hora de escoger las actividades para su aplicación práctica.

Las limitaciones de estudio que hemos encontrado a la hora de trabajar en este proyecto han sido en primer lugar la inexperiencia a la hora de realizar un proyecto de investigación y de análisis de tanta relevancia, ya que al ser el primer proyecto de este tipo que realizamos puede que tengamos mayores dificultades para realizar ese análisis y esa propuesta de intervención.

Además de esto en el primer momento, también hubo dificultades para encontrar recursos sobre el tema escogido, debido a que la mayoría de documentos eran de hace varios años, consiguiendo pocos documentos actualizados respecto a la situación actual respecto al tema.

## 9. Bibliografía y Web grafía

- ❖ Moreno Palos, Cristóbal. Juegos y deportes tradicionales en España / Cristóbal Moreno Palos; con la colaboración de David Mata Verdejo, Juan José Gómez Lorente e Isabel Paradela Torices; dibujos de Javier Gómez Madrid: Alianza: Consejo Superior de Deportes, cop. 1992.
- ❖ Orlick, Terry. Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Editorial popular.
- ❖ Trigo Aza, Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educación física. Vol. 1, Bases teóricas / por Eugenia Trigo Aza; dibujos de Anexo Fariña Temprano. - 1a. ed. Barcelona: Paidotribo, D.L. 1994.
- ❖ Larraz Urgelés, B. Alfredo. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela / B. Alfredo Larraz Urgelés, Fernando Maestro Guerrero Zaragoza: Mira 1991.
- ❖ Bantulà Janot, Jaume. Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global / Jaume Bantulà Janot, Josep María Mora Verdeny. - 1a. ed. Barcelona: Paidotribo, cop. 2002.
- ❖ Adarra Bizkaia, D.L. 1984. Bilbao: En busca del juego perdido. Cuadernos de Adarra. Juegos infantiles
- ❖ Lavega Burgués, Pere. 1000 juegos y deportes populares y tradicionales: La tradición jugada / por Pere Lavega Burgués, Salvdor Olaso Climent; Colaboradores Lourdes Centeno, Carlos Mata, José Antonio Samper. - 1a. ed. Barcelona: Paidotribo, 1999.

- ❖ Gracia Vicien, Luis. Juegos aragoneses: historia y tradiciones / Luis Gracia Vicien. Zaragoza : Mira : Diputación General de Aragón, Departamento de Cultura y Educación, 1991
- ❖ Moreno Palos, Cristóbal. Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España / Cristóbal Moreno Palos, David Mata Verdejo, Javier Gómez Rodríguez. Madrid: Gymnos, 1993.
- ❖ Lavega Burgués, Pere. Juegos y deportes populares tradicionales / Pere Lavega Burgués. 1a ed. Barcelona: Inde, 2000.
- ❖ La investigación en la enseñanza de la educación física / Fernando del Villar Álvarez (coordinador). Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 1996.

### Web grafía

<http://dialnet.unirioja.es/>

- [http://scholar.google.es/scholar?q=juegos+populares+una+propuesta+para+la+escuela&btnG=&hl=es&as\\_sdt=0%2C5](http://scholar.google.es/scholar?q=juegos+populares+una+propuesta+para+la+escuela&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5)

<http://www.efdeportes.com>

- <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

<http://booksgoogle.com>

- <http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j8ryqyXJ-VwC&oi=fnd&pg=PA77&dq=los+juegos+tradicionales+populares++como+manifestaciones+culturales&ots=1dq2oBZKN4&sig=RcBRkS93kVjYoL9AQnHtLf5EmXk#v=onepage&q=los%20juegos%20tradicionales%20populares%20%20como%20manifestaciones%20culturales&f=false>
- [http://books.google.es/books?id=jdhVwq23Yd0C&pg=PA9&hl=es&source=gbs\\_toc\\_r&cad=4#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?id=jdhVwq23Yd0C&pg=PA9&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false)

<http://deporvida-sportlife.blogspot.com.es/p/juegos-y-deportes-tradicionales.html>

<http://traditionalgames.wikispaces.com/JUEGOS+TRADICIONALES>

[http://www.ehowenespanol.com/juegos-infantiles-tradicionales-brasil-lista\\_87820/](http://www.ehowenespanol.com/juegos-infantiles-tradicionales-brasil-lista_87820/)

[http://www.ehowenespanol.com/juegos-tradicionales-juegan-ninos-italianos-lista\\_86935/](http://www.ehowenespanol.com/juegos-tradicionales-juegan-ninos-italianos-lista_86935/)