

## Trabajo Fin de Grado

**“Los juegos son parte de nuestra cultura”**  
*Proyecto educativo de transmisión de juegos  
tradicionales en la educación secundaria.*

**“Games are part of our culture”**  
*Educational project of transmission of traditional games  
in secondary education.*



Autor  
**Emmanuel Pérez Erlac**

Director  
**Eduardo Generelo Lanaspá**  
Área de conocimiento: Promoción de la actividad física

*Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte  
2017*

Fecha de presentación  
12-06-2017

## Agradecimientos

Antes de comenzar este trabajo quiero agradecer a todas aquellas personas que, en algún momento de este largo proceso de aprendizaje, me han ayudado y me han dado ánimos para seguir adelante.

En primer lugar, y de forma especial, me gustaría dar las gracias a mi tutor, Eduardo Generelo, por su paciencia y confianza que ha mostrado en cada momento, y por su profesionalidad, siendo un referente importante en el área de la promoción de la actividad física e impulsor en la recuperación y transmisión de los juegos tradicionales.

Por otro lado, quiero agradecer enormemente su plena colaboración a los profesores de educación física del IES Sierra de Guara y a Eduardo Gálvez, responsable del plan de acción tutorial, por compartir su tiempo, experiencias y conocimientos, ya que sin ellos nada de esto hubiera sido posible. Además me gustaría valorarles de forma muy positiva por la labor que realizan y animarles a seguir adelante en esta tarea de introducir al juego tradicional en los espacios deportivos escolares.

Gracias también a todos aquellos que, facilitando las instalaciones y el material necesario, han hecho posible la puesta en práctica de los juegos tradicionales. También quiero dar las gracias a mi familia y amigos por su apoyo incondicional y su confianza ciega, transmitiéndome siempre un mensaje de ánimo.

Y por último, agradecer a la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte –mi segunda casa durante estos cuatro años- por haberme aportado las bases necesarias para llevar a cabo este proyecto y lo más importante, haberme transmitido el verdadero espíritu del deporte y su aplicación a una sociedad actual, que ve como necesita de la innovación deportiva para su pleno desarrollo.

## Índice de contenido

1. Introducción.....	4
2. Justificación .....	6
3. Marco teórico.....	7
3.1 Características del juego tradicional. ....	7
3.2 Origen y evolución del juego tradicional.....	9
3.3 Beneficios del juego tradicional. ....	13
3.3.1 Ventajas del juego tradicional como transmisor de la cultura. ....	13
3.3.2 Ventajas del juego tradicional en el área de Educación Física .....	14
3.4 El juego de tradición en la escuela.....	15
3.4.1 Patios de recreo. ....	15
3.5 Buenas prácticas .....	16
4. Objetivos.....	17
5. Aplicación práctica.....	17
5.1 Contexto de aplicación.....	17
5.2 Temporalización .....	18
5.3 Metodología y Procedimientos .....	20
5.4 Actividades .....	23
5.5 Recursos.....	28
5.6 Evaluación .....	29
6. Resultados.....	32
7. Valoración final .....	41
8. Bibliografía.....	45
9. Anexos.....	48

## Índice de gráficas

Gráfico 1- Recuperación y transmisión de Juegos Tradicionales.....	32
Gráfico 2- Continuidad de los Juegos Tradicionales.....	32
Gráfico 3- Contexto de prácticas.....	33
Gráfico 4- Disfrute.....	34
Gráfico 5- Desinhibición.....	34
Gráfico 6- Conocimiento del juego de bolos.....	35
Gráfico 7- Conocimiento de juegos de huerto.....	35
Gráfico 8- Conocimiento de juegos de pastores.....	35
Gráfico 9- Principales difusores de los juegos tradicionales.....	36
Gráfico 10- Propósito de los juegos de cantina.....	36
Gráfico 11- Procedencia del juego “La carrera de mazorcas o Lakotxas” .....	37

## Resumen:

Este proyecto parte de la idea de promover los juegos tradicionales entre una generación que apenas los ha conocido. Mediante la práctica organizada de estos juegos durante los recreos en el I.E.S. Sierra de Guara de Huesca, se pretende una doble función. Por un lado, una transmisión de las tradiciones, culturas e historia de nuestros antepasados y por otro, promover el desarrollo de la actividad física entre los jóvenes aportándoles una alternativa más saludable y educativa de ocio.

Palabras clave: juego tradicional, recreo, alternativa, cultura, ocio y actividad física

## Summary:

This project starts from the idea of promoting the traditional games between a generation that has hardly known them. Through the organized practice of these games during recess in the I.E.S. Sierra de Guara in Huesca, is intended a double function. On the one hand, a transmission of traditions, cultures and history of our ancestors and, on the other hand, promote the development of physical activity among young people providing a healthier alternative and educational leisure.

Key words: Traditional game, recreation, alternative, culture, leisure and physical activity

# 1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este trabajo es desarrollar un proyecto de intervención con los alumnos de educación secundaria del I.E.S Sierra de Guara, dirigido a recuperar y transmitir el conocimiento, las tradiciones, la cultura y la historia de nuestra sociedad a través de los juegos tradicionales. Debido a la evolución de la sociedad actual, la aparición de los juegos modernos y las nuevas tecnologías, han dado lugar a que muchos juegos tradicionales hayan ido modificándose e incluso desapareciendo a lo largo de los años.

Los juegos tradicionales han sido transmitidos de generación en generación, de padres a hijos, teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico. En los últimos años esta dinámica se ha ido erosionando, por lo que se considera de gran importancia seguir con la transmisión de estos juegos y fomentar su conservación y continuidad a lo largo del tiempo. Para ello, es necesario llevar a cabo propuestas desde el ámbito educativo para dar solución al vacío existente en lo referente al conocimiento del juego de tradición.

La participación por parte del alumnado en este proyecto será totalmente voluntaria, por lo que el perfil del alumnado estará caracterizado por su motivación e interés por el conocimiento y vivencia del juego de tradición.

Este proyecto de intervención también está encaminado a dar un contenido educativo al espacio del recreo, mediante la práctica de actividad física, fomentando así hábitos saludables, evitando comportamientos sedentarios, conflictos y discriminaciones entre los alumnos. Y por último se pretende dar una continuidad de los Juegos Tradicionales fuera del horario escolar; siendo esta una alternativa de ocupación del tiempo libre.

La estructura del trabajo atiende a justificar la elección del tema elegido, a continuación se elabora el marco teórico, en el cual se ha llevado a cabo un análisis y estudio exhaustivo de la bibliografía sobre las características, origen y evolución del juego de tradición, los beneficios que este aporta en la transmisión de la cultura y su relación con la Educación Física y el contexto escolar.

Dentro del marco teórico, se aborda las “Buenas prácticas” donde se recogen algunos de los proyectos existentes encaminados a la implantación del juego de tradición durante el tiempo de recreo para favorecer la transmisión de la historia, conocimiento y la cultura de nuestros antepasados. Como se observará, estos son limitados, algo que refleja la innovación del proyecto creado.

Tras haber realizado la parte de investigación bibliográfica se comienza a diseñar el proyecto de intervención, planteando los objetivos que se pretenden conseguir con la implantación de los juegos tradicionales durante los recreos en la etapa de Educación secundaria. A continuación se aborda la aplicación práctica, describiendo su temporalización, la metodología y procedimientos, actividades, recursos y evaluación.

Una vez diseñado e implementado el proyecto se plasman los resultados obtenidos y se realiza un análisis de los mismos; y por último, se realizara una valoración final tratando aspectos como: las limitaciones que se han tenido a la hora de llevar a cabo el proyecto de intervención, valoraciones del estudio, posibilidad de continuidad y valoración personal.

Al final del trabajo y para completar la comprensión de este, se han añadido diversos anexos tales como: cuestionario de evaluación, las fichas de las actividades, la distribución de los espacios de juego y el diseño de los carteles de difusión.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Nos encontramos en una sociedad donde los adolescentes han visto modificada su forma de ocupar las horas de ocio respecto a otras generaciones. En la actualidad entre las actividades más desarrolladas por los jóvenes encontramos: el uso de las nuevas tecnologías (videojuegos, móvil, ordenador etc.) y algunos deportes como el fútbol o el baloncesto. Detectando así una falta de imaginación que les impide escapar de la rutina.

Todo esto, unido a la escasez de tiempo compartido con sus padres y/o mayores (fruto de la incompatibilidad laboral y familiar), ha supuesto una ruptura en la transmisión de los juegos que a lo largo de los años se habían transmitido de generación en generación, llegando a formar parte del patrimonio cultural de cada municipio, comunidad o país.

Ante esta situación, se cree necesario dar una respuesta. Dado que los jóvenes pasan una gran parte de su tiempo en las instituciones educativas y que lamentablemente en muchos casos no saben cómo ocupar su tiempo durante las horas de recreo; se ha considerado que será este el momento idóneo para intervenir.

Coincido con Yagüe en señalar que “el ámbito educativo constituye un contexto fundamental para promover la enseñanza de los juegos tradicionales, ayudando a mejorar aspectos tanto referentes a la condición física, como al conocimiento de la cultura, la adquisición de valores y en definitiva a educar, función primera en la enseñanza.” (Yagüe, 2002: 26)

Ante las distintas alternativas de ocio posibles para trabajar con los jóvenes, se ha optado por los juegos tradicionales dado que se logra trabajar de forma simultánea tanto la transmisión cultural como el ejercicio físico. Además los jóvenes aprenderán

formas de vida, costumbres y valores de sus antepasados que dieron lugar al origen de estos juegos.

Paralelamente, con la práctica de estos juegos se obtienen beneficios en el ámbito físico/motor; como el desarrollo de las habilidades motrices básicas, desarrollo de las cualidades perceptivo motrices, la adquisición de nuevas experiencias motrices y el abandono del sedentarismo. Al mismo tiempo que aporta beneficios psicológicos como la mejora del autoconcepto y autoestima y control del estrés y la ansiedad; y beneficios en el ámbito social, como la mejora de las relaciones interpersonales, el respeto a normas y reglas, ocupación del tiempo de ocio e incremento de la independencia y autonomía personal.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 Características del juego tradicional.**

Para definir el concepto de Juego de Tradición tenemos en cuenta la recopilación de diferentes autores que han hecho aportaciones en su conceptualización.

- ❖ “Juego que ha tenido una continuidad en el tiempo, que se ha transmitido de generación en generación y son representativos de una determinada zona geográfica”. Lavega, P. (2000).
- ❖ “Juego arraigado en la cultura”. Navarro, V (1993).
- ❖ “Juego que deriva de actividades laborales o mágico-rituales, que no se encuentra excesivamente reglamentado y en el que las características del terreno y de los instrumentos a utilizar no están debidamente limitadas”. Adell, J.A, García, C (1999).
- ❖ “Nuestros juegos, constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder

comunicarse con los demás”. Yagüe, 2002: 30.

Otras características que definen al juego tradicional según Yagüe (2002), Pérez (2011) y Jiménez (2009) son:

- 1) Se realizan sin ayuda de materiales tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o con objetos caseros.
- 2) Pueden ser tanto individuales como colectivos, aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía.
- 3) Son juegos que cuentan con una serie de reglas fáciles de entender y memorizar. Además son reglas negociables, es decir, son los propios jóvenes los que pactan las reglas de los juegos.
- 4) Estos juegos poseen variantes en función de la zona en la que se encuentren, así como en función de la lengua, las zonas de juego o los materiales empleados.
- 5) Solían desarrollarse en zonas especiales (plazas, eras, calles...), en una época del año y días determinados, normalmente aprovechando una fiesta o acontecimiento social (ferias, bodas...)
- 6) Pueden llevar implícitas apuestas (dinero o especies).
- 7) Solían ser marcadamente separatistas entre sexos y edades (mayores-niños, hombres-mujeres).
- 8) Son juegos que tienden a realizar prácticas cotidianas de trabajo de una forma lúdica (cortar leña, levantar piedras, esquilar ovejas, etc.).

En el lenguaje coloquial y cotidiano a veces se utiliza indistintamente el término juego popular y juego tradicional. Aunque hay diferencias entre ambos que veo importante reflejar: Lavega (2000) establece que el juego popular es aquel que se

encuentra muy arraigado en una zona determinada y es practicado de forma habitual por los habitantes de esa zona, ya sea de forma general o por un sector concreto de la población. Por otro lado, al hablar del juego tradicional señala que son aquellos juegos que se han ido transmitiendo y que han tenido una cierta continuidad en el tiempo.

Otra diferencia es que los Juegos Tradicionales pueden ser practicados minoritariamente y ser una excepción, sin ser apenas conocidos. En cambio los juegos populares deben tener un gran número de seguidores y ser conocidos y practicados por una gran colectivo de personas. Todo Juego Tradicional en su día fue un Juego Popular.

### **3.2 Origen y evolución del juego tradicional.**

Es difícil establecer el origen concreto de los juegos tradicionales debido a que su transmisión ha sido principalmente oral y en muchos casos no hay constancia escrita.

Sin embargo, según Veiga (2007), existen evidencias de que gran parte de los juegos tradicionales surgieron del trabajo en el campo, originándose a partir de situaciones casuales que resultaban divertidas para quienes las vivían. Del mismo modo, otros juegos se relacionaron con un origen misterioso, con rituales mágicos o religiosos.

Por otro lado, Jiménez (2009) señala la vinculación existente entre el juego como actividad de aprendizaje y diversión, con la supervivencia y el trabajo, como elementos de gran importancia para todas las sociedades.

Lavega (2000) destaca la importancia del culto y las creencias de nuestros antepasados como origen del juego tradicional. Muchos de los juegos que se llevaban a cabo tenían una vinculación directa con los dioses, y se jugaba con el fin de asegurar la supervivencia, lograr una buena caza, obtener una buena cosecha, la cura de enfermedades, etc. Es decir, aquí destaca la dimensión simbólica de los juegos.

Profundizando en los elementos que determinan el carácter ideológico del juego se destacan las siguientes:

- 1) Dualismo. El pensamiento dual es la representación del enfrentamiento entre dos elementos, que se contraponen por su propia naturaleza. Un Ejemplo de manifestación lúdicas donde se detectan dualismos es “la sogatira o tiro de sogá” (tiran de la sogá varones contra mujeres o solteros contra casados).
- 2) Mitología. Los mitos son historias que poseen los grupos sociales acerca de figuras y acontecimientos legendarios, un ejemplo puede ser “juegos de pelota de la cultura Maya”.
- 3) Magia, es el arte con el que se pretende influir sobre las fuerzas sobrenaturales para que estos actúen en beneficio propio. Los juegos de azar o de adivinación son la muestra más palpable.
- 4) Rituales. El ritual es una actividad reglada que transmite algún mensaje social importante. Se utiliza el juego como rito de paso. El ejemplo más característico son “los bolos” que simboliza el paso de la niñez a la madurez o edad adulta en las mujeres, y “la bandeada de bandera” se realizaba como rito de iniciación, integrando a los mozos a la comunidad, es decir el paso de niño a adulto.
- 5) Religión. Antiguamente en determinados momentos y culturas, el juego se ha utilizado con una vinculación religiosa muy clara. Por ejemplo “la rayuela” simbolizaba el paso de la tierra al cielo.
- 6) La fiesta seguramente ha sido el escenario más privilegiado en que se ha manifestado la realidad lúdica. Los juegos y deportes formaban parte del propio espíritu de la celebración. Por ejemplo el día del Santo patrón por la tarde tras la misa y procesión, se solía celebrar “la corrida de pollos”.
- 7) La política. El juego se ha tenido que ir adaptando ante las distintas

prohibiciones políticas. Algunas mujeres pintaban los bolos con la bandera nacional para no ser acusadas de celebrar asambleas ilegales.

En definitiva, se considera acertada la afirmación realizada por los autores Méndez y Fernández que señalan que “los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” (Méndez y Fernández, 2011:54).

Con esto, queremos destacar la importancia de que los jóvenes conozcan el origen de los juegos tradicionales, para que puedan entender cómo surgieron y cómo han ido evolucionando y cambiando hasta llegar a nuestros días tal y como los conocemos. Se trata de que los jóvenes entiendan la labor que han ejercido estos juegos en sociedades antiguas en las que a través de los mismos se transmitían una serie de valores, que fueron construyendo los pilares de su cultura, y por tanto, constituyen la base de la cultura de nuestra sociedad.

Así pues podemos afirmar que el juego tradicional ha experimentado una evolución a lo largo del tiempo, debido a diversos factores vinculados con el modo de vida y la conducta humana.

Coincido con Lavega (2000), a la hora de señalar los rasgos que han influido en que los juegos tradicionales hayan experimentado una evolución a lo largo del tiempo:

- ❖ “La pérdida del antiguo componente divino, mágico y religioso de los juegos.” (Lavega, 2000: 56).
- ❖ “La conversión de los antiguos juegos de adultos en los juegos de escolares” (Lavega, 2000: 59).
- ❖ “Los antiguos juegos van perdiendo su carácter agresivo y violento” (Lavega, 2000: 60).

- ❖ La pérdida de un marcado origen sexista (los juegos estaban muy diferenciados por género).

Hay procesos que explican la evolución del juego tradicional a lo largo de la historia, la cultura evoluciona muy condicionada por el contacto exterior. De esta manera diversos factores como: falta de espacios adecuados, ausencia de artesanos, guerras... pueden alterar el juego.

Centrándonos en nuestra tierra, Aragón fue una comunidad donde la esencia del juego tradicional caló hasta los más profundo de su sociedad debido a su marcado carácter rural.

Un gran papel como transmisores de los juegos tradicionales lo jugaron los pastores, dado que por Aragón cruzaban los grandes rebaños de ganados (Trashumancia), por toda la geografía de norte a sur y de este a oeste. A pesar de ello, existen juegos tradicionales en Aragón que no se dan en otras comunidades, por no tener litoral y menores redes de comunicación; los valles pirenaicos han permitido el desarrollo de una cultura propia, y una de sus manifestaciones más evidentes queda reflejada en sus juegos tradicionales.

“La evolución y características de los juegos tradicionales en Aragón, están contextualizados dentro de la cultura mediterránea, pero respetando ciertos rasgos característicos de diversas influencias culturales recibidos a través de los siglos” (Adell, J.A.)

En definitiva, tal y como señala Yagüe (2002) “Todos los juegos tienen tras de sí una historia, algunos no han soportado el paso del tiempo, otros, en cambio, han estado en el olvido durante largos periodos de tiempo y posteriormente han sido recuperados”. (Yagüe, 2002: 23).

### **3.3 Beneficios del juego tradicional.**

#### **3.3.1 Ventajas del juego tradicional como transmisor de la cultura.**

Tylor define el concepto de cultura como “complejo que incluye conocimiento, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y cualquier otra aptitud o hábito adquirido por el hombre en tanto miembro de una sociedad”. (Tylor, 1871:29.)

La cultura se crea en grupo, en diferentes épocas; comprende modos de vida, valores, creencias, manifestaciones, pautas de relación y conductas de una comunidad. Y uno de los medios idóneos para su transmisión es a través del Juego de tradición.

Sarmiento señala que “desde la escuela se pueden promover los valores culturales de estos juegos, se convierte ésta en un vehículo para su conservación, para la comprensión de las dinámicas que entretienen lo cotidiano hoy, con lo de ayer” (Sarmiento, 2008: 121).

Atendiendo a aspectos relacionados con el juego como manifestación de cultura, destacamos a Navarro V. (1993) quién dice que los juegos son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. El juego es un elemento más de la cultura, pues contribuye a ella aportando formas de expresión y de organización.

Coincido con Sarmiento al afirmar que “como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural” (Sarmiento 2008:118).

Otro aspecto importante a añadir en cuanto a la transmisión cultural mediante el juego, especialmente entre el género femenino, es la contribución del gran número de canciones y cantinelas de otras épocas con los que se alegraba los patios de recreo y que quedaban grabadas en la memoria colectiva de generación en generación.

### **3.3.2 Ventajas del juego tradicional en el área de Educación Física**

El área de Educación Física es un contexto idóneo para el impulso de estos juegos, y sobre todo para mantenerlos vivos, y de este modo, favorecer su transmisión desde la escuela hacia las nuevas generaciones (Sarmiento, 2008).

Tal como señala Trigo: “la escuela es el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (Trigo, 1995: 3). En base a esta consideración, es conveniente resaltar la importancia que tiene el profesor de educación física en esta tarea educadora, ya que una de sus labores como docente es la de transmitir valores y conocimientos a sus alumnos. Siendo un buen recurso para ellos la práctica de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales aportan a nuestras clases de Educación Física la preservación de la cultura de nuestra sociedad, fomenta la cooperación, respeto a los compañeros, cuidado de los materiales, mejora de las relaciones interpersonales, aumento de la autoestima, conocimiento y aceptación de sus límites personales y desarrollo de las cualidades perceptivo-motrices.

Además aumenta la motivación e interés hacia el área de EF, mejora la capacidad cognitiva al tener que resolver problemas pertenecientes a la lógica interna del juego y propicia una alternativa de ocupación de ocio y desarrollo de la autonomía.

Antiguamente, los juegos tradicionales se practicaban de manera espontánea en las eras, plazas, calles... pero en la actualidad esa espontaneidad está desapareciendo, por ello se ve obligado a estar presente en los contenidos del currículum de Educación Física para intenta recuperar el juego de tradición y frenar el fuerte avance de su desaparición.

### **3.4 El juego de tradición en la escuela.**

#### **3.4.1 Patios de recreo.**

Es habitual, que durante los periodos de recreo surjan ciertos problemas de convivencia y conflictos dado que es un tiempo en el que se llevan a cabo actividades no organizadas ni supervisadas. En muchos casos hay jóvenes que quedan aislados al no participar en los juegos predominantes (fútbol, baloncesto) y otros que ven pasar el tiempo de recreo sin ocupación.

Generalmente, en los patios escolares se suele observar las siguientes situaciones: pocos juegos, reparto territorial no equitativo, escasa actividad física, alumnado inactivo y poca interacción entre alumnos y alumnas. No hay que olvidar que el recreo forma parte de la jornada lectiva y por ello debemos incidir en él, con el objetivo de sacar un rendimiento pedagógico.

Como señalan Gras, P. y Paredes, J, 2015 la adolescencia es una etapa en la que prima la impulsividad, la agitación motriz; por ello el tiempo de recreo constituye un espacio idóneo para que puedan expandirse y liberarse, y así hacer más llevadero su esfuerzo diario. Una buena organización y planificación de este tiempo puede garantizar la consecución de hábitos, mejorar la resolución de conflictos, fomentar el compañerismo entre los alumnos y en definitiva disfrutar de este tiempo de ocio de una forma educativa.

“En el patio de recreo el alumno continúa educándose, desarrollando sus capacidades físicas y sociales, interactuando entre ellos, y por tanto, desarrollando su personalidad. Es el lugar perfecto para relacionarse y convivir”. (Gras, P. y Paredes, J, 2015:36)

Tal y como dicen Gras, P. y Paredes, J. (2015), algunos de los objetivos más importantes de un recreo programado serían los siguientes: recuperar los juegos tradicionales; promover actividades libres y educativas; fomentar aspectos actitudinales como la coeducación, el compañerismo, la empatía, el respeto, la responsabilidad, el cuidado del material y minimizar al máximo los accidentes durante el recreo.

En definitiva, hay que darle una revaloración al espacio- tiempo de recreo, no sólo por los beneficios psicológicos y físicos que aporta al alumnado, sino por las ventajas educativas que se pueden extraer de él. Además a través de la implantación de los Juegos Tradicionales se estaría contribuyendo a la recuperación de las costumbres, conocimientos, usos y tradiciones de nuestros antepasados.

### **3.5 Buenas prácticas**

En este apartado quedan recogidos otros proyectos existentes que se han podido encontrar con características y objetivos similares a los que se plantean en este proyecto, es decir programas que trabajen la transmisión de juegos tradicionales con adolescentes durante los recreos.

Tras llevarse a cabo esta investigación, cabe decir que, los resultados obtenidos han sido escasos. Si bien es cierto, que existen bastantes proyectos que trabajan los juegos tradicionales en el ámbito educativo, estos suelen ser trabajos de investigación y no de intervención directa.

Además, estos trabajos suelen ir dirigidos a otros colectivos como la infancia y la educación primaria; por lo que existe una clara ausencia de trabajos de intervención con adolescentes. Al mismo tiempo los trabajos encontrados optan por una intervención desde las aulas en lugar de en el tiempo de recreo.

## **4. OBJETIVOS**

### Objetivo general:

1. Recuperar y transmitir el conocimiento, las tradiciones, la cultura y la historia de nuestra sociedad a través de los juegos tradicionales.

### Objetivos específicos:

2. Fomentar la actividad física en los recreos a través de la práctica de juegos tradicionales.

3. Promover la continuidad de la práctica de los Juegos Tradicionales fuera del horario escolar.

4. Favorecer en los alumnos el disfrute y la desinhibición mediante el juego.

5. Fomentar la autonomía en el alumnado en la elaboración de juegos tradicionales en el recreo.

6. Ofrecer alternativas de ocupación del tiempo libre durante los espacios de recreo.

## **5. APLICACIÓN PRÁCTICA**

### **5.1 Contexto de aplicación**

Esta intervención tiene lugar en el I.E.S Sierra de Guara, ubicado en C/ Ramón J. Sender, 4 en la localidad de Huesca. Se trata de un centro educativo público en el que se ofertan entre otros ciclos, la Educación secundaria obligatoria (12 a 16 años).

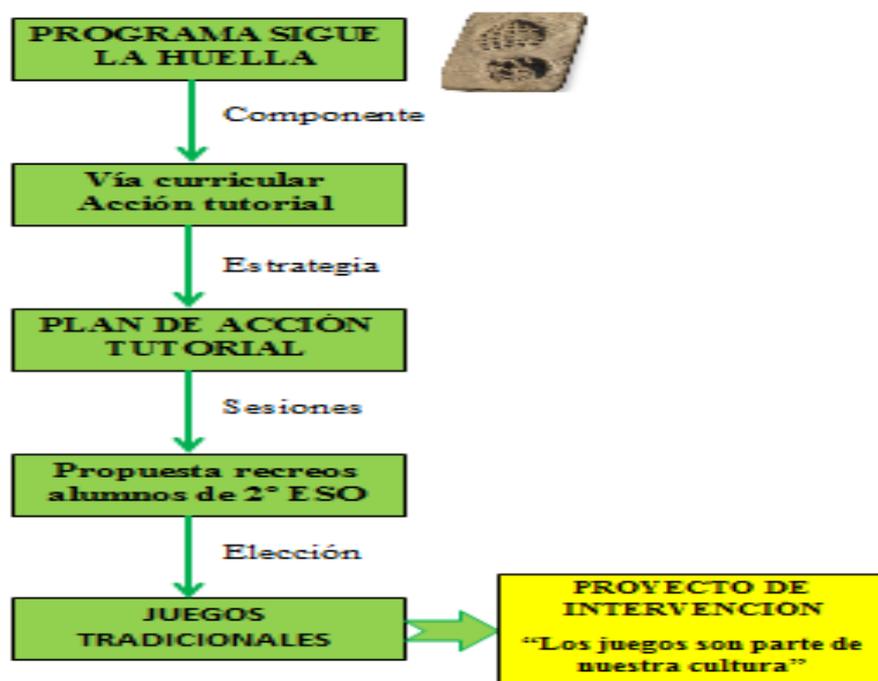
El I.E.S Sierra de Guara es una escuela promotora de salud en el que se desarrolla un proyecto denominado “Sigue la huella”, que surge con la finalidad de reducir los bajos niveles de práctica de actividad física de los adolescentes.

Dentro de los componentes del programa Sigue la Huella, se encuentra el Plan de Acción Tutorial (PAT) que entre sus competencias se encuentran el promocionar la

actividad física, hacer un centro más activo y modificar malas actitudes y comportamientos.

Desde la acción tutorial se llevan a cabo sesiones de promoción de la actividad física como la organización y elaboración de los recreos. Entre las propuestas para la dinamización de los recreos se contempla la aplicación de los Juegos tradicionales, en el cual reside mi intervención.

Esquema 1- Programa sigue la huella



Fuente: Elaboración personal

## 5.2 Temporalización

Para mostrar gráficamente el tiempo de consecución de cada una de las tareas o actividades de este trabajo con respecto al total de tiempo disponible se utilizará el diagrama de Gantt (Tabla 1)

Tabla 1- Cronograma

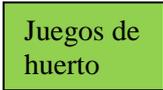
Actividades	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Revisión bibliográfica					
Análisis de la realidad					
Diagnóstico					
Diseño del proyecto					
Implementación del proyecto					
Difusión					
Evaluación					
Análisis de los resultados y conclusiones					
Reuniones de coordinación PAT					
Tutorías tutor TFG					

Por último, mediante este calendario se pretende mostrar las fechas de las diferentes actividades del proyecto.

Abril de 2017						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18 - Carrera de chapas - Sogatira - La rayuela	19	20	21 - Comba	22	23
24	25	26 - Carrera de mazorcas - Tiro de boina	27	28 - Carrera de sacos - Tiro de alpargata	29	30



Juegos Infantiles



Juegos de huerto

Mayo de 2017						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	D
1	2	3 - El ebo - La revuelta del pastor - El salto de gayata	4	5 - La pinta - El palo arrastrao - El pulso de pica - Salto con tocho	6	7
8	9	10 - Los hoyetes - La calva - La rana - El 7 y medio	11	12 JORNADA DE JUEGOS TRADICIONALES	13	14
15	16	17 Cuestionario de evaluación	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
28	30	31				

Juegos de pastores

Juegos de cantina

### 5.3 Metodología y Procedimientos

Para explicar los pasos dados en la puesta en marcha del proyecto, se ha creído conveniente mostrar la metodología dividida en varias fases: diseño, difusión, ejecución y evaluación.

En base al diagnóstico de la realidad y a los diversos problemas planteados (desconocimiento del juego de tradición, niños aislados, disputas, comportamientos sedentarios y rutina en las actividades); se concretó que el proyecto a realizar sería la implantación de los juegos tradicionales durante el recreo con el fin de recuperar y transmitir el conocimiento, las tradiciones, la cultura y la historia de nuestra sociedad, siendo esta una alternativa al ocio y tiempo libre que reduzca la inactividad de los alumnos en este espacio.

Realización de recopilación documental y revisión bibliográfica constituyendo una primera aproximación al objeto de estudio, siendo su finalidad, obtener datos e información sobre el tema.

Una vez planteado, se desarrollan unos objetivos específicos con el fin de dar respuesta a las necesidades detectadas. En este caso, la forma de consecución sería a través de varios bloques de actividades, los cuales son aprobados por los alumnos en las tutorías.

La metodología da pleno protagonismo al alumno, teniendo en cuenta sus gustos e inquietudes, ya que fueron ellos quienes plantearon la propuesta de la realización de juegos tradicionales en el espacio del recreo.

En la fase del diseño del proyecto se han realizado las siguientes actividades: reuniones periódicas con el responsable del plan de acción tutorial del programa recreos saludables, con el fin de utilizar los espacios de las tutorías para conocer los gustos e inquietudes de los alumnos de secundaria del IES Sierra de Guara y además para planificar los juegos que se van a llevar a cabo durante los “recreos divertidos” y los espacios en los que se van a llevar a cabo.

Se concretó la temporalización del proyecto, teniendo en cuenta la posible disponibilidad de los participantes y se acordó que las sesiones se desarrollaran durante los miércoles y viernes en los meses de abril y mayo.

La segunda fase es la de difusión, en la cual se informó del proyecto al profesorado del centro y a los alumnos mediante las tutorías. Se elaboraron carteles informativos que se muestran en el anexo 4, sirviendo para informar a los alumnos del tipo de juego que se va a realizar en cada jornada además de transmitirles los principales usos y costumbres que rodean a este juego. Además, se ha utilizado como un instrumento de difusión la página Web del IES Sierra de Guara, incorporando fotografías de las vivencias de los alumnos en la práctica de los juegos tradicionales.

Y por último se ha contado con otros agentes como el responsable del Plan de acción tutorial del I.E.S Sierra de Guara, la orientadora y los profesores de Educación Física del centro, que han ayudado en la labor de difusión del proyecto.

Pasando a la fase de ejecución del proyecto, esta se basa en la realización de los distintos tipos de juegos tradicionales durante los recreos, animando a su participación y transmitiéndoles los principales usos y costumbres de estos juegos.

Como estrategias de captación, destaca el recorrer todos los rincones del patio para llegar al mayor número de alumnos posibles e invitarles a participar en estas actividades. Retándoles, motivándoles y acercándoles a la esencia, origen y tradición de los juegos.

Se realizarán distintas evaluaciones a lo largo de todo el proyecto, concretamente una al realizar cada actividad y otra una vez finalizado este, con el fin de ver el impacto y repercusión que han tenido la práctica de los juegos tradicionales en los alumnos.

Las evaluaciones se llevarán a cabo mediante técnicas cuantitativas y cualitativas a través de la observación participante (formando parte del grupo y actuando como uno más en la actividad), el diario de campo (documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar, esta herramienta nos permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados) y a modo de pequeños grupos de discusión con el fin de conocer sus opiniones y vivencias a través del debate entre los participantes.

Al finalizar la intervención, se les pasará un cuestionario “ad hoc” independiente, cerrado, estructurado e impreso. Dicho cuestionario no tendrá ninguna

validez, ya que será de diseño propio con el cuál se pretenderá recabar información específica sobre la opinión de los participantes en cuanto aspectos tales como el disfrute, el conocimiento y la continuidad de los juegos tradicionales.

## **5.4 Actividades**

Para ver las descripciones de las actividades realizadas durante la intervención de manera más detallada remítase al anexo 2: Fichas de las actividades.

Tras atender a varias clasificaciones sobre los juegos tradicionales como la de Cristóbal Moreno Palos en 1992. Se ha diseñado una clasificación atendiendo a las labores y faenas propias de la cotidianidad: juegos infantiles, juegos de huerto, juegos de pastores, juegos de cantina y juegos de puntería. Dicha agrupación se ha escogido con el fin de facilitar a los alumnos la identificación de estos juegos con su origen y tradición.

En cuanto a los juegos infantiles, se ha escogido la carrera de chapas, por su gran componente lúdico y claro ejemplo de práctica realizada por los niños en antaño, los cuales solo debían de reunir unas cuantas chapas de botellas de vidrio y dejar que fluya la imaginación. Se les explico que el juego de chapas fue uno de los pasatiempos infantiles más económicos y divertidos que tiene su origen desde que comenzaron a salir al mercado las botellas de cristal con sus chapas, las cuales las decoraban, dibujaban el escudo de sus equipos favoritos... Se practicaron varios juegos con el uso de las chapas (carrera de chapas, jugar a sacar, fútbol chapas...)

También se escogió el juego de la “Rayuela, el tejo o descansillo”, ya que fue un juego practicado en su mayoría por niñas. Con el uso de este juego se pretenderá concienciar a los alumnos sobre la vinculación religiosa que tenían algunos juegos, como es el caso de “La rayuela” el cual con su práctica simbolizaba el paso de la tierra

al cielo. Para ello se escribió la palabra “Tierra” en la primera casilla del juego y “Cielo” en la última, acompañado de un cartel informativo, en el cuál había una imagen de tierra en la casilla inicial y una imagen del cielo en la casilla final para facilitar aún más su comprensión remítase al anexo 2. Para este juego se utilizaron trozos de tejas viejas como instrumento para lanzarlo y así poder relacionarlo con el nombre del juego “El tejo”.

“La sogatira” aunque se trata de un juego de fuerza, se eligió como ejemplo de un juego infantil ya que son en su mayoría niños quienes actualmente participan en esta actividad tan difundida.

“La comba”, se escogió como juego predominante en las niñas y se relacionó con las canciones infantiles tradicionales: El Barquero, Cohecito Leré...

Atendiendo a los Juegos de huerto se realizó “La carrera de mazorca o lakotchas”, utilizando para ello panozas de maíz con el propósito de facilitar que los alumnos los identificaran con los juegos de huerto.

Para la captación de participantes en esta actividad se esparcieron las mazorcas de maíz por el césped, propiciando a que debido a la curiosidad de los alumnos, se fueran acercando. Una vez concentrados un gran número de alumnos se comenzó con la explicación del juego, su origen, costumbres y utilidad. Dicha actividad se realizaban en los campos durante la recogida de panochas, se dividían en grupos y competía por quién conseguía recoger más mazorcas en el capazo en el menor tiempo posible. Así se les hacía más amena una tarea tan ardua y fatigosa.

Se escogió también como juego de huerto, “la carrera de sacos”, con el propósito de que los alumnos relacionaran los sacos de arpillera con las labores agrarias.

Se les explicó que dicho juego lo solían practicar los agricultores en sus tiempos de

descanso, permitiéndoles vivir experiencias lúdicas tras sus largas y fatigosas jornadas de trabajo. La carrera de sacos se realizó en el césped, para evitar rasguños en caso de caída.

También se realizaron competiciones de “Tiro de boina” y “Tiro de alpargata”, con el objetivo de que los alumnos conocieran prácticas lúdicas, de destreza y habilidad y comprendieran como a través de la imaginación, la intención de divertirse, de demostrar sus habilidades y con el simple uso de una boina o de una alpargata; podían surgir estos juegos tan ricos y tan practicados en antaño.

Se intentó transmitir que los pastores desempeñaron el mayor papel en la difusión de los juegos tradicionales. Para ello, se pusieron en práctica distintos juegos que practicaban los pastores.

“El Ebo”, se les dejó bien claro que la gayata debía de ir a ras del suelo, y no se podía hacer la zancadilla a los compañeros, aunque los pastores cuando practicaban este juego sí que estaba permitido. Se elaboró una pelota de trapo, ya que así aprendieron, como sin necesidad de un material específico y muy laborioso se puede practicar la misma actividad.

Tanto con “La revuelta del pastor” como con “El salto de gayata”, se les quiso mostrar a los alumnos como los pastores practicaban juegos que requerían de gran flexibilidad, agilidad y habilidad. Se les explicó también los “piques” que se montaban entre ellos, convirtiéndose en un estímulo para esforzarse al máximo en su práctica.

Con el juego de “El pulseo de pica”, el cual se trata de una clara actividad con la que demostrar la fuerza. Se les explicó que existe una competición reglada a partir de este juego.

“El salto con tocho”, nombre que recibe en Aragón. Los pastores hacían uso de su bastón para mediante un salto poder atravesar arroyos y ríos. Con la aplicación de este juego se pretendió que los alumnos vieran que en cada región recibe un nombre y unas características diferentes. En el País Vasco se denominan “Saltaris”, en el valle del Pas se llama “salto pasiego” o salto guanche con bastón o salto del pastor canario en la tradición pastoril canaria.

Debido al grupo tan numeroso de participantes que hubo en ese día, se improvisó una variante de juego con el uso de la gayata: “Equilibrio con gayata en la palma de la mano”, relacionándolo con los juegos de pastores.

También se realizó el juego de “La piñata” y “El palo arrastro” como claros ejemplos de actividad que practicaban los pastores demostrando sus destrezas con el manejo de la gayata. Para la realización de dichos juegos se eligió el césped como espacio de juego para evitar lo máximo posible el deterioro de las gayatas.

Con la realización de los juegos de cantina (La rana, los hoyetes, la calva y el 7 y medio), se ha pretendido que los alumnos lo relacionen con los juegos tradicionales que en épocas anteriores se practicaban en cantinas o tabernas, establecimientos donde se servían alcohol y algunas comidas, frecuentados principalmente por hombres. Eran juegos muy ligados a las apuestas. Los participantes se solían apostar el almuerzo y también dinero.

Todos estos juegos de cantina se propusieron en el espacio donde se practica tenis de mesa, ya que como solo juegan dos, los demás que están mirando puedan ser atraídos más fácilmente.

A través de la intervención con los juegos de bolos se pretendió mostrar a los alumnos una actividad practicada mayormente por mujeres como símbolo del paso de la niñez a la edad adulta.

Para el cuidado de las lanzaderas (instrumento para derribar los bolos) se puso al remojo para evitar que se astillasen.

También se les quiso mostrar que dependiendo de su localización geográfica presentaban diferentes características. Por ejemplo no se juega de la misma manera a los Bolos de Used (Zaragoza) que a las Birlas de la Jacetania (Huesca), distinguiéndose tanto en el reglamento como en la forma y configuración de los bolos y en el espacio.

Además el día 12 de Mayo se llevó a cabo una jornada especial de juegos tradicionales, en la cual se hizo un cartel informativo con fotos de días anteriores de alumnos del propio instituto practicando diferentes juegos tradicionales.

Otras actividades realizadas fueron:

- Elaboración de un cartel informativo con el nombre del juego y su tradición, origen e historia. Se colocaran en el espacio de cada juego. Ver anexo 4.
- Explicación verbal de las tradiciones, cultura, origen e historia de cada juego.
- Los alumnos deben investigar y preguntar a los mayores sobre los juegos que practicaban en su infancia. Para recopilarlos en unas fichas y así poder ponerlos en práctica.
- Se ambientarán los juegos tradicionales de tal manera que resulten atrayentes y divertidos para los participantes.
- Mediante las tutorías se pedirá alumnos voluntarios para la organización y puesta en práctica de juegos tradicionales durante los recreos. Eligiendo las

actividades a realizar, la distribución de los espacios, diseñando los carteles informativos y animando y motivando a sus compañeros para su intervención.

## **5.5 Recursos**

### Recursos humanos:

- Responsable del Plan de acción tutorial en el I.E.S Sierra de Guara.
- Alumnos de la asignatura de Juegos Tradicionales de la facultad de Ciencias de la actividad física y del deporte.
- Profesor titular de la asignatura de Juegos tradicionales de la facultad de Ciencias de la actividad física y del deporte.
- Profesorado del I.E.S Sierra de Guara

### Recursos materiales

#### Instalaciones:

- Pabellón, patio de recreo y exteriores del I.E.S Sierra de Guara.
- Sala de profesores del I.E.S Sierra de Guara

Materiales prestados por la facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

#### (Pabellón Río Isuela):

- 10 sacos de arpillera
- 1 pica larga
- 10 gayatas
- Los hoyetes
- La rana
- Los bolos de Used
- Las Birlas de la Jacetania
- La calva
- Una lanzacera

- Dos cuerdas largas

Material prestado por el I.E.S Sierra de Guara

- Pañuelos
- Sogatira
- Cuerdas
- Tiza

Material propio:

- 40 Mazorcas de maiz
- Trozos de de teja
- Chapas
- Pelota de trapo
- 3 piedras de río

Material fungible: Cartulinas, folios, rotuladores...

Fichas de evaluación

Recursos técnicos:

- Ordenador
- Impresora
- Proyector.

## **5.6 Evaluación**

A continuación se van a exponer los objetivos marcados al inicio del proyecto con sus correspondientes indicadores e instrumentos de evaluación.

**Objetivo 1.** Recuperar y transmitir el conocimiento, las tradiciones, la cultura y la historia de nuestra sociedad a través de los juegos tradicionales.

Indicadores de evaluación

-Se les ha dado información a los alumnos acerca de los antecedentes históricos y culturales que rodean el origen de cada juego.

- La puntuación obtenida en el cuestionario en relación a las preguntas (4 a la 12).

Ver anexo 1.

#### Instrumento:

- Cuestionario en el que se abordarán aspectos como la zona geográfica, los protagonistas, los momentos de la práctica e influencia de los juegos practicados.
- Registro de los medios utilizados para la transmisión de las tradiciones, cultura e historia. (Carteles informativos, transmisión verbal, explicación y puesta en práctica de los juegos).

**Objetivo 2.** Fomentar la actividad física en los recreos a través de la práctica de juegos tradicionales.

#### Indicadores de evaluación

- Se han realizado actividades que fomenten la actividad física.
- Porcentaje de participación del alumnado en los juegos tradicionales. (Observar so va en aumento, desciende o se mantiene a lo largo de las sesiones).

#### Instrumento

- Observación participante y diario de campo.
- Registro de los alumnos que participan en cada sesión.

**Objetivo 3.** Promover la continuidad de la práctica de los Juegos Tradicionales fuera del horario escolar.

#### Indicadores de evaluación

- Número de alumnos que traen a clase fichas con nuevos juegos tradicionales que

les han transmitido sus mayores.

- Número de alumnos que han practicado juegos tradicionales fuera del horario escolar.

#### Instrumentos

- Las fichas de juegos tradicionales elaboradas por los alumnos.
- Cuestionario de evaluación (pregunta 1). Ver anexo 1.

**Objetivo 4.** Favorecer en los alumnos el disfrute y la desinhibición mediante el juego.

#### Indicadores de evaluación

- Grado de satisfacción de los participantes con las actividades.

#### Instrumentos

- Cuestionario para comprobar si los alumnos han disfrutado y se han desinhibido mediante el juego. Pregunta 2 y 3 del Anexo 1.

**Objetivo 5.** Fomentar la autonomía en el alumnado en la elaboración de juegos tradicionales en el recreo.

#### Indicadores de evaluación

- El número de actividades que los alumnos han planificado de forma autónoma.
- Número de carteles explicativos elaborados por los alumnos.
- Número de alumnos que han organizado juegos tradicionales en el recreo.

#### Instrumento

- Observación directa.
- Registro de los alumnos que participan voluntariamente de forma activa en la realización de los juegos

**Objetivo 6.** Ofrecer alternativas de ocupación del tiempo libre durante los espacios de recreo.

### Indicadores de evaluación

- Número de los distintos tipos de juegos tradicionales practicados en el recreo.

### Instrumentos

- A través de la observación, se comprobará sí durante el recreo solo existe la alternativa de fútbol, baloncesto y comportamientos sedentarios, o por el contrario a través de la oferta por la práctica de los Juegos Tradicionales, se amplía el abanico de posibilidades de ocupación de tiempo libre.

## **6. RESULTADOS**

Se pasó un cuestionario para valorar el cumplimiento de los objetivos planteados a una muestra de 50 alumnos, de los cuales 28 fueron chicos y 22 chicas. Siendo válidos el 100% de los cuestionarios.

La mayoría de los alumnos (98%) consideran que se debería recuperar y transmitir los juegos de tradición para que no desaparezcan, siendo este un dato esperanzador, ya que refleja la sensibilidad y voluntad de los alumnos por cuidar y mantener el juego de tradición. Además un gran porcentaje (88%) le gustaría volver a tener al próximo año juegos tradicionales durante los recreos, asegurándose así la continuidad de dichos juegos.

Gráfico 1- Recuperación y trasmisión JTr

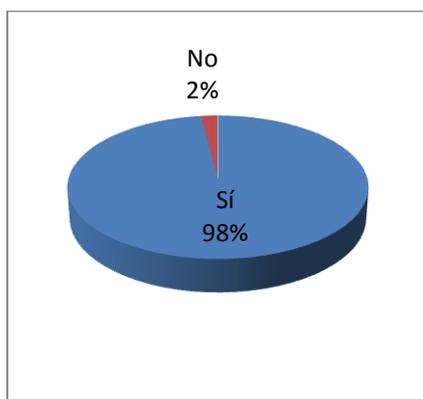
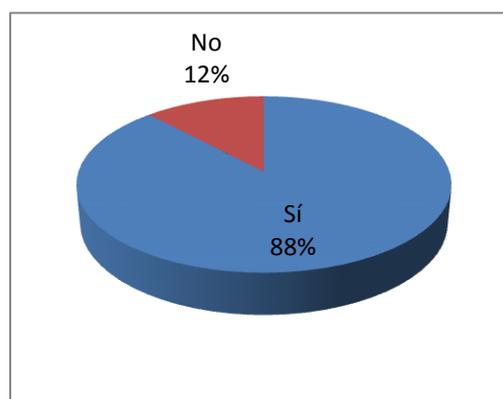


Gráfico 2- Continuidad de JTr



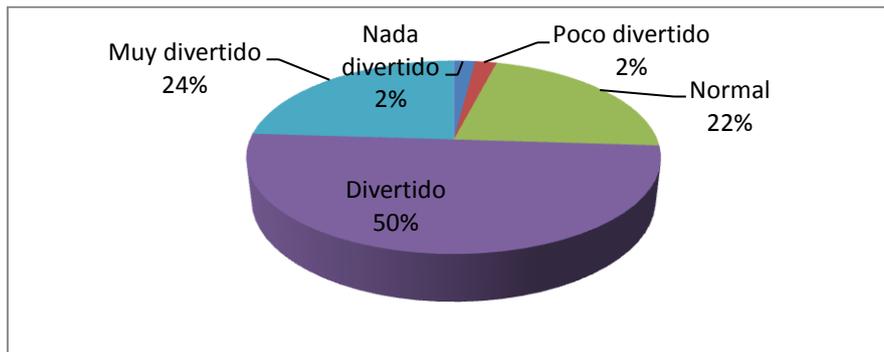
Se ha conseguido promover la continuidad de la práctica de los juegos tradicionales, con la intervención en los recreos “divertidos”. Ya que un gran porcentaje de los alumnos (42%) han realizado juegos tradicionales a partir de esta experiencia en otros ámbitos: durante los recreos no planificados (30%), contexto familiar o con los amigos (5%) y otros (7%). Por ello podríamos concluir que aunque es un dato esperanzador el hecho de que los alumnos practiquen juegos tradicionales durante algunos de los recreos no planificados, aún queda mucho camino por recorrer para conseguir que dichos juegos sean trasladados a contextos fuera del horario escolar.

Gráfico 3- Contexto de prácticas



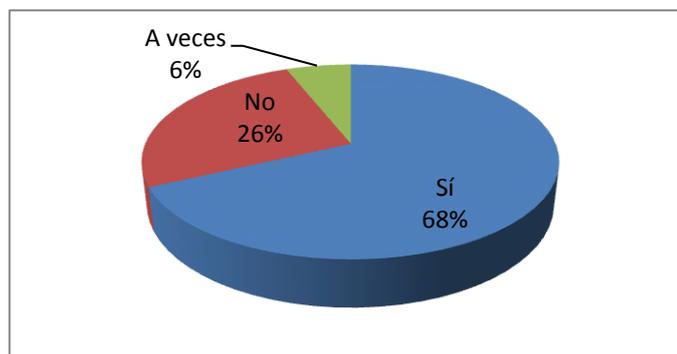
Atendiendo a aspectos relacionados con el grado de disfrute de los alumnos durante los recreos mediante la práctica de los juegos tradicionales se obtuvo que la mayoría de los alumnos (74%) han disfrutado de ello. Siendo estos los resultados recogidos en los cuestionarios:

Gráfico 4- Disfrute



Atendiendo a la desinhibición mediante el juego, tras la recopilación de los resultados del cuestionario se ha obtenido que el mayor porcentaje de los alumnos se olvidaban de los problemas (familiares, académicos, con los compañeros) cuando se encuentran inmersos en la práctica de estos juegos.

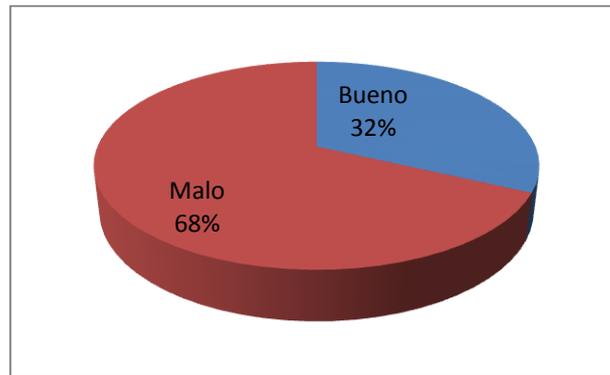
Gráfico 5- Desinhibición



Los resultados obtenidos en cuanto al conocimiento adquirido por los alumnos tras su participación en los juegos han sido los siguientes:

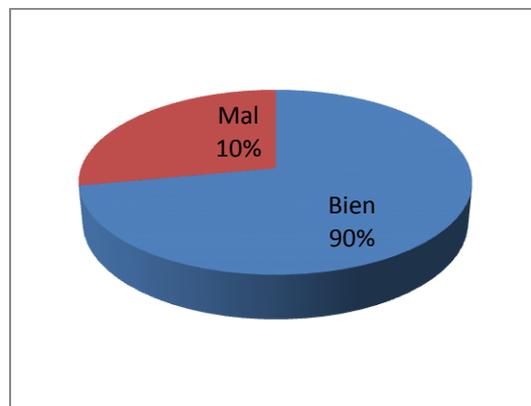
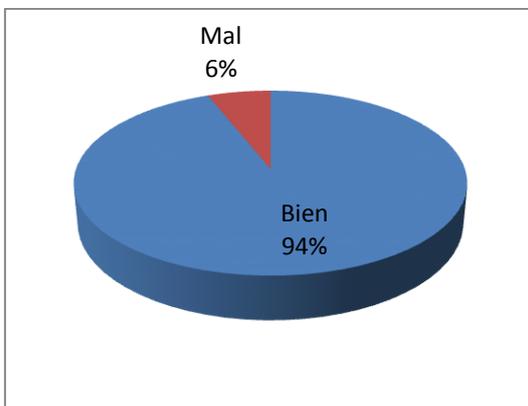
La mayoría de los alumnos no supieron identificar que juego simbolizaba el paso de la niñez a la edad adulta en las mujeres (68%), ni a que colectivo de personas se les atribuía los juegos de bolos. Esto puede ser debido a que solo se realizaron juegos de bolos (Bolos de Used y Birlas de la Jacetania) durante un recreo, por lo que dicho conocimiento solo llegó a una pequeña parte del alumnado.

Gráfico 6- Conocimiento del juego de bolos



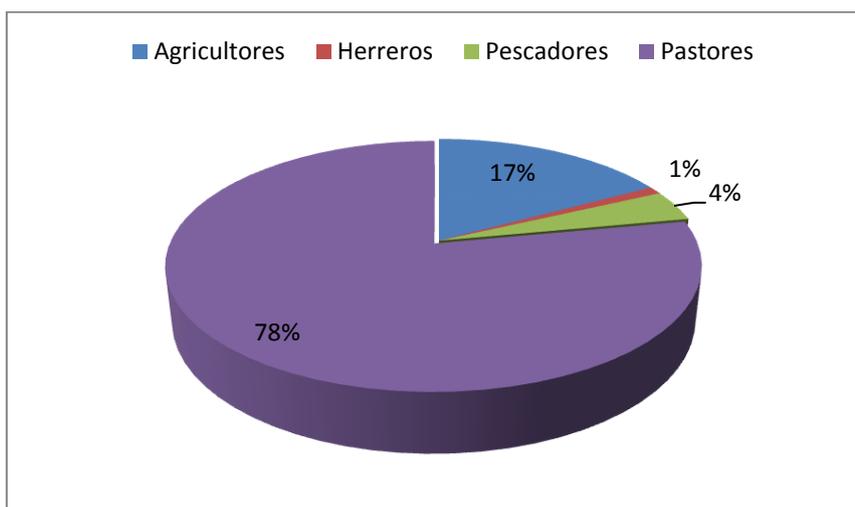
En cambio, los alumnos en su mayoría han terminado identificando correctamente que juegos pertenecían a las labores del campo y cuáles eran practicados por pastores, ya que fueron juegos en los que se incidió más a lo largo de varias sesiones.

Gráfico 7- Conocimiento juegos de huerto Gráfico 8- Conocimiento juegos de pastores



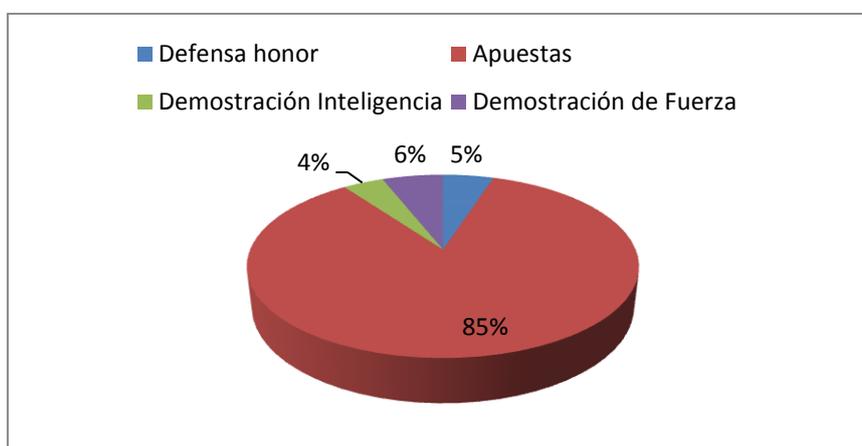
Los alumnos en su mayoría (78%) han identificado cuales fueron los personajes a lo largo de la historia que más han contribuido a la difusión de los juegos tradicionales. Ya que durante la intervención con los juegos pastoriles, se ha incidido en cada juego en la importancia que tuvieron los pastores como principales difusores de los juegos tradicionales.

Gráfico 9- Principales difusores de los Juegos Tradicionales



Los alumnos en su mayoría (85%) acabaron identificando correctamente el propósito de los juegos de cantina como “la rana”, “los hoyetes”, el “7 y medio”, ya que durante su práctica en los recreos, se dinamizaba con apuestas, utilizando para ello monedas de arcilla.

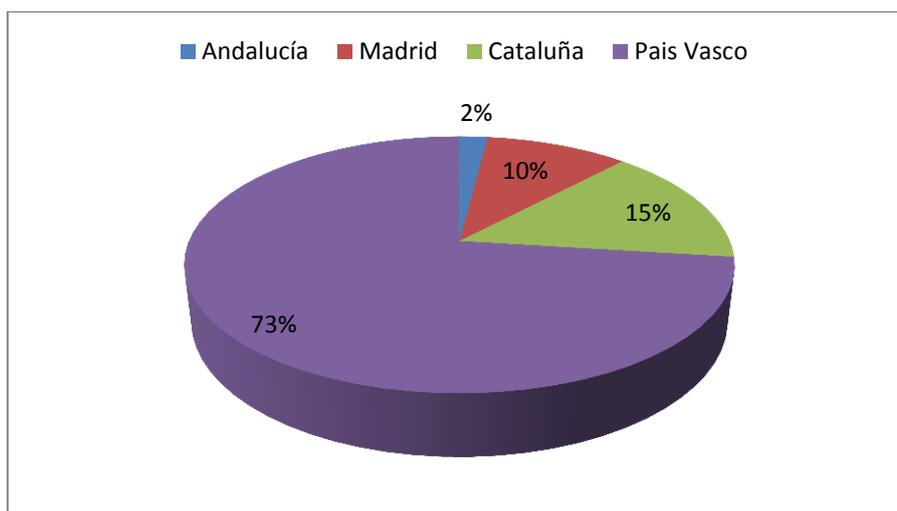
Gráfico 10- Propósito juegos de cantina



Debido a la escasa participación en el juego de “la rayuela”, los alumnos no llegaron a interiorizar su vinculación con la dimensión mágico-ritual.

En contraposición, debido al éxito en la participación en la carrera de mazorcas, a la mayoría de los alumnos (73%) les quedó claro su procedencia.

Gráfico 11- Procedencia del juego “La carrera de mazorcas o lakotxas”



Fueron menos alumnos de los deseados (13) los que trajeron una ficha con la descripción de un juego tradicional. A pesar de ello, puedo estar contento y satisfecho por conseguir que los alumnos hayan preguntado, investigado e indagado sobre qué juegos eran practicados por sus padres, abuelos, fomentando así las relaciones familiares y dando una continuidad al juego de tradición fuera del horario escolar.

No se ha conseguido fomentar la autonomía en la planificación y puesta en práctica de los juegos tradicionales durante los recreos, tal como se pretendía. Debido en parte a la poca iniciativa de los alumnos y al escaso tiempo que se ha tenido para dinamizar y motivar al alumnado con el fin de que estos asumieran el rol de organizadores de los juegos tradicionales en los recreos.

Se puede afirmar que se ha cumplido con el objetivo de ofrecer alternativas de ocupación del tiempo libre, ya que tras esta intervención, en los recreos había una alternativa más al fútbol y al baloncesto. Convirtiéndose la práctica de Juegos Tradicionales en una posibilidad para todos los participantes.

En cuanto al fomento de la actividad física en los recreos se podría decir, que pese a que los juegos tradicionales realizados sí que tenían este objetivo, la participación total del alumnado no ha sido muy elevada. Unos 50 alumnos por recreo siendo la población objeto de intervención 225 alumnos. Pese a que en líneas generales se observa un incremento de participación a lo largo de la intervención hay que destacar varios factores determinantes en la participación del alumnado. El principal factor son las características propias del juego, seguido del nivel de incidencia del dinamizador a la hora de motivar al alumnado y del nivel anímico de los alumnos en ese momento.

### **Resultados del diario de campo:**

En este apartado se va a hablar de los aspectos más relevantes que se han extraído del diario de campo realizado a lo largo de las distintas sesiones.

El primer aspecto a analizar es el del género. Aunque la sociedad en la que nos encontramos va evolucionando en pro a una igualdad de género, hay determinados juegos que por sus características siguen predominado la práctica de uno u otro género. Así como se ha constatado en la práctica de “La sogatira” y “El pulseo de pica” en la cual su participación fue únicamente masculina. Analizando este resultado, se llegó a la conclusión de que tanto “La sogatira” como “El pulseo de pica” son dos actividades de fuerza, las cuales no fueron atractivas para el público femenino.

Considerando lo que dice Méndez y Fernández, 2011, “los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” Y Lavega, 2000, los juegos tradicionales han experimentado un marcado origen sexista, ya que en las sociedades pasadas los juegos estaban muy diferenciados por género.

Concluimos que el carácter machista de la sociedad de antaño queda reflejado en la praxis de los juegos, habiendo juegos tradicionales practicados únicamente por hombres (juegos de cantina) y otros practicados únicamente por mujeres (la comba, la rayuela, los bolos...).

Otro aspecto a destacar es la diversidad. Los juegos tradicionales abarcan una gran variedad de actividades motrices favoreciendo que todos puedan sentirse protagonistas en uno u otro juego impidiendo que siempre sean los mismos los “buenos” en todos los juegos. Abarcando juegos de precisión, de fuerza, de agilidad, de destreza, de estrategia etc.

En “El pulso de pica” fue llamativo un alumno muy grande y muy pesado al cual se le daban mal los juegos de agilidad y carrera, pero que en el pulso de la pica al ser un juego de fuerza no había quien le sacara del círculo convirtiéndose así en ¡El rey del pulso de pica de todo el I.E.S Sierra de Guara!

Tras esta vivencia se ha reflexionado y hemos podido concluir afirmando que mediante el juego tradicional se consigue fomentar la igualdad de oportunidades, desarrollando roles de colaboración y dando mayor protagonismo a aquellos alumnos que más lo necesitan.

Tal como señala Yagüe (2002), Pérez (2011) y Jiménez (2009) las reglas de los juegos tradicionales son negociables, es decir, son los propios jóvenes los que pactan las reglas de los juegos.

Esto quedó reflejado en la puesta en práctica de: “El juego de la rana”, ya que fueron los propios alumnos quienes pactaron en atribuir castigos (flexiones, pasillo de collejas...) al compañero que menos puntuación consiguiera. Pudiendo unir lo ocurrido

con lo que dice Luis Gracia Vicién (1991) sobre el carácter sadomasoquista de los juegos. Con la evolución de la sociedad, la educación no tolera los comportamientos agresivos, los castigos físicos... Pero a pesar de ello los alumnos en muchas ocasiones recurren atraídos por el castigo de carácter sadomasoquista, introduciéndolo en la lógica interna del juego.

Para finalizar, mencionar la evolución observada en cuanto a la inhibición y motivación del alumnado. En un primer momento se observaba cierta vergüenza a la hora de participar en los juegos especialmente entre el género femenino como sucedió en “El Ebo” esto incrementado por el espacio en el que se realizó el juego ya que era cerrado y se sentían más observados.

Poco a poco se fue incrementando el número y la implicación de los participantes. Destacar la alta participación tanto masculina como femenina que tuvieron las actividades de “La carrera de chapas”, “La carrera de mazorca”, “La carrera de sacos” y “El juego de la rana”.

A pesar de que algunos juegos como “La revuelta del pastor” o “El salto de gayata” poseían un alto grado de dificultad, no faltó el empeño y los intentos por parte de los alumnos.

Esta implicación se vió inmejorablemente reflejada en el último juego propuesto en la jornada de juegos tradicionales que tuvo lugar el 12 de Mayo “polis y cacos”. Este juego fue dinamizado por los propios alumnos de 2º de la ESO, quienes se movilizaron, haciendo pasos, eligiendo a los compañeros y acordando quienes iban a ser polis y quienes cacos. Todo ello en un tiempo record, sin necesidad de que nadie los organizara.

Reflexionado sobre lo acontecido, vemos el inmenso poder que posee el juego permitiendo una implicación completa, espontánea y desinteresada por parte de los adolescentes y actuando como ellos mismos olvidándose por un momento de los miramientos y las apariencias.

## **7. VALORACIÓN FINAL**

Con este trabajo he tratado de dar respuesta a mi inquietud de transmitir a las nuevas generaciones, la cultura de sus antepasados de una forma lúdica y educativa a través de los juegos tradicionales.

Personalmente, el diseño y posterior puesta en práctica de este proyecto me ha supuesto un gran enriquecimiento tanto personal como profesional, a la vez que un reto, permitiéndome poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el grado y desarrollar habilidades de dirección y liderazgo.

Pero como en cualquier proyecto suelen surgir ciertas dificultades o limitaciones en su desarrollo y aplicación. A continuación, se van a plasmar las principales problemáticas a las que se han tenido que hacer frente.

La principal limitación que se ha tenido en la realización de este proyecto ha sido el tiempo, ya que hasta el día dos de marzo no se comenzó el diseño del proyecto y no fue hasta el día 18 de abril cuándo se comenzó la fase de ejecución, reduciéndose el periodo de intervención a ocho sesiones de puesta en práctica en el I.E.S. Sierra de Guara.

Otra de las limitaciones que supuso la escasez de tiempo, fue la dificultad de dar continuidad a este proyecto una vez finalizada mi intervención en el I.E.S Sierra de Guara; de tal forma que fuesen los propios alumnos los que se encargarán de la organización y puesta en práctica de los juegos tradicionales durante los espacios de

recreo.

Una de las ideas que se pretendían llevar a cabo para lograr este objetivo y que no se llegó a poner en práctica, era la de seleccionar unos alumnos que se responsabilizarían de motivar y dirigir la puesta en práctica de los juegos tradicionales una vez finalizada esta intervención. En un primer momento con el acompañamiento y seguimiento de un profesional para que en última estancia se autogestionaran ellos mismos.

Otra de las dificultades que podrían obstaculizar la continuidad de la práctica de los juegos tradicionales de manera autónoma por el alumnado, es que el I.E.S Sierra de Guara al no disponer del material de juego necesario. Pero a pesar de ello podemos ver la limitación del material como una oportunidad para implicar a los alumnos en la recogida y construcción de los diferentes materiales necesarios para la práctica de los juegos tradicionales.

En los comienzos, se presentó como dificultad, el que los alumnos no conocieran a la persona que iba a impartir la actividad, lo que supuso un esfuerzo por darse a conocer y establecer un rol identificativo para el alumnado.

Otra de las grandes limitaciones a las que se ha tenido que hacer frente en la implantación de este proyecto, es la de motivación del alumnado hacia la práctica del juego tradicional. Las actitudes y comportamientos rutinarios de los jóvenes durante los recreos (práctica de fútbol, baloncesto y comportamientos sedentarios), ha dificultado romper con esa dinámica monótona para integrarlos en la realización de los juegos tradicionales. Además la etapa evolutiva en la que se encuentran los jóvenes objeto del proyecto (la adolescencia), es una etapa dónde se tiende a perder el interés por los juegos en pro de otras aficiones más sedentarias (estar charlando con los amigos), esto sucede especialmente con el colectivo femenino. Esto llevó a que se tuviesen que buscar

estrategias de captación como la incidencia en la parte histórica y cultural que originaron los juegos que se iban a practicar, a través de relatos que pudieran captar su atención.

Por otro lado decir, que en la práctica educativa con los alumnos, al igual que en cualquier otro trabajo suelen surgir problemas o acontecimientos que escapan al control o planificación del profesor. Por lo que una habilidad esencial que he aprendido es la adaptabilidad ante las situaciones del entorno. Esta intervención, también me han hecho ser más competente en la resolución de conflictos dotándome de habilidades y técnicas a las que recurrir.

A pesar de todos estos hándicaps, la puesta en práctica de este proyecto me ha supuesto una gran satisfacción personal y profesional al ver como mi esfuerzo e implicación iban obteniendo resultados.

Esta experiencia también me ha permitido vivenciar de primera mano el trabajo en equipo, tanto con él responsable del plan de acción tutorial del I.E.S. Sierra de Guara, como trabajando de forma integrada en equipos multidisciplinares con el profesorado, orientadora, dirección y secretaría con el objetivo de planificar y diseñar los juegos tradicionales durante los recreos para abordar las aspectos educativas con los alumnos.

Además, con la reflexión de la experiencia adquirida durante este trabajo fin de grado he desarrollado un razonamiento crítico, analizando y valorando las labores propias del desempeño profesional en un entorno real y concreto y a tener iniciativa propia, actitud positiva y espíritu emprendedor.

Finalmente, decir que me gustaría tener la oportunidad de darle una continuidad a este proyecto en un futuro trabajo fin de master, perfeccionando la intervención y dando

mayor protagonismo al alumnado; ya que considero de gran relevancia este proyecto para recuperar y transmitir el conocimiento, las tradiciones, la cultura y la historia de nuestra sociedad a través de los juegos tradicionales.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J.A. y García, C. (1998). *Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico: aplicaciones didácticas*. Zaragoza, España: Departamento de Educación y Cultura.
- Adell, J.A. y García, C. (1999). *El fenómeno deportivo en Aragón del juego tradicional al deporte moderno*. Zaragoza, España: Departamento de Cultura y Turismo.
- Adell, J.A. y Generelo, E. (2014). *Apuntes de Juegos Tradicionales*. Universidad de Zaragoza.
- Corbeta, P. *Metodología y técnicas de investigación social*. Mc Graw Hill, Madrid, 2007.
- García, E. (Mayo del 2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *efdeportes.com*, 132. Extraído el 28 de Marzo, 2017 de <http://www.efdeportes.com/>.
- Gracia, L. (1991). *Juegos aragoneses: historia y tradiciones*. Zaragoza, España: Mira Editores.
- Gras, P. y Paredes, J. (2015). El recreo ¿sólo para jugar? *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 6 (36), 18-27.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17. Recuperado de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_23/JOS](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOS)
- Larraz, A., y Maestro, F. (1991). *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Zaragoza, España: Mira Editores.

- Lavega, P. (2000) *Juegos y deportes populares tradicionales*. Biblioteca temática del deporte. Barcelona: Ed. INDE
- Lavega, P. (2006). Proyecto europeo cultura 2000. *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Barcelona.
- Méndez, A., y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 19, 54-58.
- Navarro, V., De la Rica, M.J., Gil, F., y Estapé, E. (1993). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria*. Vol. II. Barcelona: Ed. Inde.
- Pérez, M.C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna*, 11, 347-353.
- Öfele, M.R. (Marzo del 1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *efdeportes.com*, 13. Extraído el 31 de Marzo, 2017 de <http://www.efdeportes.com/>.
- Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación Física y Deporte*, 115-122.
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Revista aula de innovación educativa*, 44, 1-5. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica--participacion-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>.

Tylor, E. B. (1871). “La Ciencia de la Cultura”, en J. S. Kahn. (1975). *El Concepto de Cultura: Textos Fundamentales*. Barcelona: Anagrama, 29-46.

Veiga, P. (2007). O patrimonio lúdico galego. *Revista Galega de Educación*, 37, 28-31.

Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1

#### Cuestionario de evaluación

1. Indica en cuales de los siguientes momentos has desarrollado juegos tradicionales durante los dos últimos meses.

- a) En los recreos no planificados
- b) En los recreos divertidos
- c) Con los compañeros de intercambio
- d) Con mis amigos fuera del cole
- e) Con la familia
- f) Otros

2. Indica del 1 al 5 si practicar los juegos tradicionales te ha resultado divertido.

1      2      3      4      5

3. Te olvidas de los problemas cuando estas practicando estos juegos.

Si          no

4. ¿Cuáles de estos tipos de juegos presenta una vinculación religiosa (el paso de la tierra al cielo)?

- a) La rayuela
- b) La sogatira
- c) La revuelta del pastor
- d) El palo arrastro

5. ¿Con que material se jugaba a la “rayuela, desacansillo o TEJO”, por el cual recibe su nombre?

- a) Piedras
- b) Cortezas de árbol
- c) Trozos de Teja

6. ¿Cuáles de estos juegos simboliza el paso de la niñez a la edad adulta en las mujeres?

- a) La revuelta del pastor
- b) El pulso de pica
- c) Los bolos
- d) El ebo

7. ¿Cuáles de estos juegos pertenecían a las labores del campo?

- a) La carrera de mazorcas
- b) La rana
- c) Carrera de sacos
- d) Los hoyetes

8. ¿Cuáles de estos juegos eran practicados por pastores?

- a) Carrera de sacos
- b) El ebo
- c) La pinta
- d) Carrera de chapas.

9. ¿Quiénes fueron los personajes que más contribuyeron a la difusión de los juegos tradicionales?

- a) Los agricultores
- b) Los herreros
- c) Los pescadores
- d) Los pastores

10. ¿Con qué propósito se solían realizar los juegos de cantina como la rana, los hoyetes, el 7 y medio?

- a) Defensa del honor
- b) Apuestas
- c) Demostración de inteligencia
- d) Demostración de fuerza.

11. ¿De que región procede el juego de “la carrera de mazorcas o lakotxas”?

- a) Andalucía
- b) Madrid
- c) Cataluña
- d) País Vasco

12. ¿A qué colectivo de personas se le atribuye los juegos de bolos?

- a) Hombres
- b) Niños
- c) Mujeres

13. ¿Consideras que se debería recuperar y transmitir los juegos de tradición para que no desaparezcan?

Sí      No

14. ¿Le gustaría volver a tener al próximo año juegos tradicionales durante los recreos?

Sí      No

## Anexo 2

### Fichas de las actividades

<b>Nombre del juego: CARRERA DE CHAPAS</b>	
Material: Chapas y tiza	Espacio de juego: Suelo horizontal liso
<b>DESCRIPCIÓN</b>  Se pinta en el suelo un circuito de dos líneas paralelas, bastante largo y con numerosas curvas, donde se marcara la línea de salida y la de llegada. Cada jugador recorrerá con su chapa el circuito dibujado. La forma de mover la chapa es golpearla con la uña del dedo corazón ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Las salidas del circuito se penalizan con volver a empezar. Está permitido chocar unas chapas con otras.	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b> Algunos jugadores adornaban sus chapas con las caras que salían en los cromos, otros las pintaban para distinguir la propia, etc...	

<b>Nombre del juego: "LA RAYUELA", "EL TEJO" O "EL DESCANSILLO"</b>	
Material: Trozos de teja rotos o piedras y tiza	Espacio de juego: Suelo horizontal liso
<b>DESCRIPCIÓN</b>  El juego comienza tirando una piedra a la casilla nº1, se deberá recorrer el resto de casillas a la pata coja o apoyando los dos pies en las zonas de descanso marcadas por dos casillas. A regresar se deberá coger la piedra. Y se continuará lanzando al nº2 y así sucesivamente hasta completar todas las casillas.	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b> Ha sido un juego practicado en su mayoría por niñas. Posee una influencia religiosa simbolizada por el paso de la tierra al cielo. El nombre del "Tejo" se le atribuye a este juego porque para su práctica se solían hacer uso de trozos de tejas rotas.	

<b>Nombre del juego: LA SOGATIRA</b>	
Material: Una sogalarga	Espacio de juego: cemento, césped...
<b>DESCRIPCIÓN</b>  Dos equipos, enfrentados a una parte y a la otra de la cuerda, tratan de arrastrarse recíprocamente traccionando de la cuerda.	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b> En España el sogatira se ha practicado a modo de diversión poco reglada en la mayoría de nuestras comunidades autónomas, aunque en forma de competición reglada su práctica se constriñe actualmente a País Vasco y Navarra donde se denomina soka-tira.	

<b>Nombre del juego: LA COMBA</b>	
Material: Una cuerda larga	Espacio de juego: cemento, césped...
<b>DESCRIPCIÓN</b>  Dos de los participantes, cogen un extremo cada uno de la cuerda y empiezan a moverla dando un movimiento rotativo o de balanceo según el juego. La comba, tiene muchas variaciones según la canción que se canta o tararea.	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b> Ha sido un juego practicado en su mayoría por chicas. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrar sin saltar, dar uno o dos saltos, en parejas, en tríos, todo el grupo...</li> <li>- Posibilidad de introducir canciones infantiles tradicionales: El Barquero, Cochecito Leré...etc.</li> </ul>	

<b>Nombre del juego: LA CARREZA DE MAZORCAS O LAKOTXAS</b>	
Material: 40 mazorcas de maíz y dos cestas	Espacio de juego: césped
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Distribuidos en grupos, consiste en ver cuál de ellos consigue recoger todas las panozas en el menor tiempo posible; para ello solo se podrá coger una panoza cada vez y solo podrán salir de uno en uno (por relevos) sin poder dirigirse hacia otra si antes no entra a su cesta la anterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orden de recogida: libre</li> <li>- Sólo se puede recoger una mazorca por recorrido</li> <li>- Separación entre mazorcas: 1,25 m.</li> <li>- Nº de mazorcas: 25 / 50 / 75 / 100</li> </ul>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>La mazorca también es denominada panoza, pinocha y “lokotxas” en el País Vasco. Se trata de un juego de estrategia, en el cual se desarrolla la velocidad de reacción y la resistencia.</p> <p>Para agilizar la recogida del trigo se montaban competiciones para ver quien conseguía recoger el mayor número de panozas en el menor tiempo posible. En Euskal Herria la recogida de mazorcas de maíz ha sido un quehacer habitual en la vida diaria de los caseríos. Y de aquí se ha convertido en una competición reglada.</p>	

<b>Nombre del juego: LA CARRERA DE SACOS</b>	
Material: 8 sacos de arpillera	Espacio de juego: césped
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>La carrera de sacos es un juego muy popular. Para realizar esta carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y se agarran por su borde con las manos.</p> <p>El juego consiste en desplazarse mediante saltos, por una distancia acordada anteriormente por los jugadores. La persona que llegue antes a la meta ganará.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>La carrera de sacos era un juego de hortelanos que se practicaba después del almuerzo, en el mismo campo que se hacían las faenas diarias. Se entendía como un esfuerzo físico laboral, ya que los agricultores lo concebían como un calentamiento para reanudar el trabajo.</p>	

<b>Nombre del juego: PULSO DE PICA</b>	
Material: Pica es de madera, cilíndrica, de 2 a 2,40 m de largo y 4 cm de diámetro.	Espacio de juego: Terreno llano, sin obstáculos y formando un círculo de 5 m de diámetro.
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Consiste en colocarse en los extremos de una pica de madera, empujando uno al otro para sacarlo de un círculo marcado en el suelo.</p> <p>Se coge la pica por los extremos, poniéndola debajo de la axila. La pica se sujeta fuertemente con una mano, y la otra mano se coloca en la cintura o por detrás de la espalda.</p> <p>No se puede invadir la zona de la pica del contrario, ni apoyar la pica en el suelo, ni tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, ni separar la pica del tronco.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Existe una competición reglada.</p> <p>Es un juego tradicional que se practica en la provincia de Huesca. Es una modalidad de pulseo más completa que el tradicional originario de los pastores.</p>	

<b>Nombre del juego: "EL EBO"</b>	
Material: Una gayata por jugador, pelota de trapo y seis piedras	Espacio de juego: Al aire libre sin obstáculos.
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Se enfrentan 2 ó 3 equipos, cada uno de los cuales defiende una "portería" delimitada con piedras. Los jugadores golpean con sus gayatas la pelota para tratar de introducirla en la portería de los oponentes.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Su denominación cambia según diferentes zonas (en Calanda, "gallato", en Jorcas "eba", en Benasque "reboleta", en la Litera "ribla" "mandorra" "rigoleta"...), y en algunos lugares (como en Torla) no se defendía una portería sino un agujero en el cual había que introducir la pelota.</p>	

<b>Nombre del juego: "Salto con tocho"</b>	
Material: Bastón de unos 2 m. de alto y 6 cms. de diámetro	Espacio de juego: Al aire libre sin obstáculos.
<b>DESCRIPCIÓN</b>  Modalidades:  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brincar: salto de longitud con un solo apoyo del palo</li> <li>- Arrastrar: Sucesivos apoyos del bastón sin apoyo de los pies en el suelo.</li> </ul>	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b> Los pastores hacían uso de su bastón para mediante un salto poder atravesar arroyos o ríos. En el País Vasco se denominan "Saltaris", en el valle del Pas se llama "salto pasiego" o salto guanche con bastón o salto del pastor canario en la tradición pastoril canaria.	

<b>Nombre del juego: "EQUILIBRIO CON LA GAYATA EN LA PALMA DE LA MANO"</b>	
Material: Gayatas	Espacio de juego: Espacio horizontal sin obstáculos.
<b>DESCRIPCIÓN</b>  Dos grupos compiten entre sí, por relevos deberán de llegar hasta la zona pactada previamente por los participantes, llevando la gayata en equilibrio sobre la palma de la mano. En caso de que se le caiga la gayata a un participante, este debe volver a empezar. Gana el equipo que antes consiga llegar.	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b> Se trata de un juego practicado por los pastores en sus tiempo de descanso, a través del cual ponían en práctica su manejo, habilidad y equilibrio con la gayata.	

Nombre del juego: <b>“SALTO DE GAYATA”</b>	
Material: Gayatas	Espacio de juego: Espacio horizontal sin obstáculos.
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Se toma la gayata con ambas manos. El saltador, que está de pie, dando un salto, intentará pasar la gayata de delante hacia atrás y viceversa.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Practica realizada por pastores, con el propósito de demostrar su habilidad. Con estas tareas se demuestra el buen estado de forma física que debían tener algunos de los pastores de antaño, ya que requiere de una agilidad, coordinación y flexibilidad digna de admirar.</p>	

Nombre del juego: <b>“REVUELTA DEL PASTOR”</b>	
Material: Gayatas	Espacio de juego: Tierra o césped
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Se coloca una mano en la parte superior curva de la gayata y la otra en la parte inferior, pegada al suelo. El participante deberá pasar el cuerpo por debajo de la gayata, haciendo un giro completo y volviendo hacia su posición inicial, sin mover manos ni pies.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Actividad practicada por los pastores, la cual requiere de flexibilidad, agilidad, habilidad y elasticidad. Se realizaba por la comarca del Jiloca (Teruel). Se montaban “piques” entre los pastores.</p>	

Nombre del juego: <b>“LA PINTA”</b>	
Material: Gayatas	Espacio de juego: Tierra o césped
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Desde la línea de salida, se cuentan 20 pasos y se marca un círculo de 50 cm de diámetro, en cuyo centro se coloca la pinta.</p> <p>Hay que lanzar las gayatas hacia la pinta. Aquel que consiga dejar su gayata más cerca de la misma, gana 1 punto, siempre y cuando al menos una parte de su gayata acabe dentro del círculo.</p> <p>Sólo se contabilizan las gayatas que se encuentren dentro del círculo, o tocando éste.</p> <p>Además, pueden ser desplazadas por otras, y si la pinta es sacada del círculo, se vuelve a colocar en su centro.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Juego originario de la provincia de Teruel. Otra modalidad es lanzar entre las piernas.</p>	

Nombre del juego: <b>“EL PALO ARRASTRAO”</b>	
Material: Gayatas	Espacio de juego: Tierra o césped
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>El lanzamiento se realizará apoyando el extremo inferior de la gayata en la punta del pie y sosteniendo el otro extremo con la mano; balanceando la pierna, se impulsará.</p> <p>El que quede más lejos de la raya o se pase de la misma, quedará eliminado. Así sucesivamente, hasta que quede un ganador.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>La apuesta (cuando existía), solía ser anecdótica, ya que antiguamente los pastores cobraban el salario en especies (harina, aceite, pieza de ganado). Solía ser el propio material de juego lo que se apostaba.</p>	

<b>Nombre del juego: "SIETE Y MEDIO"</b>	
Material: Tabla de madera con asa con numeración grabada y tres fichas o tacos, o tiza y piedras.	Espacio de juego: Cualquier terreno llano y sin obstáculos. Si se dibuja en el suelo con tiza, deberá ser un terreno adecuado para que la tiza pinte (asfalto).
<b>DESCRIPCIÓN</b>  El juego consiste en lanzar las piedras o fichas desde una distancia determinada, e intentar sumar los máximos puntos sin pasarse del 7 y medio, teniendo en cuenta que, cada cuadro, suma el valor del número que lleva dentro, y las líneas o rayas de los diferentes cuadrados valen medio punto.	
<b>USOS Y COPSTUMBRES</b> Juego muy practicado por los hombres para realizar apuestas.	

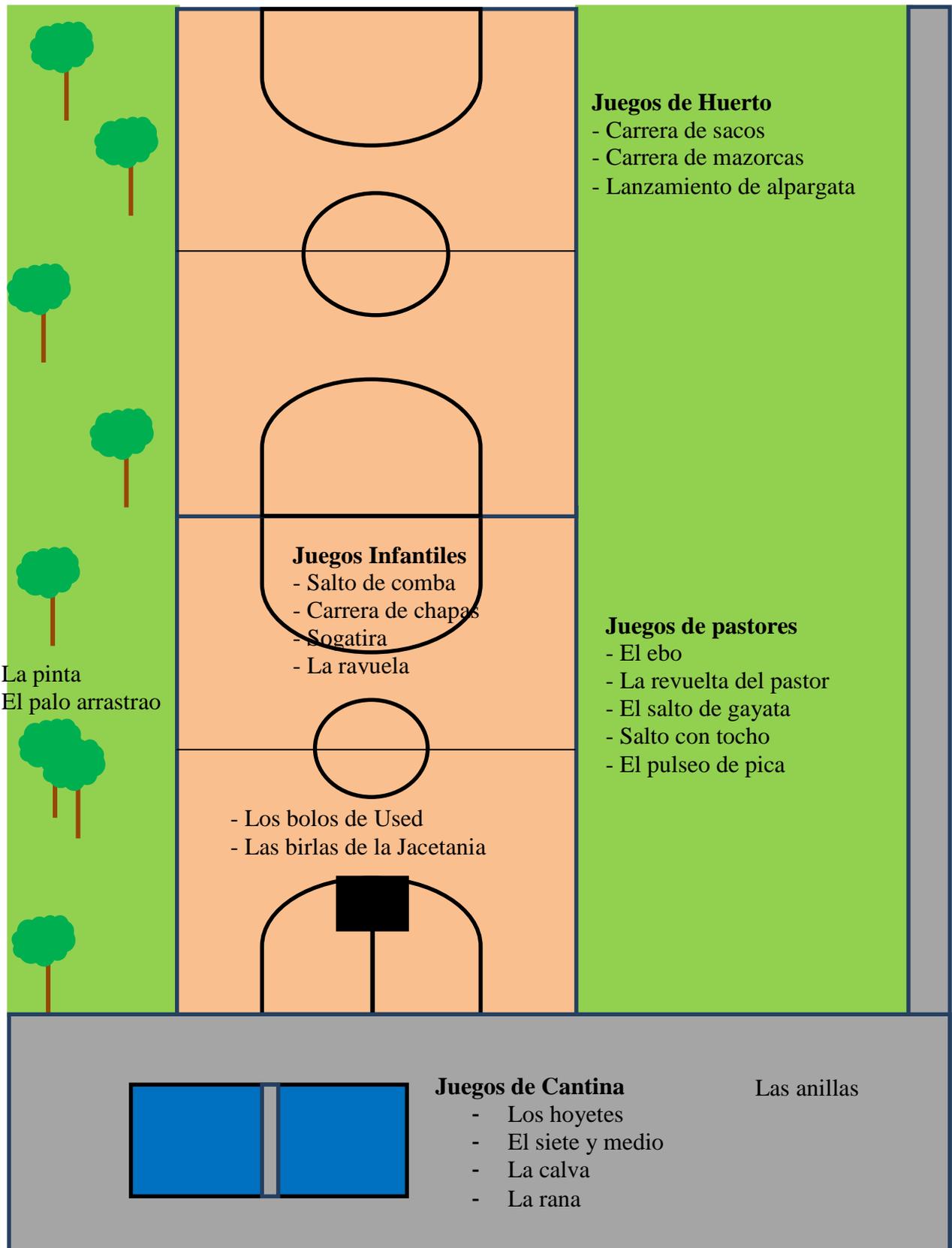
<b>Nombre del juego: "LA CALVA"</b>	
Material: Dos losas de río redondas y planas, un guijarro ovalado por jugador.	Espacio de juego: Aire libre, en un terreno de tierra o hierva.
<b>DESCRIPCIÓN</b>  Cada jugador, lanzará su guijarro desde una losa hacia la otra, con la intención de pegarle directamente sin que antes caiga al suelo. Si esto se consigue, se obtendrá un punto.	
<b>USOS Y COSTUMBRES</b>  En sus orígenes, se utilizaba un cuerno de vaca o cabra en lugar de las losas, lanzando piedras en lugar de guijarros. En algunos pueblos, se ha convertido en deporte, reglando las losas y los guijarros (sustituyendo el cuerno por una zapata de madera).	

Nombre del juego: <b>“LA RANA”</b>	
Material: Cajón de madera con una rana de hierro con la boca abierta, dos puentes, un molinete y 4 o 6 agujeros. De 6 a 10 fichas.	Espacio de juego: Llano y sin obstáculos. Antiguamente se jugaba en cantinas.
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>La rana es un juego de puntería que consiste en meter las fichas dentro de los agujeros, de la rana, el molinete, etc., intentando obtener la mayor puntuación posible.</p> <p>Normalmente, se lanza a una distancia de 3 metros</p> <p>La puntuación de cada elemento es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rana: 100 puntos</li> <li>- Molinete: 50 puntos</li> <li>- Puentes: 25 puntos</li> <li>- Agujeros: 5 puntos</li> </ul>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Juego muy practicado por los hombres para realizar apuestas en tabernas o cantinas. El origen de este juego se atribuye a una leyenda de la cultura Inca, donde los sapos eran venerados por sus poderes mágicos. En los días festivos, se arrojaban piezas de oro en los lagos, de forma que, si un sapo saltaba y comía la pieza, este se convertía en oro y se le concedía un deseo al tirador.</p>	

Nombre del juego: <b>“LOS HOYETES”</b>	
Material: - Tabla de madera de pino, haya o chopo, con 9 o 10 agujeros/hoyos, según la localidad, de 5 cm de diámetro y 3 cm de profundidad, dispuestos en forma de cruz. - Chapas de hierro de 44 mm de diámetro, 8 de grosor y 90 gr de peso.	Espacio de juego:  Tradicionalmente se jugaba en cantinas, ahora se juega en cualquier lugar llano y sin obstáculos.
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Es un juego de puntería que consiste en introducir las chapas en los agujeros de la tabla lanzándolas desde una distancia de 3 metros aproximadamente (3 pasos).</p> <p>Cada jugador lanzará cuatro chapas, sumando los puntos en función del agujero en el que se introduzca la chapa.</p>	
<p><b>USOS Y COSTUMBRES</b></p> <p>Juego muy practicado por los hombres para realizar apuestas en tabernas o cantinas.</p>	

### Anexo 3

#### Distribución de los espacios de juego:



# !!! EL JUEGO DE LAS CHAPAS !!!



PRACTICADOS POR NIÑOS EN CALLES Y PLAZAS



*"La Rayuela"*

*"El Tejo"*

*"EP descensippo"*

## **CARRERA DE MAZORCAS O DE LOKOTXAS**



**JUEGOS DE HUERTO**



## **CARRERA DE SACOS**

**Juego de hortelanos**  
**Practicado después del almuerzo, en el mismo campo que se hacían las faenas diarias.**



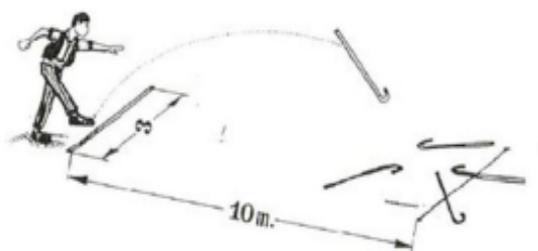
# GARROTE ARAGONÉS O PULSEO DE PICA

## JUEGO DE PASTORES

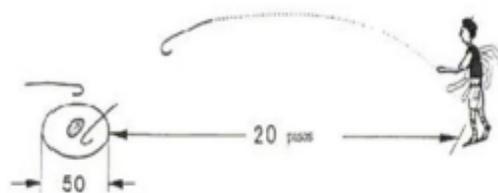


## JUEGOS DE PASTORES

### “EL PALO ARRASTRAO”



### “LA PINTA”



USOS Y COSTUMBRES:

USO DE LA GALLATA PARA DEMOSTRAR SU HABILIDAD

APOSTABAN ESPECIAS, HARINA, ACEITE...

A PESAR DE LA DURA JORNADA LABORAL EN EL PASTOREO

QUEDABA TIEMPO PARA EL OCIO Y EL DISFRUTE



## JUEGOS DE CANTINA O TABERNAS

Los juegos tradicionales de cantina, son los que, en épocas anteriores, se practicaban en cantinas o tabernas, frecuentados, principalmente, por hombres. Eran juegos muy ligados a las apuestas. Los participantes se solían apostar el almuerzo, la "ronda" o el "trago", y también dinero.

