



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE GRADO

Título
<b>El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria</b>
Autor/es
<b>Ion Marzo Rodríguez</b>
Director/es
Edmundo Loza Olave
Facultad
Facultad de Letras y de la Educación
Titulación
Grado en Educación Primaria
Departamento
Curso Académico
2012-2013



**El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria**, trabajo fin de grado de Ion Marzo Rodríguez, dirigido por Edmundo Loza Olave (publicado por la Universidad de La Rioja), se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor  
© Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2013  
publicaciones.unirioja.es  
E-mail: publicaciones@unirioja.es

UNIVERSIDAD DE LA RIOJA  
FACULTAD DE LETRAS Y EDUCACION

# El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria

---

Grado en Educación Primaria  
Mención en Educación Física

**Autor: Ion Marzo Rodríguez**  
**Tutor: Edmundo Loza Olave**

INDICE	
RESUMEN – SUMMARY	3
INTRODUCCION – JUSTIFICACION	5
ENFOQUE TEORICO	7
EL JUEGO	7
EL JUEGO TRADICIONAL, POPULAR Y AUTÓCTONO	8
TAXONOMIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	11
ESTUDIOS SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES	12
CONCLUSIONES DEL ESTUDIO	16
OBJETIVOS	17
COMPETENCIAS BASICAS	18
DESARROLLO DEL CONTENIDO	19
CONCLUSIONES	41
BIBLIOGRAFIA	42

## 1. RESUMEN – SUMMARY

En el siguiente estudio, se trabaja sobre los juegos tradicionales dentro del ámbito de la educación. En primer lugar se hace una justificación de porque los juegos son importantes los juegos tradicionales y el porque hay que preservarlos. Más adelante se habla sobre el significado que tienen los juegos tradicionales dentro de la cultura y del patrimonio de un país, resaltando la idea de que se trata de un patrimonio que hay que promover ya que son juegos que están desapareciendo poco a poco, a continuación se hace hincapié en la historia de los juegos tradicionales, la diferenciación entre juego tradicional y juego popular, y la repercusión que los juegos tradicionales tienen actualmente en nuestra sociedad.

Por otro lado se habla sobre la clasificación de los juegos tradicionales y se analiza un estudio realizado en la Facultad de Cultura Física de Cuba, extrayendo del mismo varias conclusiones sobre los juegos tradicionales.

Por último se que se habla del estudio que se va a llevar a cabo sobre los pros y contras de los mismos, y las modificaciones necesarias para introducirlos en la educación, con el objetivo de que disminuya el sedentarismo dentro de la sociedad infantil y de que los niños aprendan valores y aspectos importantes sobre su cultura y su patrimonio.

Es aquí donde se destaca la importancia que tienen los profesores y padres en promover los juegos tradicionales, los docentes dentro del aula a través de las diferentes materias, y los padres en el día a día compartiendo vivencias y tiempo con sus hijos.

Para ver tanto el contexto en el que se desarrollan los juegos tradicionales, como los pros y contras de los mismos, se ha realizado una ficha de juego con las siguientes nueve pautas, que mas adelante serán explicadas con mas detenimiento: nombre del juego, país de referencia, edad de los participantes, duración, materiales del juego, organización espacial inicial, descripción, ilustraciones y observaciones. A través de estas nueve pautas se pueden ver los pros y contras de cada juego y ver qué aspectos cambiar, para poder introducir los juegos en el ámbito escolar, con el fin de conseguir los objetivos mencionados anteriormente.

Para finalizar el trabajo, se establecen varias conclusiones sobre el mismo.

## SUMMARY

In the following study, we are working on the traditional games within the field of education. In the first place, it makes a justification of why the games are important traditional games and because there is that preserve them.

Later it is spoken about the significance of the traditional games within the culture and heritage of a country, highlighting the idea that it is a heritage that we must promote as they are games that are disappearing little by little, then emphasizes the history of traditional games, the differentiation between traditional game and popular game, and the impact that traditional games currently have in our society.

On the other side is speaking on the classification of the traditional games and analyzes a study conducted at the Faculty of Physical Culture in Cuba, by removing the same conclusions on various traditional games.

Finally, it is that they speak about the study to be carried out on the pros and cons of the same, and the modifications necessary to introduce them in education, with the aim of that decrease the sedentary lifestyle within the children's society and the children learn values and important aspects of their culture and heritage.

It is here where is outlined the importance that the teachers and parents have in promoting the traditional games, the teachers inside the classroom across the different matters, and the parents in day after day sharing experiences and time with his children.

To see so much the context in which the traditional games develop, as the pros and cons of the same ones, a card of game has been realized by the following nine guidelines, which hereinafter will be explained with more thoroughness: name of the game, country of reference, age of the participants, duration, materials of the game, spatial initial organization, description, illustrations and observations. Across these nine guidelines there can be seen the pros and cons of every game and see what aspects to change, to be able to introduce the games in the school area, in order to obtain the aims mentioned previously.

To finish the work, several conclusions are established on the same one.

## 2. INTRODUCCION Y JUSTIFICACIÓN

Antes de que existieran la televisión, el asfalto y las videoconsolas, los niños y los mayores jugaban en las plazas y calles de los pueblos y ciudades a un innumerable conjunto de juegos tradicionales.

Éstos siguen estando vigentes en las mentes de muchos padres, madres y abuelos, que intentan recuperarlos para el divertimento de los niños del siglo XXI. Se trata de los juegos tradicionales.

La Unesco ha reconocido en repetidas ocasiones que los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de algunos valores como; la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Pero hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos tradicionales utilizados por los niños de forma libre en sus espacios de ocio, por lo que se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con un hondo arraigo social no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños.

Los juegos y deportes tradicionales son parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son como ya hemos mencionado anteriormente, un instrumento eficaz para promover algunos valores como el de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad multicultural, esta es una de las razones principales por las que he escogido este tema, ya que se trata de un patrimonio que está en desuso y cada vez se practica menos, y es en las escuelas bajo mi punto de vista donde debe promoverse la práctica de los juegos tradicionales.

En este sentido se manifiesta Paredes (2002) cuando afirma que

*“La práctica deportiva ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. Ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. Es un símbolo de humanidad sin prejuicios, bandera de paz y lazo de unión entre gentes diferentes. Hace que se entiendan niños, adultos y viejos de manera inmediata sin ningún otro lazo de comunicación, porque brota de la bondad humana.”*

Por otro lado cabe destacar que el juego tradicional es, ante todo, juego y, por tanto, ha de trabajarse siguiendo las orientaciones generales de este gran ámbito de la conducta humana: la conducta lúdica.

Nos encontramos en una sociedad en la que debido al gran desarrollo de las tecnologías y al aumento del poder adquisitivo, han cambiado las formas de divertirse de los niños y niñas,



en las que cada vez esta mas presente el sedentarismo, ya que con la aparición de los videojuegos, los niños cada vez pasan menos tiempo jugando al aire libre y realizando actividades físicas.

Por otro lado, es evidente que los juegos tradicionales, como casi todo lo antiguo, son demasiado frágiles, como para competir con los deportes modernos, los cuales están sometidos a una gran influencia por parte de los medios de comunicación.

Es debido a estos motivos, por el cual veo necesario, bajo mi punto de vista, promover los juegos tradicionales desde la institución escolar, ya que como he dicho anteriormente, no dejan de ser un juego y por lo tanto su objetivo principal es divertir, pero con la gran diferencia de que ligados a ellos van una gran serie de valores y la actividad física.



### 3. ENFOQUE TEORICO

#### 3.1 El juego

En primer lugar comenzaremos a hablar sobre el juego, como bien dice la Real Academia Española; el juego es ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Se trata de un término que va asociado a otros como; ocio, recreación, diversión, lúdico, etc.



Bajo mi punto de vista, en el proceso educativo esta acción, jugar, debe ocupar un lugar preferencial, como preparación para la vida futura en la que el niño poco a poco va integrándose.

La escuela es un “taller” donde los niños forman hábitos basados en acciones prácticas, ligado a esto van valores e inquietudes que modelan las aptitudes del niño, tales como: la cooperación, el trabajo, el respeto al adversario, la asunción de victorias y derrotas, etc. todas ellas ligadas al juego. Es por esto, por lo que bajo mi punto de vista, el juego debe ser uno de los pilares fundamentales del proceso educativo.

Además de esto, el juego es el eje vertebrador sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles, se podría afirmar que el juego es la actividad corporal más importante de la vida del niño, ya que en su práctica el niño efectúa movimientos globalizados para los cuales el niño necesita intuición, destreza y equilibrio.

Como bien dice Fernández Martínez: *“el juego es la actividad mas importante de la infancia; el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto”* (1965, 127).

Dentro del ámbito educativo el profesor debe actuar de dos maneras diferentes respecto al juego, ya que en general el niño juega a lo que quiere, sin embargo si consideramos el juego como medio de educación, es responsabilidad del profesor en que éste sirva como

un medio de enseñanza para el niño, por lo que el profesor impondrá aquellos juegos que sus alumnos quiere que realicen. Es aquí donde pueden aparecer situaciones de rechazo por parte del niño, ya que el niño no juega a lo que quiere, y por lo tanto esto deriva a que no se produzca aprendizaje. Por lo tanto como docentes debemos conocer a nuestros alumnos y conseguir un punto medio entre el juego espontaneo y el juego impuesto, de esta forma conseguiremos que nuestros alumnos se diviertan y al mismo tiempo aprendan.

Una vez expuesto el juego como concepto y la importancia del juego en la etapa infantil de los niños, pasamos a hablar sobre los juegos tradicionales; su origen, el patrimonio cultural e histórico, y su aporte a la educación.

### **3.2 El juego tradicional, popular y autóctono.**

En primer lugar hablaremos sobre el origen de los juegos tradicionales, destacando que no se puede establecer una fecha exacta sobre su origen. En España la mayoría de los juegos tradicionales entraron a través del Camino de Santiago, un recorrido ideal para que los peregrinos trajeran juegos franceses, italianos y centroeuropeos a la Península.

Por otro lado, si que podemos afirmar que los juegos, en las culturas antiguas, estuvieron relacionados con los trabajos diarios. Se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos.

*“Según tu labor, así será el juego que de ti derive”* Andrés Herrero Pagán

Los juegos dependían en muchas ocasiones de la labor que desarrollaba quien inició la actividad: un cantero levantaba piedras, o un pastor prefería los juegos de puntería.

Por otro lado cabe destacar, que con la aparición de los juegos tradicionales, aparecen las confusiones terminológicas o semánticas. Hasta hace muy pocos años y aún ahora, se establece una diferenciación semántica entre juego tradicional, juego popular y juego autóctono. El primero, *juego tradicional*, se lo atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas como cultas o aristocráticas; y el segundo, el *juego popular*, se aplicaba a los juegos que practicaba el pueblo bajo.

Bajo mi punto de vista creo que hoy en día esto no tiene sentido, y que en definitiva de lo que estamos hablando es de ese juego que se ha venido conservando a lo largo de los años, con el único objetivo de divertir. Después vendrá el análisis de cada uno de los juegos y se verá de dónde procede cada uno de ellos. Pero, en definitiva, todo es juego tradicional.

Otra confusión terminológica que se produce frecuentemente es; entre juego tradicional y juego autóctono. Decimos que lo autóctono es lo típico, lo personal de una zona determinada, por ejemplo; "Este árbol es autóctono de esta zona", queriendo significar que es una especie que ha nacido y se ha desarrollado en ella (que no ha sido traída de otra región). De la misma manera, manifestamos que un juego es autóctono de una determinada zona cuando es un juego propio, no venido de fuera. Mientras que el juego tradicional pudo haber llegado a una zona desde otro lugar y a partir de ahí comenzar su proceso de transmisión generacional.

Coincido con Eduardo Pérez de Colosía Suarez cuando dice: *"los juegos autóctonos son aquellos que surgieron del pueblo y son practicados por ese pueblo"*.

El problema que surge con los juegos tradicionales es la sociedad actual se encuentra en un proceso de aceptación de valores culturales ajenos, es decir que la sociedad se deja influenciar por las culturas de otras comunidades o países, y esto afecta a nuestras tradiciones culturales, conduciendo a los juegos tradicionales a la desaparición.

A esto hay que añadir que la mayoría de juegos, surgieron en pueblos y aldeas de zonas que sufren o sufrieron el problema de despoblación.

Además a esto hay que añadir los cambios sociales y los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados, que hacen que los juegos tradicionales queden en un segundo lugar.

Para evitar estas consecuencias, deben ser los adultos los que cuenten el cuento de "Pepito Grillo" a los niños pequeños; deben ser también los adultos los que les canten la canción de "Cinco lobitos tiene la loba"; deben ser los adultos los que enseñen el juego de "saltar a la comba", y así tantos y tantos cuentos, canciones y juegos que todos hemos vivido y revivido en uno u otro momento de nuestras vidas. De pequeños los

jugamos, vivimos y aprendemos, y de mayores debemos volver a revivirlos al enseñarlos a la nueva generación. Por eso decimos que el juego no tiene edad. Y el juego tradicional, más que ningún otro. Los adultos "vuelven a sentirse niños" cuando rememoran jugando juegos de su infancia y vuelven a disfrutar y reír con los mismos juegos que cuando eran pequeños.

Es aquí donde me gustaría destacar el papel del profesorado y de los padres, ya que si ellos no promueven e incentivan a los alumnos e hijos a la práctica de estas canciones y juegos, los niños no lo harán por si solos.

Sí que es cierto que en aquellas zonas donde la identidad como pueblo estaba más acentuado, el juego tradicional se mantuvo durante más tiempo, hasta el punto de que en zonas como Navarra o el País Vasco todavía mantienen vivos aquellos juegos tradicionales.

Por otro lado cabe destacar que el siglo XX es el siglo del deporte, de toda una cultura centrada en la oposición entre gentes y pueblos para determinar ganadores y perdedores, para clasificar a las naciones según su poderío deportivo, es decir la sociedad está siendo educada para competir unos con otros. El deporte y la actividad física, tal y como se está desarrollando, va a ir desapareciendo, y está ya dando lugar, a otra manera de deporte; la competición. Los pueblos, las personas, sobre todo en edades tempranas se divierten principalmente practicando deportes en los que la competición está presente, deportes en los que las instituciones les regulan y les reglamentan su ocio.

Entramos, por tanto, en una nueva era en la que los juegos en los que la participación, la cooperación y la aventura-riesgo no es su característica, y la práctica juegos tradicionales esta en un segundo plano.

Debido a esta razón, anteriormente hemos mencionado que los juegos tradicionales, no deben competir con los deportes modernos actuales, ya que parten en desventaja, principalmente porque los deportes actuales cuentan con el apoyo de los medios de comunicación y por lo tanto se van a difundir con mayor facilidad y van a ser mas practicados, por lo que los juegos tradicionales deben tratar solamente de mantener su esencia, es decir tratar de mantener el patrimonio cultural y ser practicados con el único fin de divertir a sus practicantes, independientemente de quien sea el ganador o perdedor.

### **3.3 Taxonomía de los juegos tradicionales**

Una vez hablado de la historia de los juegos tradicionales y haber visto la diferencia entre los juegos tradicionales y los juegos populares, pasemos a hablar sobre la taxonomía de los juegos tradicionales, cabe destacar que existen muchas publicaciones sobre clasificaciones de juegos tradicionales.

Desde el punto de vista multicultural, es decir hablando de los juegos tradicionales de todo el mundo, podemos hablar de la clasificación publicada por Jaume Bantulá y Josep María Mora en el libro “Juegos Multiculturales”, estos autores clasifican el juego por el lugar de procedencia, en primer nivel de agrupación es el continente de donde proceden, y en segundo lugar el país.

Desde un punto de vista más reducido, e introduciéndonos más en el ámbito de la educación física, coincido con Eduardo Pérez de Colosía Suarez, el cual clasifica los juegos en función de la actividad motriz dominante durante su práctica. Cabe destacar que la mayoría de autores utilizan este tipo de clasificación para hablar de la taxonomía de los juegos tradicionales.

Por otro lado existen otras clasificaciones, como por ejemplo; en función del tipo de instrumentos o movimientos corporales que se desarrollan durante el juego (Cristobal Moreno Palos).

En mi opinión, desde el punto de vista educativo debemos clasificar los juegos tradicionales desde la clasificación de Eduardo Perez de Colosía Suarez, el cual clasifica los juegos mediante la acción motriz dominante, ya que los juegos tradicionales están agrupados dentro de las actividades físicas, y como docentes de educación física, debemos atender a ese tipo de clasificación.

### **3.4 Estudios sobre los juegos tradicionales**

A continuación vamos a observar un estudio realizado por la Facultad de Cultura Física de Cuba, en un hotel, donde se introdujeron juegos tradicionales como actividades lúdicas para los niños que se hospedaban en ese hotel.

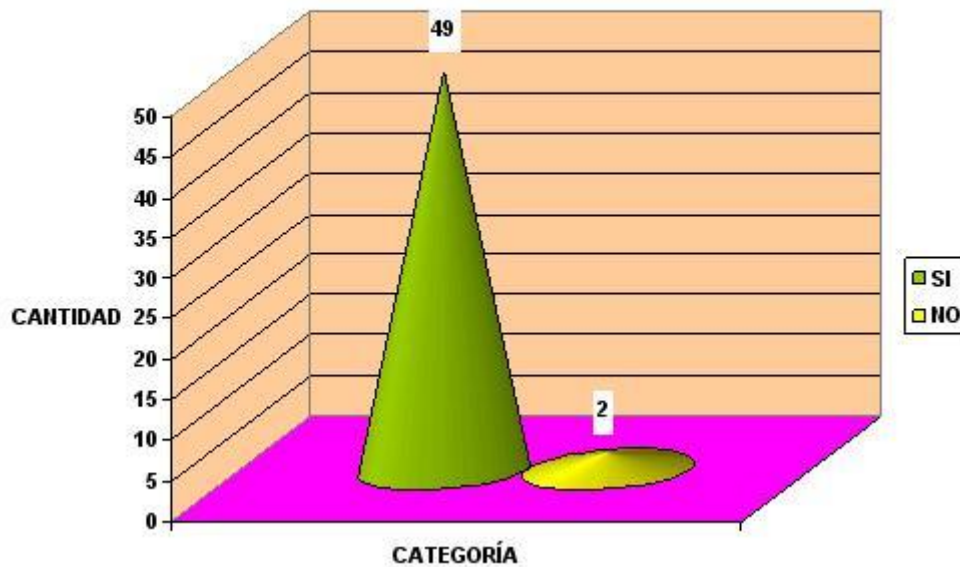
Los juegos propuestos para el estudio fueron los siguientes:

- El pegado.
- Escondidos.
- La pañoleta o pañuelo.
- La gallina ciega.
- El rabo del burro.
- El chucho o chicote escondido.
- La ardilla sin casa.
- La peregrina.
- Baile de la suiza.
- Juego de prendas.
- Cuatro esquinas.
- Las frutas.
- El cogido.
- El chucho atrás.
- Sun sun de la carabela.

La ejecución de tan novedoso programa lúdico de animación se inició durante el mes de noviembre del 2008 y concluyó su fase experimental en el mes de enero del 2009. En la misma medida que se desarrollaban las acciones de juegos con la participación de niños y niñas, se aplicaron encuestas a un total de 51 clientes, familiares de esos mismos infantes.

Una de las preguntas formuladas indagaba acerca del conocimiento que poseían los adultos sobre las formas lúdicas realizadas por los menores. Como resultado de sus respuestas se confeccionó el siguiente gráfico:

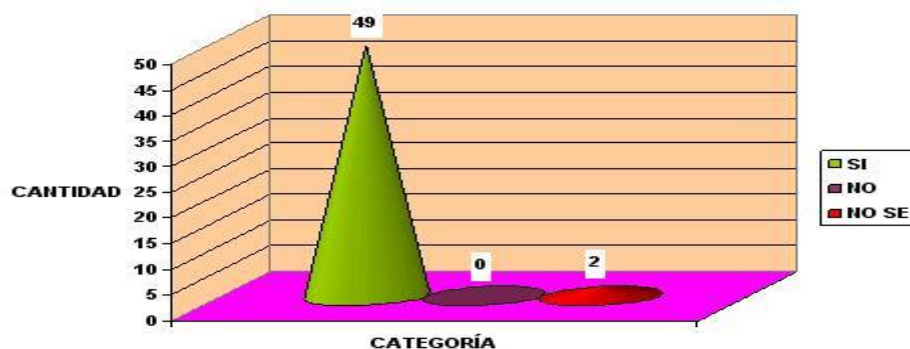
### CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS REALIZADOS POR NIÑOS Y NIÑAS



Es apreciable que la mayoría de los familiares encuestados (49 para un 96,07%), mostraron gran preocupación por las actividades realizadas por sus pequeños en el mini club, lo que se evidenció cuando afirmaron conocer los juegos desarrollados. Esta cifra es muy significativa de acuerdo a la tabla estadística utilizada.

Más adelante les fue solicitada información a los clientes acerca de sus consideraciones sobre la posibilidad de que niños y niñas pudieran desarrollar juegos de carácter popular tradicional, de la misma manera que los realizan otros muchos infantes en Cuba y en el resto del mundo. Los elementos aportados aparecen comprendidos en el gráfico que sigue:

### ACEPTACIÓN DE QUE NIÑOS Y NIÑAS REALICEN JUEGOS POPULARES TRADICIONALES



En número similar a la interrogante anterior (49 para un 96,7%), los familiares manifestaron su complacencia por la realización de juegos de carácter popular tradicional por parte de sus menores.

De igual manera se procuró obtener información acerca del nivel de satisfacción alcanzado por los familiares de niños y niñas con relación a la posibilidad de haber realizado los menores, durante su estancia en el hotel, variados juegos populares tradicionales. El gráfico que se muestra a continuación permite distinguir sus estados de opinión:



El análisis realizado por intermedio de la gráfica permitió arribar a consideraciones parciales tales como:

- Existe un amplio reconocimiento entre los familiares de la posibilidad que brinda el programa de conservar parte de la cultura popular tradicional a través de estos juegos (44 para un 88, 27%).
- Los niños y niñas plantean a través de los familiares una alta satisfacción por las actividades realizadas, al confirmar los adultos que a los pequeños les han gustado mucho los juegos ofertados (29 para un 56,86%).
- Una gran parte de los familiares expresaron que la aplicación del programa de animación es muy buena idea (21 para un 41, 27%).
- No se reflejaron por parte de los familiares criterios adversos con relación a la aplicación de las acciones de animación, lo que evidenció su alta satisfacción y la de los niños y niñas.



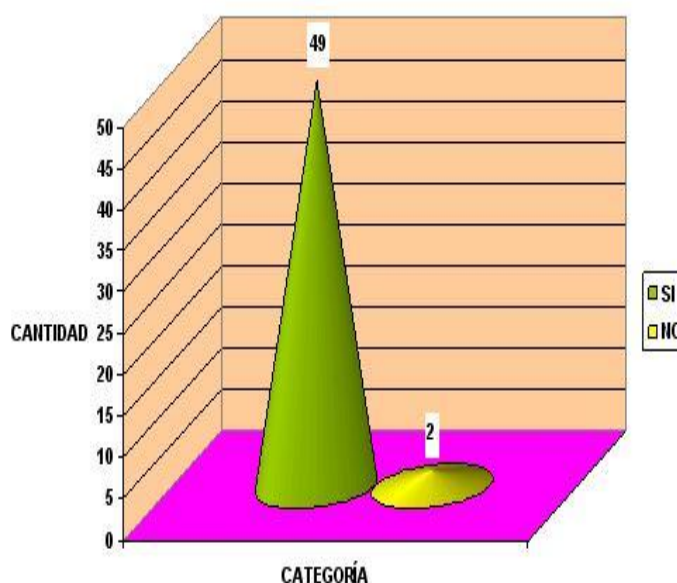
Las nuevas actividades lúdicas satisfacen las necesidades recreativas de niños y niñas que visitan la instalación.

En la foto los infantes jubilosos muestran sus diplomas de participación acompañados de dos animadoras

Posteriormente se solicitó la opinión de los familiares acerca de la posibilidad de incrementar el número de juegos de carácter popular tradicional, como parte de la oferta del programa de animación infantil. Los elementos por ellos dados aparecen en el siguiente gráfico:

Se reiteró esta vez el resultado cualitativo de respuestas anteriores pues 49 clientes para el 96,7%, sugirieron incorporar nuevos juegos populares tradicionales a la animación de los niños y niñas que visitan el hotel, siendo esta como se conoce, una cifra muy significativa estadísticamente.

OPINIONES SOBRE LA REALIZACIÓN DE NUEVOS JUEGOS



Otro elemento que permitió la validación de la propuesta devino de las entrevistas grupales realizadas a los niños y niñas que disfrutaron de los juegos. En sus respuestas se apreciaron resultados muy positivos e indicadores del grado de satisfacción que los menores alcanzaron por intermedio de la oferta de juegos populares tradicionales infantiles, novedoso componente de la labor de animación que se les ofrece en el hotel.

De los 64 niños y niñas entrevistados, el 100% de ellos dijeron que les habían gustado los juegos realizados, lo que es una cifra muy significativa estadísticamente y corrobora los planteamientos anteriores acerca de la complacencia entre los infantes.

De la misma manera fue posible reconocer los juegos que mayor aceptación alcanzaron entre niños y niñas. La siguiente tabla ilustra sobre el tema:

<b>Juegos</b>	<b>Cantidad de votos</b>
Gallinita ciega	32
Rabo al burro	18
Pañuelo o pañoleta	17
Sun sun de la carabela	5
El Pegadito	4
Chucho escondido	4
Juegos de suiza	3
Cuatro esquinas	3
Peregrina	3

### **Conclusiones del estudio**

La introducción de un programa de animación basado en juegos de carácter popular tradicional en una instalación hotelera, permitió arribar a consideraciones de gran utilidad en la labor de conservación y fomento de esas expresiones, pues confirmó en primera instancia que estas formas pueden desarrollarse en diversos escenarios, independientemente de la nacionalidad de los participantes. También, la propuesta corroboró el criterio de que los juegos caracterizados de esa manera son patrimonio de toda la humanidad, dado el grado de familiaridad mostrado por los infantes al desarrollar muchas de esas expresiones a las que conocían por sus nombres o con otras denominaciones. De igual manera, probó el criterio de que los niños y niñas al jugar desarrollan considerablemente su lenguaje gestual a la par que sus sentimientos de solidaridad y hermandad, pues llegan a comunicarse unos con los otros a pesar de sus diferentes idiomas o lenguas. Finalmente resultó sugerente la posibilidad de generalizar la presente investigación entre otras instalaciones hoteleras del polo turístico.

A través de este estudio sobre los juegos tradicionales se ha podido constatar experimentalmente, que los niños y jóvenes que se embarcan en sesiones de juegos diversos tradicionales, llegan a unas relaciones socio-afectivas mucho más ricas que aquellos que se dedican a jugar a deportes institucionalizados. Esto es debido al carácter paradójico de muchos juegos tradicionales, en los cuales no hay un rol prefijado, sino que éste va cambiando en el transcurso del propio juego. No solamente soy atacante o defensor, como en los deportes, sino que además de ello soy atacante respecto a un jugador, pero defensor respecto a otro; estoy unas veces solo contra todos, y, en el momento siguiente, todos contra mí; o de uno contra todos, pasamos a todos contra todos. Estos cambios súbitos de conducta implican una riqueza de relaciones entre los jugadores que nada tiene que ver con las relaciones estables de los deportes.

Es después de estos dos últimos párrafos donde quiero hacer un inciso, ya que bajo mi punto de vista es un aspecto muy importante dentro del ámbito de la educación, como bien se ha dicho la sociedad actual está siendo educada para competir.

Especialmente fuera del ámbito escolar, son padres e instituciones deportivas las que inculcan esta serie de valores como; el ganar, perder, campeón, perdedor, dejando a un lado valores como; la amistad, la convivencia, la paz, etc.

Es aquí donde deben aparecer las instituciones educativas, para potenciar los valores positivos del deporte, e intentar que los niños no vean la actividad física como una competición, si no que la vean como un juego y por lo tanto como una manera de divertirse.

#### 4. OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Conocer mejor los juegos tradicionales y su historia.
- Diferenciar entre juego tradicional, juego popular y juego autóctono.
- Adaptar los juegos tradicionales al ámbito educativo.
- Valorar los juegos tradicionales como parte de nuestro patrimonio cultural.
- Desarrollar contenidos del área de educación física a través de los juegos tradicionales.

- Conseguir que los alumnos/as se desarrollen motrizmente utilizando los juegos tradicionales.

#### **4.1 Las competencias básicas y los juegos tradicionales**

En el siguiente apartado abordaremos las competencias básicas, desde el punto de vista de los juegos tradicionales, destacando aquellos aspectos de los juegos tradicionales que ayuden a desarrollar las competencias básicas.

##### **Competencia en comunicación lingüística**

- En la utilización del lenguaje no verbal como instrumento de representación e interpretación.

##### **Competencia matemática**

- En la utilización y relación de los números y los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, en los diferentes juegos tradicionales.
- Para interpretar distintos tipos de información matemática durante el juego.

##### **Competencia en el conocimiento con la interacción con el mundo físico.**

- Desarrollar habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento.
- Percepción del espacio físico en el que se desarrolla la vida humana.

##### **Tratamiento de la información y la competencia digital**

- Habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar información de los juegos tradicionales utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial.

##### **Competencia social y ciudadana.**

- El conocimiento sobre los juegos tradicionales nos hace comprender la realidad social en la que se vive, cooperar y convivir en una sociedad plural.

- Por otro lado nos permite entender los rasgos sociales de las sociedades actuales (integración, multiculturalismo...) su creciente pluralidad y su carácter evolutivo.
- Saber resolver los conflictos que forman parte de la convivencia y resolverlos con actitud constructiva.

### **Aprender a aprender**

- Supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

### **Iniciativa personal**

- Se refiere por una parte a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales (responsabilidad, perseverancia, autoestima...) y por otra parte remite a la capacidad de elegir un criterio propio y de llevar adelante las acciones necesarias para desarrollar planes personales.

## **5. DESARROLLO DEL CONTENIDO**

En el siguiente apartado voy a analizar una serie de juegos tradicionales, de diferentes países, en primer lugar aparecerá el juego tal cual se ha venido practicando a lo largo de la historia, es lo que llamaremos ficha original, y en segundo lugar aparecerá el juego con las modificaciones necesarias, adaptado al ámbito educativo, es lo que llamaremos ficha modificada.

Para ello voy a escoger tres juegos tradicionales, de diferentes nacionalidades, para cada bloque de contenidos del área de educación física.

Es importante mencionar que los juegos irán dirigidos al primer ciclo de educación primaria, por lo que los juegos estarán adaptados para niños y niñas de 6 a 8 años.

Para poder estudiar los juegos correctamente he desarrollado unas fichas que contienen los siguientes apartados:

- ✘ Nombre del juego

- × País de referencia
- × Edad de los participantes
- × Duración
- × Materiales del juego
- × Organización espacial inicial
- × Descripción
- × Ilustraciones
- × Observaciones

### **Nombre del juego**

La denominación otorgada a los juegos es la hallada en la búsqueda de las fuentes consultadas, tanto orales como escritas. Muchos de los juegos propuestos tienen un carácter casi universal y gozan de una larga temporalidad y de una amplia territorialidad espacial, presentándose por este motivo con innumerables, por no decir infinitas, denominaciones.

### **País de referencia**

A pesar de que los juegos reseñados en el repertorio están circunscritos a un determinado país, ello no significa que se trate del juego nacional, ni tan siquiera que tenga una enorme popularidad su práctica, o que sea desconocido en otras latitudes.

Los países referenciados en los juegos corresponden a la división político-administrativa actual; pero a pesar de que en algunas de las fuentes consultadas los territorios y zonas geográficas donde se llevan a cabo las manifestaciones lúdicas no coinciden con el ordenamiento de la superficie del mundo a principios del siglo XXI se ha hecho el esfuerzo de ubicarlos respecto a la presente distribución.

### **Edad de los participantes**

Resulta difícil encasillar alguno de estos juegos en una edad determinada. Con probabilidad, según sea la pericia del dinamizador del juego, este criterio es uno de los menos relevantes. Sin embargo, sirva de orientación, considerando que para establecer la correspondencia entre juego y edad se evalúa el grado de dificultad que conlleva su

práctica, en base a la complejidad de su estructura, de la comprensión de las reglas, de las comunicaciones motrices que se establecen entre los jugadores, etc.

Los juegos reseñados abarcan edades comprendidas entre los tres y los dieciséis años, agrupándose según el segmento de este período que sea más acorde con su práctica. El hecho de especificar una franja de edad no significa que no pueda experimentarse en otras etapas del desarrollo evolutivo de la persona. Qué duda cabe que uno quedaría sorprendido si fuese posible tener un registro de la edad de los jugadores que, a lo largo de la existencia de un juego concreto, han disfrutado con su puesta en escena.

### **Duración**

Tiene como finalidad proporcionar una orientación del tiempo de juego, sin tener en cuenta el intervalo requerido en los prolegómenos que preceden al juego.

Para determinar el cálculo aproximado también se ha establecido la premisa de que el juego es conocido con anterioridad por los participantes, o dicho de otra manera, no se ha incrementado el tiempo necesario para explicarlo. Por tanto, los tiempos referenciados en cada una de las fichas equivalen al tiempo real de juego. Su cálculo obedece a la experimentación de los juegos en diferentes centros educativos, contrastadas con las proporcionadas por las fuentes de procedencia.

Cabe recordar que esta variable está condicionada según el juego se realice en situaciones de tiempo libre, o bien se integre dentro de cualquier programa educativo, tanto de la educación formal, como de la no formal. En el primer caso, por regla general, el juego dura mientras persistan las ganas de pasárselo bien y jugar, o sencillamente hasta que los jugadores en un marco de libertad deciden iniciar otro distinto. En el segundo supuesto, cuando el juego se desenvuelve auspiciado por educadores, el concepto de tiempo de juego aparece íntimamente relacionado con la consecución de unos objetivos concretos.

### **Materiales del juego**

En la mayoría de los juegos propuestos se ha intentado adaptar los materiales de juego a las condiciones de práctica actual, caracterizada por la transformación, reducción y empobrecimiento de los espacios destinados al juego, ya sean éstos parques, calles o plazas, o bien patios de escuela, salas de estar o pabellones cubiertos. Las limitaciones

espaciales y su marcado carácter urbano repercute, por un lado, en un menor uso de materiales para el juego, y en segundo lugar, en su reemplazo por materiales que han perdido el entorno natural como fuente de aprovisionamiento, y en los cuales el plástico y la manufactura han suplantado a la ingeniosa artesanía infantil, que bien podría calificarse de tecnología lúdica artesanal.

O sea, que en muchos casos en que se utilizan objetos naturales, como conchas, frutas, piedras, hojas, arena, bastones, etc., que los propios jugadores escogen de su ecosistema más cercano, el cual se encuentra en estrecha relación con la naturaleza, han sido cambiados en esta colección de juegos, no sin pesadumbre, por otros de más fácil consecución en las aglomeraciones urbanas.

### **Organización espacial inicial**

Indica la situación espacial de partida de los jugadores. Sin hacer mención al nivel de agrupamiento de los participantes, se pretende de manera sintética clarificar cómo se disponen éstos en el terreno al iniciarse el desarrollo de cada juego. Los términos empleados se refieren a ordenaciones espaciales básicas: hilera, fila, círculo, etc.

Las situaciones en las cuales los jugadores pueden ocupar indistintamente cualquier parte del espacio a su entera voluntad, sin que ello interfiera en la ejecución de los juegos, se expresa con la fórmula: “libre disposición por el terreno”.

Por último, en aquellos casos en que los grupos o equipos inician el juego repartidos cada uno de ellos en un campo sin un ordenamiento específico, se emplea el epígrafe: “libre disposición en cada campo”.

### **Descripción**

En este apartado se especifica el desarrollo del juego con todos sus pormenores: número de jugadores requeridos; distribución en el terreno; materiales necesarios para su práctica; lenguaje verbal que lo acompaña como soporte y sustento (expresiones, léxico, canciones, diálogos, retahílas, etc.); explicación de las reglas y normas que lo regulan; establecimiento de sistemas de puntuación; posibles apuestas; cómo finaliza el mismo...

En un intento de facilitar una lectura más fluida y dada la enorme frecuencia con que aparecen los términos jugador, compañero, dinamizador, se debe entender en todas sus formas el rol de femenino y masculino. Si bien hay que indicar que dichas diferencias sí



existen en las raíces de alguno de los juegos descritos, poniéndose de manifiesto el papel cultural que desempeña lo masculino y femenino en la sociedad de referencia.

A grandes rasgos se observa cómo han sido asociadas al estereotipo masculino las manifestaciones motrices en las que la habilidad y la fuerza predominan, coaligándose para el género femenino juegos menos violentos, en su mayoría de baja intensidad, que acostumbran a ir acompañados de canciones y versos. En el presente compendio se ha omitido dicha diferenciación, apostando por los valores que proporciona la coeducación, que hace posible el compartir ambos sexos, sin distinciones, unos mismos juegos y prácticas lúdicas.

La competición en sus múltiples manifestaciones también aparece en un gran número de juegos con excesiva virulencia: eliminación del oponente con mayor o menor violencia; uso durante el desarrollo del juego de retahílas, canciones y expresiones peyorativas que descalifican al contrario; ridiculizar al perdedor al cual se le infligen castigos corporales o imponen correctivos que sirvan de burla y escarnio.

Surge así otro elemento, la competición, ligado a una carga cultural nada favorable para la transmisión de unos determinados valores más acordes con planteamientos que pretendan educar a través del juego.

Es de observar en algunos juegos cómo la competición lleva implícito el papel de perdedor/es y ganador/es, con el consiguiente perjuicio que esto conlleva a los participantes menos hábiles, haciéndose necesaria la correcta mediación del dinamizador del juego en contextos educativos formales y no formales.

De esta manera, en las descripciones pueden aparecer conceptos como: adversario/a, oponente, contrincante, etc. Terminología que no pretende ser excluyente, al igual que el sistema de puntuación, el ensañamiento en los juegos de prendas o la eliminación de los participantes, que en algunos juegos se han sustituido por formas más cooperativas: cambios de rol, suma de puntos, realización de determinadas habilidades, etc., atendiendo a la máxima de “Jugar todos o dejar de jugar”.

A pesar de la existencia de sociedades en las cuales el componente cooperativo del juego predomina por encima de la competición, como lo demuestran algunas culturas de

Oceanía y África, donde los juegos finalizan por el cansancio de sus participantes y no por la victoria de un equipo frente a otro, no resulta correcto minimizar el papel competitivo que las diferentes sociedades han manifestado a lo largo de la historia de la humanidad, siendo el juego uno de los principales elementos de expresión.

En este sentido quizá sea preferible apostar por una competición formativa como marco idóneo para la superación personal y la adquisición de hábitos y valores sociales.

La mayoría de las descripciones se inician con referencia al tipo de agrupamiento requerido para el desarrollo del juego (individual, parejas, tríos, equipos, grupos). Siempre que no se especifica el número de jugadores, se quiere dar a entender que puede ser realizado en un gran grupo y que, por tanto, el número de jugadores no es determinante.

Salvo error u olvido, el término “equipo” se emplea en exclusiva en aquellas situaciones en las cuales el juego presenta una estructura interna caracterizada por la colaboración-oposición de los jugadores y cuando ésta se mantiene estable e inalterable a lo largo del juego, si bien en una misma descripción se utiliza como sinónimo la palabra “grupo” para evitar la reiteración de dicho término.

En las otras circunstancias en las que es imprescindible más de un trío de jugadores para actuar en una acción común, se maneja en exclusiva el vocablo “grupo”.

En muchas de las reseñas se indica que los jugadores, para decidir los grupos o equipos que forman, el papel que representa cada uno, el turno de intervención, etc., recurren a una elección a suerte.

Sería conveniente que no cayeran en el olvido el uso de fórmulas electivas o de canciones eliminatorias por parte de los participantes antes del inicio del juego. Quizá por no querer perder el tiempo, se acabe perdiendo el juego o una parte, si no esencial, al menos notable de éste.

Con el mismo criterio que se sigue para conservar el nombre original del juego, siempre que es posible se recogen voces, expresiones, canciones, en el lenguaje original, adjuntando al lado la traducción.

Para indicar con claridad las dimensiones, medidas o distancias espaciales y las duraciones temporales, se recurre a la utilización de los números en lugar de letras, reservando éstas para otros contextos, como, por ejemplo, para indicar la cantidad de

jugadores, la cuantía de materiales, el número de puntos necesarios para hacerse con el triunfo, etc.

### **Ilustraciones**

Son uno de los elementos que forman parte de la ficha de juegos que merece destacar. Dada la importancia que la comunicación visual ejerce en la sociedad actual, las ilustraciones que aparecen junto a cada juego no constituyen únicamente un refuerzo al texto escrito, sino que pretenden de manera autónoma contribuir a la construcción de un espacio lúdico intercultural, en el que los diferentes personajes sean un ejemplo, a pesar de sus diferencias (físicas, personales, culturales, etc.), de que es posible jugar en igualdad de condiciones.

### **Observaciones**

En esta sección de la ficha modelo se anotan aclaraciones, posibles adaptaciones y modalidades parecidas del juego descrito.

Al mismo tiempo se realiza un esfuerzo adicional que permita, en aquellos casos en que sea factible, la interrelación entre los juegos de la compilación.

Por esta razón, si un determinado juego presenta parecidos o similitudes con uno o más juegos de la colección, en el apartado de las observaciones que acompañan a las respectivas descripciones del juego se citan los nombres de los otros juegos, haciendo referencia también al país y continente, para que puedan ser fácilmente consultados en el catálogo.

También aparecen algunas descripciones de juegos que presentan pequeños matices que, además de proporcionar una mayor riqueza a la descripción, pueden de hecho considerarse como otros juegos que han de añadirse a los ofrecidos. Se trata de casi una veintena de juegos.

## **BLOQUE I. EL CUERPO: IMAGEN Y PERCEPCIÓN**

### FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“GATO COME O RATO”

ANGOLA

EL GATO SE COME AL RATÓN

<i>Edad</i>	De 3 a 8 años.
<i>Duración</i>	5 minutos.
<i>Organización</i>	De pie en círculo.
<i>Material</i>	Sin material.

#### ***Descripción***

Los participantes cogidos de las manos forman un círculo. Uno de los jugadores (ratón) se sitúa en su interior y otro compañero (gato) se coloca en el exterior. Éste debe intentar entrar en el círculo para atrapar al ratón, mientras los compañeros del círculo deben protegerlo, intentando evitar que entre el gato, mientras chillan: “¡Gato come o rato!” “¡El gato se come al ratón!”.

#### ***Observaciones***

Este juego es practicado en muchos pueblos y culturas, acompañado frecuentemente de retahílas infantiles que son cantadas por los jugadores que forman el círculo mientras dura la persecución. Los protagonistas del juego suelen ser casi siempre un gato y un ratón. Delimitar el tiempo de persecución para saber si ha ganado el ratón. En Colombia establecen el siguiente diálogo antes de perseguirse:

Todos: – ¿Por qué estás escondido, gatico, en el rincón?

Gato: – Espero calladito que salga algún ratón.

Todos: – Escapa, ratoncito, que el gato va a salir. Y si te vá te atrapa, te puede hacer morir.

Gato: – ¡A que te cojo, ratón!

Ratón: – A que no gato, ladrón.

En Costa Rica dirán: “Allá vienen el gato y el ratón. A darle combate al tiburón”.

## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“GATO COME O RATO”

ANGOLA

EL GATO SE COME AL RATÓN

<b>Edad</b>	De 6 a 8 años.
<b>Duración</b>	15 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

### **Contenido que desarrolla:**

- Nociones asociadas a relaciones espaciales temporales. Percepción espacio-temporal.

### **Descripción**

Dividiremos a los jugadores en varios círculos mixtos, de manera que todos los participantes puedan pasar por los dos roles, ratón y gato. Los participantes cogidos de las manos forman un círculo. Uno de los jugadores (ratón) se sitúa en su interior y dos compañeros (gatos) se colocan en el exterior. Estos dos deben intentar entrar en el círculo para atrapar al ratón, mientras los compañeros del círculo deben protegerlo, intentando evitar que entre el gato, mientras chillan: “¡Gato come o rato!” “¡El gato se come al ratón!”. Para ello no podrán impedirlo con las piernas, solamente podrán juntar sus cuerpos y moverse circularmente.

El tiempo máximo para atrapar al ratón será de 2 minutos, el tiempo será controlado por el profesor. Si consiguen atraparlo se anotarán un punto los jugadores que hacían de gatos, de no ser así, se cambian los roles con los jugadores del círculo.

Ningún jugador quedara eliminado por no atrapar al ratón, o por ser atrapado por el gato.



## FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“AXITIQUINHA”

MOZAMBIQUE

<b><i>Edad</i></b>	De 8 a 12 años.
<b><i>Duración</i></b>	10 minutos.
<b><i>Organización</i></b>	De pie dentro de un círculo.
<b><i>Material</i></b>	Sin material.

### ***Descripción***

Dos jugadores se colocan uno delante del otro dentro de un círculo dibujado en el suelo y dividido en cuatro partes iguales. Cada jugador coloca un pie en cada uno de los cuadrantes. El juego consiste en seguir rítmicamente una secuencia de movimientos sin salir del círculo, sin pisar las líneas divisorias del suelo y sin interferir los movimientos del compañero.

Movimientos a realizar:

1. Rodar sobre el pie derecho pasando el izquierdo al otro cuadrante, quedándose espalda contra espalda.
2. Girar sobre el pie izquierdo colocando el pie derecho en el siguiente cuadrante, volviendo a quedar de cara.
3. Se repite el primer y segundo movimiento hasta volver a quedar en la posición inicial. Antes de realizar cada rotación, los jugadores deben saltar dos veces sobre el mismo lugar. La secuencia se repite indefinidamente hasta que uno de los jugadores se equivoca. El juego va acompañado de una canción que da al movimiento una estética particular.

### ***Observaciones***

Se pueden realizar competiciones entre parejas. Para aumentar la dificultad se puede sumar un nuevo salto antes de realizar la secuencia, o bien dar a los jugadores más tiempo para pensar, comenzar con cuatro saltos y terminar con uno en cada rotación, hasta conseguir hacer perder el ritmo al compañero.

## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“AXITIQUINHA”

MOZAMBIQUE

“ EL ESPEJO ”

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Sin material.

### **Contenidos que desarrolla:**

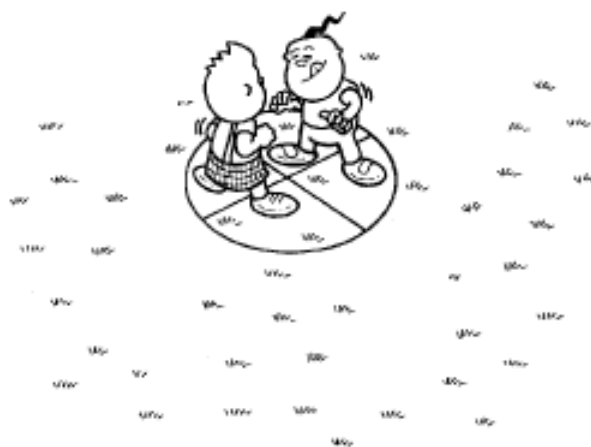
- Afirmación de la lateralidad.

### **Descripción**

Dos jugadores se colocan uno delante del otro dentro de un círculo dibujado en el suelo y dividido en cuatro partes iguales, en cada una de las partes pondremos en el suelo una cartulina (hechas por el profesor), en la que pondrá; derecha e izquierda. Cada jugador coloca un pie en cada uno de los cuadrantes. El juego consiste en imitar todos los movimientos realizados por el compañero.

El alumno realizara los movimientos que quiera sin salirse del círculo y sin pisar las líneas, todos los movimientos tendrá que realizarlos lentamente, para que el compañero pueda imitarlos. NO se podrá hablar y realizar ruidos durante la actividad.

A los cinco minutos los alumnos cambiaran los roles.



## FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“TAAKUB”

SAHARA

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Una pelota, tiza.

### **Descripción**

Se traza un círculo de 4 ó 5 m de diámetro. Un jugador se coloca en su interior, mientras los otros dos se sitúan en el exterior. El jugador central siempre debe mantener un pie en contacto con el círculo. Los jugadores del exterior se pasan la pelota con las manos. Si el jugador central consigue interferir su trayectoria, se cambian los papeles con el jugador que haya errado el lanzamiento. Los lanzamientos nunca pueden sobrepasar la altura del jugador del círculo. Si un jugador exterior no recoge correctamente la pelota, ocupa la posición central.





## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“TAAKUB”

SAHARA

<b>Edad</b>	De 6 a 8 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie dentro de un círculo.
<b>Material</b>	Aros y pelotas de goma.

### **Contenidos que desarrolla:**

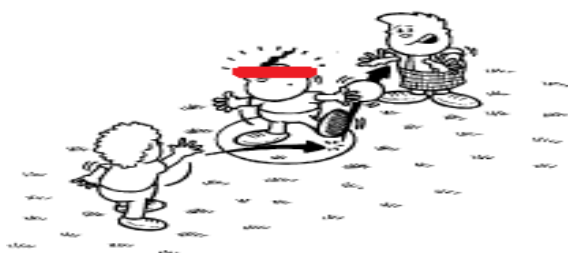
- Experimentación de situaciones de equilibrio y desequilibrio.

### **Descripción**

Se divide la clase en grupos de tres, a cada grupo le corresponde un aro, uno de los jugadores se coloca dentro del aro y los otros dos, uno delante del que está dentro del aro, y el otro detrás. El jugador central solamente puede mantener un pie en contacto con el círculo y no podrá salirse del mismo, si que podrá moverse libremente por el círculo. Los jugadores del exterior se pasan la pelota con las manos. Si el jugador central consigue interferir su trayectoria (no es necesario que atrape la pelota) con cualquier parte de su cuerpo, se cambian los papeles con el jugador que haya errado el lanzamiento. Los lanzamientos nunca pueden sobrepasar la altura del jugador del círculo. Si un jugador exterior no recoge correctamente la pelota, ocupa la posición central.

### **Observaciones**

Si vemos que resulta muy sencillo interceptar la bola para el jugador central, lo que haremos es tapar los ojos con un pañuelo al jugador central, ampliando un poco el círculo central, si es necesario se pintara el círculo con una tiza, en vez de utilizar un aro.



## BLOQUE II. HABILIDADES MOTRICES

### FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“CHENILLE-ASSIS”

BELGICA

EL GUSANO SENTADO

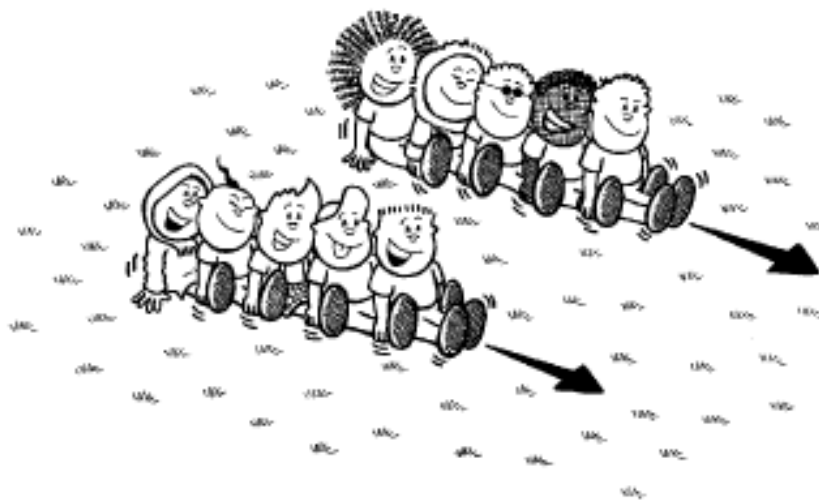
<i>Edad</i>	De 6 a 10 años.
<i>Duración</i>	5 minutos.
<i>Organización</i>	Sentados en fila.
<i>Material</i>	Sin material.

#### *Descripción*

Diversos grupos de seis personas se disponen en fila sentados en el suelo cogiéndose de los tobillos del jugador de atrás. En esta posición cada uno de los equipos tiene que avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, intentado llegar a la línea de meta antes que los otros grupos. Gana quien lo consigue.

#### *Observaciones*

También pueden colocarse todos los participantes en una única fila para intentar que el primero alcance al último.



## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“CHENILLE-ASSIS”

BELGICA

EL GUSANO SENTADO

<b><i>Edad</i></b>	De 6 a 8 años.
<b><i>Duración</i></b>	5 minutos.
<b><i>Organización</i></b>	Sentados en fila.
<b><i>Material</i></b>	Sin material.

### ***Contenidos que desarrolla:***

- Formas y posibilidades del movimiento. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.
- Resolución de problemas motores sencillos.

### ***Descripción***

Formamos diversos grupos de cinco o seis personas que se disponen en fila sentados en el suelo cogiendo los tobillos del jugador de atrás, exceptuando el último de la fila. En esta posición cada uno de los equipos tiene que avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, intentado llegar a la línea de meta antes que los otros grupos. Gana quien antes lo consigue.

Una vez finalizado la primera carrera, el jugador que estaba en primer lugar pasa al último lugar, de esta forma todos pasan por todas las posiciones.

### ***Observaciones***

El profesor puede ir variando las posturas en las que van moviéndose los alumnos, facilitando o dificultando el movimiento.

## FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“LA COMBA”

ESPAÑA

<i>Edad</i>	De 6 a 14 años.
<i>Duración</i>	20 minutos.
<i>Organización</i>	En fila.
<i>Material</i>	Una cuerda

### *Descripción*

Solo se necesita una cuerda gruesa y muchas ganas de saltar. Consiste en que dos jugadores agarren, uno por cada extremo, una cuerda para darle vueltas. El resto de jugadores se colocan en fila para saltar sin perder su turno. Cualquiera de los jugadores que no salte cuando le toca, tropieza con la cuerda, se para el juego y ese jugador le tocara dar a la comba.

En el juego tradicional de la comba se cantan muchas canciones vamos a poner una de ellas, que es muy conocida: “Al pasar la Barca”

"Al pasar la barca,  
me dijo el barquero:  
las niñas bonitas,  
no pagan dinero.  
Yo no soy bonita,  
Ni lo quiero ser,  
Arriba la barca,  
Una, dos y tres".

## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“LA COMBA”

ESPAÑA

<b><i>Edad</i></b>	De 6 a 8 años.
<b><i>Duración</i></b>	20 minutos.
<b><i>Organización</i></b>	En fila.
<b><i>Material</i></b>	Varias cuerdas.

### ***Contenido que desarrolla:***

- Formas y posibilidades del movimiento. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.
- Resolución de problemas motores sencillos.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.

### ***Descripción***

Dividiremos la clase en dos grupos, cada uno con una cuerda gruesa. Consiste en que dos jugadores agarren, uno por cada extremo, una cuerda para darle vueltas. El resto de jugadores se colocan en fila para saltar sin perder su turno. Cualquiera de los jugadores que no salte cuando le toca, tropieza con la cuerda, se para el juego y ese jugador le tocara dar a la comba.

El ganador del juego será el que consiga, acabar la canción sin tocar la cuerda.

Cabe destacar que se trata de un juego practicado principalmente, por chicas, y en nuestro caso vamos a adaptarlo tanto a chicos como a chicas.

### ***Observaciones***

En el caso de que los niños o niñas no se sepan las canciones, el profesor estará preparado y las practicará con los alumnos, ya que es otra manera de promover el patrimonio cultural de los juegos tradicionales.

## FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“A BAS LE ROI”

FRANCIA

ABAJO EL REY

<b>Edad</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	10 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera frente a una pared.
<b>Material</b>	Una pelota y un aro para cada jugador.

### **Descripción**

Es necesaria la participación de cinco o seis jugadores. Cada uno de ellos dispone de un aro que tiene que colocar en una línea perpendicular a la pared, lo más cerca o alejado de ésta en función del orden obtenido en el sorteo de títulos. Así, un jugador puede ser: “roi” (rey), “reine” (reina), “premier valet” (primer criado), “deuxième valet” (segundocriado) o, en último lugar del escalafón, “torche-cul” (apagavelas). El jugador que le ha tocado en suerte el papel de rey sitúa el aro cerca de la pared, mientras que el apagavelas lo pone en última posición. Este jugador es el encargado de lanzar una pelota contra la pared, situándose para ello todos los jugadores detrás de una línea que ha sido trazada en el suelo, paralela a la pared, a unos 5-6 m de ésta. Si la pelota lanzada se introduce dentro de un aro, su propietario tiene que precipitarse a recogerla, y chillar: “¡alto!”, mientras el resto se escapa rápidamente. Ante esa señal sus compañeros se detienen. El que posee el balón puede efectuar tres pasos antes de lanzarlo contra el jugador más cercano a él. Si lo toca, es éste quien debe recogerlo de nuevo y exclamar: “¡alto!” a los demás para que se detengan y también puede efectuar tres pasos antes de intentar impactar en un compañero. Si el jugador que ha exclamado “¡alto!” no toca a ningún jugador, se convierte en “torche-cul”, desplazando su aro hasta el último lugar de la fila. El que se encontraba detrás de él en el orden jerárquico gana un lugar y cambia de título. El nuevo “torche-cul” lanza la pelota, teniendo para ello tres intentos para conseguir que rebote en el interior de un aro. Si no lo consigue, es el jugador que le precede el encargado de intentarlo.

## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“A BAS LE ROI”

FRANCIA

ABAJO EL REY

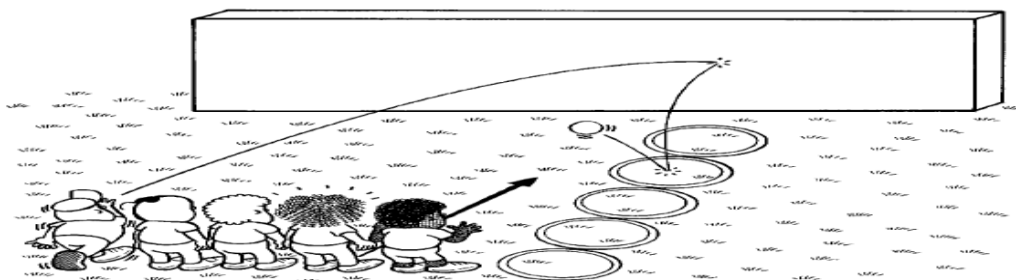
<b>Edad</b>	De 6 a 8 años.
<b>Duración</b>	20 minutos.
<b>Organización</b>	En hilera frente a una pared.
<b>Material</b>	Una pelota y un aro para cada jugador.

### **Contenidos que desarrolla**

- Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.

### **Descripción**

Se divide la clase en grupos de cinco. Cada uno de ellos dispone de un aro que tiene que colocar en una línea perpendicular a la pared, lo más cerca o alejado de ésta en función del orden obtenido en el sorteo de títulos (el profesor será el que decida tal suerte). Así, un jugador puede ser: “roi” (rey), “reine” (reina), “premier valet” (primer criado), “deuxième valet” (segundocriado) o, en último lugar del escalafón, “torche-cul” (apagavelas). El jugador que le ha tocado en suerte el papel de rey sitúa el aro cerca de la pared, mientras que el apagavelas lo pone en última posición. Este jugador es el encargado de lanzar una pelota contra la pared, situándose para ello todos los jugadores detrás de una línea que ha sido trazada en el suelo, paralela a la pared, a unos 5-6 m de ésta. Si la pelota lanzada se introduce dentro de un aro, su propietario tiene que precipitarse a recogerla, y chillar: “¡alto!”, mientras el resto se escapa rápidamente. Ante esa señal sus compañeros se detienen. El que posee el balón puede efectuar tres pasos antes de lanzarlo contra el jugador más cercano a él. Si el balón toca al jugador, y después toca el suelo (es decir, no atrapa el balón), se intercambian los roles, el que era apagavelas pasa a ser el papel del jugador en el que introdujo el aro. Ganará el jugador que sea rey, al finalizar el tiempo de juego.



## BLOQUE III. ACTIVIDADES FISICAS ARTISTICO-EXPRESIVAS

### FICHA DE JUEGO ORIGINAL

“TJAMPITA YAALTJI”

AUSTRALIA

¿DÓNDE ESTA EL SONAJERO?

**Edad** De 3 a 8 años.

**Duración** 5-10 minutos.

**Organización** Sentados en círculo.

**Material** Un pañuelo y un sonajero o una lata con varias piedrecillas dentro.

#### **Descripción**

Los jugadores están sentados en círculo a excepción de dos de ellos que permanecen de pie en su interior. Uno de ellos tiene los ojos vendados. El otro tiene en su mano un sonajero u otro objeto que haga ruido. El jugador que maneja el objeto, cuando lo haga sonar, no podrá moverse del terreno. El jugador vendado intenta cogerlo guiándose por el ruido. Cuando lo consiguen, otros dos jugadores pasan al centro y continúan el juego.





## FICHA DE JUEGO MODIFICADA

“TJAMPITA YAALTJI”

AUSTRALIA

¿DÓNDE ESTA MI SONAJERO?

<b>Edad</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	5-10 minutos.
<b>Organización</b>	De pie en círculo.
<b>Material</b>	Un pañuelo y varios instrumentos.

### **Contenidos que desarrolla**

- Posibilidades expresivas con objetos y materiales.

### **Descripción**

Esta actividad la realizaremos en dos grupos, para que todos los alumnos puedan pasar participar en la actividad, los alumnos están de pie en círculo a excepción de dos de ellos que permanecen de pie en su interior. Uno de ellos tiene los ojos vendados. El otro tiene en su mano un sonajero u otro objeto que haga ruido. El jugador que maneja el objeto, cuando lo haga sonar, no podrá moverse del terreno. El jugador vendado intenta cogerlo guiándose por el ruido. Cuando lo consiguen, otros dos jugadores pasan al centro y continúan el juego.

Iremos variando los instrumentos, con el fin de que los alumnos vayan familiarizándose con los instrumentos, de esta manera trabajaremos la interdisciplinariedad con otras áreas.

Dentro de este bloque de contenidos, en el cual desarrollamos las actividades físicas artístico expresivas, introduciría a los niños algunos pasos sobre danzas y bailes populares, además los niños a los que van dirigidas las actividades están en una edad temprana en las que no sienten vergüenza por este tipo de cosas, por lo que este tipo de actividades les resulta divertidas.

Sí que es cierto que hay que prestar atención a las danzas y bailes que vamos a introducirles ya que el nivel de dificultad tiene que estar adaptado a la edad de los alumnos.

Por último mencionar que los siguientes bloques de contenidos que se desarrollan a continuación, son aspectos más generales, por lo que son puestos en práctica en todos los juegos que hemos visto anteriormente. Así que no desarrollaré actividades específicas para abordarlos.

#### Bloque 4. Actividad física y salud

- Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.
- Relación de la actividad física con el bienestar
- Movilidad corporal orientada a la salud.
- Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física.

#### Bloque 5. Juegos y actividades deportivas

- El juego como actividad común a todas las culturas. Realización de juegos libres y organizados.
- Descubrimiento de la cooperación y la oposición con relación a las reglas de juego. Aceptación de distintos roles en el juego.
- Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego.
- Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.
- Confianza en las propias posibilidades y esfuerzo personal en los juegos.
- Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

## 6. CONCLUSIONES Y POSIBLE APLICACIÓN

En primer lugar hablaré de las conclusiones que he extraído durante la realización de este trabajo.

Por un lado está claro que la sociedad de hoy en día sabe de qué hablamos si le preguntamos sobre los juegos tradicionales y les decimos que forman parte de nuestra cultura y nuestro patrimonio, nadie se extraña al oír ese término y estas conclusiones. Pero por el otro lado sí que es cierto, que los juegos tradicionales, están entrando en desuso, y cada vez son menos practicados, ya que estamos en una sociedad en la que los deportes institucionalizados y las nuevas tecnologías, han hecho que los deportes o juegos tradicionales sean menos practicados, y que han los niños sean más sedentarios.

En segundo lugar me gustaría comentar la importancia que tiene el juego dentro del ámbito educativo, como ya he mencionado anteriormente el juego es la forma que tiene el niño de trabajar, a través del juego el niño se va a ir desarrollando durante toda su infancia, además de el desarrollo motor, el niño va a aprender una serie de valores que le van a hacer integrarse en la sociedad y poder convivir en ella en un futuro.

En cuanto al juego tradicional, cabe destacar que no está claro su origen, aunque se cree que en la península ibérica entraron a través del Camino de Santiago, lo mismo ocurre con su taxonomía, ya que existen diferentes clasificaciones dependiendo del punto de vista de los autores.

Si hablamos de las posibles aplicaciones, en mi opinión el juego tradicional debe estar presente en el currículo de educación primaria, ya que en primer lugar forma parte del patrimonio cultural de nuestro país y de determinadas zonas y no debe perderse, por lo que la escuela debe promoverlo a través de la enseñanza.

En este trabajo, hemos visto como el juego tradicional presenta pequeñas dificultades para llevarlo al aula, por lo que a través de las fichas que he desarrollado hemos realizado pequeñas adaptaciones a los juegos aquí propuestos para poder llevarlos al aula.

En mi opinión es la educación física la vía mas adecuada para introducir al niño a este patrimonio cultural, ya que el juego tradicional no deja de ser un juego, y por lo tanto el

niño se va a divertir realizándolo, al mismo tiempo que podemos introducirles pequeños aprendizajes teóricos sobre el mismo, por lo que el niño al mismo tiempo que juega, aprende y se desarrolla motrizmente.

Esto no quiere decir, que la educación física sea la única vía para introducir al niño aspectos de nuestra cultura o patrimonio.

## 7. BIBLIOGRAFIA

### **Fuentes electrónicas**

<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>

<http://www.efdeportes.com/efd113/deterioro-de-los-juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm>

[http://www.jugaje.com/es/textes/texte\\_4.php](http://www.jugaje.com/es/textes/texte_4.php)

<http://books.google.es/books?id=jdhVwq23Yd0C&pg=PA14&lpg=PA14&dq=estudios+sobre+juegos+tradicionales+extranjeros&source=bl&ots=f4CzaiKLeE&sig=adw-7ub20uREceUSEYsB-VKUqhY&hl=es&sa=X&ei=CXakUab7FoKr7AazjYD4CQ&ved=0CB4Q6AEwAA#v=onepage&q=estudios%20sobre%20juegos%20tradicionales%20extranjeros&f=false>

<http://www.efdeportes.com/efd125/estrategia-para-la-conservacion-y-fomento-de-los-juegos-populares-tradicionales.htm>

<http://www.slideshare.net/Plenilunio33/los-juegos-tradicionales>

<http://portal.inder.cu/index.php/recursos-informacionales/arts-cient-tec/11104-los-juegos-tradicionales-para-contribuir-al-mejoramiento-de-las-habilidades-motrices-basicas>

<http://www.jugaje.com/es/>

### **Fuentes bibliográficas y documentales**

BLANCO, T. (1995). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca, Diputación de Salamanca.

BOMPIANI, E. (1986). *Yo juego, tú juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*. Barcelona, Juventud.

BRAVO, R. FERNANDEZ, E. MERINO, R. (1999). *El juego, medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido*. Málaga, Aljibe.

MORENO, C. (1993). *Aspectos recreativos de juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, Gymnos, S.L.

PEREZ DE COLOSÍA SUAREZ, E. (1996). *Juegos autóctonos y tradicionales motrices de La Rioja*.

BANTULA, J. MORA J.M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Paidotribo.

MORENO PALOS, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, Alianza Editorial S.A.

OPPENHEIM, J.F. (1990). *Los juegos infantiles*. Barcelona, Ediciones Martinez Roca S. A.

ANONIMO. (1980-1984). *En busca del juego perdido*. Bilbao, Cuadernos de Adarra.

### **Fuentes orales**

Luisa Medina Carreras (Habitante de la Villa de Lodosa)

M<sup>a</sup> Jesús Rodríguez Medina (Habitante de la Villa de Lodosa)

Jesús Marzo Remirez (Habitante de la Villa de Lodosa)

Manuel Marzo (Habitante de la Villa de Lodosa)

