



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Título: “Los juegos tradicionales en el currículum: un
análisis comparativo entre Andalucía y Aragón “**

Alumno/a: Rafael Armijo Sierra

NIA: 593154

Director/a: Pilar Abós Olivares

AÑO ACADÉMICO 2013-2014

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	4
1.- MARCO TEÓRICO.....	5-31
1.1. Concepto De Juegos Tradicionales.....	5-7
1.1.1.- Características	
1.2. Tipología.....	7-10
1.2.1.- Clasificaciones Generales	
1.2.1.1.- Rafael García Serrano (1974)	
1.2.1.2.- Moreno Palos (1992)	
1.2.1.3.- En relación a su origen (Lavega, 2000)	
1.2.2.- Clasificaciones Didácticas	
1.2.2.1.- En función del material utilizado	
1.2.2.2.- En el ámbito de la Educación Física	
1.2.2.3.- En relación a su dimensión social	
1.3. Los Juegos Tradicionales en el Currículum de Educación Primaria de Andalucía y Aragón.....	11-18
1.4.-Los Juegos Tradicionales y el desarrollo de las Competencias Básicas.....	19-23
1.5.- Análisis de los Juegos Tradicionales de Aragón y Andalucía.....	24-31
1.5.1. Juegos Tradicionales de Aragón	
1.5.2. Juegos Tradicionales de Andalucía	
1.5.3. Juegos Tradicionales comunes a ambas comunidades y análisis comparativo	
2.- LOS JUEGOS TRADICIONALES EN UN AULA DE PRIMARIA: ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA	32
2.1.- Unidad Didáctica: Juegos Tradicionales de Aragón y Andalucía.....	32-35
2.1.1.- Contexto del Centro y del aula	
2.1.2.- Elementos de la Unidad Didáctica	
2.1.2.1.- Criterios de evaluación e indicadores	
2.1.2.2.- Objetivos generales y didácticos	
2.1.2.3.- Contenidos	

2.1.2.4.- Actividades, recursos y agrupamientos	
2.1.2.5.- Sistema de evaluación	
2.2. Diseño de la Unidad Didáctica: Juegos Tradicionales.....	36-44
2.3.- Evaluación de la Unidad Didáctica.....	44
3.- CONCLUSIONES.....	45-46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47-48
ANEXO I.....	49

RESUMEN

El Trabajo Fin de Grado que se presenta ha supuesto una breve investigación sobre los juegos tradicionales de Andalucía y de Aragón, teniendo en cuenta que sus diferencias históricas y culturales hacen que también encontremos diferencias en aquellos. El entorno y el tipo de relaciones humanas están detrás del origen de los juegos por lo que los juegos tradicionales surgen ligados al medio rural y a dos variables fundamentales, el sexo y la edad. La actividad económica, el papel de la mujer en la vida familiar y social, el clima, el tipo de vivienda..., son algunos de los factores que nos hacen entender las diferencias en los juegos de niños y adultos. De este modo el trabajo presenta tres partes diferenciadas, una primera de contextualización teórica, una segunda de análisis comparativo del papel de los juegos tradicionales en el currículum de educación primaria de Andalucía y Aragón, y una última parte de aplicación práctica en el área de la educación física, a través del diseño de una UD, parte de la cual ha sido realizada en el periodo de realización del Practicum.

ABSTRACT

The Final Project Work presented has been a little research on traditional games of Andalucía and Aragon, considering their historical and cultural differences make also find differences in those. The environment and the type of human relationships behind the origin of the games so traditional games arise related to rural and two key variables, sex and age. Economic activity, the role of women in family and social life, climate, type of housing ... are some of the factors that make us understand the differences in the games children and adults. This work presents three different, a first theoretical contextualization, a second comparative analysis of the role of traditional games in the curriculum of primary education in Andalusia and Aragon, parts and final part of practical application in the area of physical education, through the design of a UD, part of which has been made in the period in which the Practicum.

Palabras claves: Juegos tradicionales, Aragón, Andalucía, investigación, juegos comunes.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Cuando analizamos la sociedad actual podemos observar que las tecnologías están en toda nuestra vida. Por ejemplo: si se va la luz durante unas horas parece que es el fin del mundo, dependemos de los móviles 24 horas.... Y los niños cada vez dependen más de ellas para su entretenimiento... Cada vez hay menos niños en la calle jugando al fútbol y gritando de vez en cuando ¡cuidado coche! Ahora juegan a través de la videoconsola..., aunque también es verdad que pueden interactuar en tiempo real con otro niño del otro lado del mundo.... ¿Dónde quedan los juegos tradicionales?...esos juegos inventados por otros para divertirse, esos que aprendimos de nuestros abuelos, esos que aprendimos de nuestros familiares y amigos que vivían en otro lugar diferente al nuestro y que podíamos enseñar a nuestros amigos.

El abuso de la tecnología, la desaparición de los espacios de juego al aire libre, la escasa valoración social de algunos juegos, la pérdida de muchas tradiciones debido a los movimientos migratorios, la falta de creatividad en los niños cuando tienen a su alcance excesivos recursos..., todo ello conduce al olvido de los juegos tradicionales. Sin embargo la universalidad de juego es evidente, ya que incluso los animales juegan. Los juegos tradicionales han servido, y sirven todavía, como iniciación y práctica deportiva y ayudan, de este modo, a evitar el sedentarismo y a establecer relaciones sociales tanto con iguales como con adultos. En este sentido la recuperación de la memoria histórica está detrás del interés general, y del mío propio, que dichos juegos ha despertado en los últimos años, fruto de los cuales está la creciente bibliografía sobre el tema, la creación de web y/o blog específico, así como de Museos dedicados a su estudio.¹

En este contexto el TFG ha sido diseñado y desarrollado teniendo en cuenta que el cuarto curso del Grado de Educación Primaria, en la Mención de Educación Física, lo he realizado en la Universidad de Granada a través de una Movilidad SICUE. Además mis orígenes familiares me vinculan a las dos Comunidades Autónomas elegidas. Esta ha sido la razón directa, a la que hay que unir mi atracción por el tema, así como la consideración de que en estos momentos en los que estamos absorbidos por la tecnología, los niños pueden perder la magia del juego. Además en el área de educación física en la que he realizado la mención del grado, los juegos tradicionales son, no sólo un contenido, sino una herramienta para desarrollar diferentes competencias

1.- MARCO TEÓRICO

1.1. Concepto de Juegos tradicionales.

El origen de los juegos tradicionales no tiene una fecha exacta, aunque en España la idea básica es que la mayoría de ellos comenzaron a través del Camino de Santiago, ya que era un lugar idóneo para que los peregrinos venidos de diferentes lugares del mundo (Francia, Italia, lugares de Centro-Europa...) dejaran su huella con sus juegos. En este sentido Aragón cuenta con un número mayor de juegos autóctonos que otras Comunidades Autónomas, en concreto que Andalucía, al recorrer el citado Camino gran parte del norte de su geografía.

En cuanto al concepto de juego tradicional, lo primero que debemos señalar es que ha sido estudiado desde diferentes áreas y/o disciplinas y por lo tanto analizado desde distintas perspectivas. Por ello nos encontramos con diferentes definiciones y teorías de las que hemos entresacado aquellas de carácter más general y aquellas otras más vinculadas con el área de educación física.

¹ Algunos ejemplos son

El Museo del Juego <http://museodeljuego.org/>

El Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Huesca),

<http://juegostradicionales-david.blogspot.com.es>

<http://juegostradicion.blogspot.com.es>

<http://juegostradicionalesescuela.blogspot.com.es>, <http://www.juegostradicionalesaragoneses.com>

- En primer lugar debemos resaltar *la diferencia entre juego tradicional, juego popular, y juego autóctono* (Rosa y Del Río, 2000), entendiendo como juego tradicional aquel que se ha practicado a lo largo de la historia con muy ligeras variantes y que ha tenido un proceso de transmisión (Lavega, 2000); como juego popular, al que ha practicado gran número de personas en determinadas épocas y zonas; y como juego autóctono a aquél que es propio de una determinada región, comunidad o país. En relación a este último término en ocasiones puede no parecer muy adecuado al desconocer el origen exacto de un determinado juego.
- Según Carmen Trigueros (1998) los juegos tradicionales son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado. Los juegos tradicionales son propios y característicos de una cultura, localidad o comunidad y nadie conoce su origen específico, debido a que muchas veces son juegos muy antiguos. Sin embargo los juegos populares son una manifestación lúdica, arraigada en una sociedad y que generalmente se encuentran ligados a celebraciones festivas y/o folklóricas
- Aretz (1998) los define como juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando.
- Bolívar (2001) los conceptualiza como juegos populares, que pertenecen a la cultura popular y constituyen un elemento esencial para la preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve
- Según diversos autores estos juegos emanan de la cultura más autóctona y son el reflejo de la actividad diaria de los antepasados, indicando su modo de vida en sentido general. Para cada país o zona geográfica de origen de los juegos, éstos han desempeñado un papel muy importante en el conocimiento de su historia y preservación de los valores legados por sus primitivos habitantes y el necesario sincretismo cultural.
- Kishimoto (1994), citando a Ivic señala que la modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.
- Lavega (1995) indica que aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas

de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

- En el juego tradicional, es la tradición local la que transmite sus códigos y rituales y son los grupos que los ponen en práctica los que establecen su sistema de reglas según sus costumbres y rasgos locales (Lavega, P, 2010)
- El juego tradicional es parte la cultura que nos han dejado nuestros antepasados. Gracias a ellos podemos aprender muchas cosas sobre nuestros orígenes, como costumbres, y además aprendemos que las tecnologías no son tan necesarias para divertirse y que se puede aprender jugando.

Por lo tanto podemos entender que los juegos tradicionales son juegos propios de una región en los que se utilizaban materiales inventados y fabricados por el hombre, o proporcionados por la naturaleza. (Rafael Armijo, 2014)

1.1.1.- Características

- Son, ante todo, juego y, por tanto, se trabajarán siguiendo las orientaciones generales de cualquier actividad lúdica. En este sentido se juegan por el mismo placer de jugar.
- Han sido y son parte de la identidad cultural de un pueblo, apoyados en las formas de vida y en la división social del trabajo.
- Potencian la participación del niño en las actividades comunitarias, facilitando la creación de hábitos y habilidades tanto motrices como intelectuales, así como la acumulación de experiencias sociales. Responden a algunas de sus necesidades básicas.
- Presentan un alto grado de ambivalencia ya que en muchos de ellos no hay un rol prefijado, sino que éste va cambiando en el transcurso del propio juego. Las reglas pueden ser negociables.
- No precisan de materiales muy específicos

1.2. Tipología

La complejidad morfológica y estructural de los juegos populares/tradicionales se pone de manifiesto en las numerosas clasificaciones existentes, así como en los criterios utilizados en las mismas que responden a diferentes objetivos. en este sentido, y de acuerdo con el objetivo de este trabajo vamos a exponer algunas clasificaciones en función de su importancia histórica, así como de su valor didáctico.

1.2.1.- Clasificaciones generales

1.2.1.1.- Rafael García Serrano (1974)

En su trabajo, pionero en España, sobre el juego popular y tradicional de la península realizado en 1974 hace una clasificación pormenorizada en la que se distinguen las siguientes categorías:

- a. Juegos y deportes pedestres de saltos y equilibrios:
 - Carreras: Korrikolaris (vascos), Kastoris o andarís, carreras rituales, carreras de saco.
 - Saltos: salto de pasiego, salto con "makilla", salto ritual vasco.
 - Equilibrios: torres humanas o Castells (Cataluña, Aragón, Castilla)
- b. Juegos y deportes de lanzamiento
 - Lanzamiento a distancia: tiro de barra española, de barrón, de bola, de reja
 - Lanzamiento de precisión: bolos, caliche, petanca, rana, rayuela, herrón.
- c. Juegos y deportes de fuerza
 - De levantamiento de peso: levantamiento de piedras, de cántaros.
 - De tracción: soga, tira tira del palo.
- d. Juegos de lucha
 - Lucha leonesa y lucha canaria.
 - Juegos de mazo y bola
 - Checa, porca, brilla.
- e. Juegos y deportes de pelota
 - Pelota vasca
 - Pelota valenciana
- f. Juegos populares de habilidades en el trabajo
- g. Juegos y deportes populares con animales o vehículos
- h. Juegos y deportes hípicas: carreras de caballos, carreras de asno
- i. Luchas de animales: carneros, gallos.
- j. Juegos y deportes ciclistas: carreras, pruebas de habilidad.

1.2.1.2.- Moreno Palos (1992)

Profesor del INEF de Madrid de la asignatura de Juegos y deportes populares, elaboró en 1992 la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

- a. De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.

- b. De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
- c. De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas...
- d. De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
- e. De lucha: lucha, esgrima.
- f. De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje...
- g. Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo...
- h. Con animales: luchas, caza...
- i. De habilidad en el trabajo: agrícolas.
- j. Diversos.

1.2.1.3.- En relación a su origen (Lavega, 2000)

- a. La exploración lúdica: la necesidad de jugar
- b. La supervivencia y el trabajo: aprender jugando
- c. La defensa del territorio y el sedentarismo
- d. El culto y las creencias mágico-religiosas

1.2.2.- Clasificaciones Didácticas

En este apartado vamos a unificar algunas de las clasificaciones existentes de manera que puedan ser útiles desde el punto de vista del uso de los juegos tradicionales en la escuela.

1.2.2.1.- En función del material utilizado

- a. Juegos con material específico (la rana, el aro, la picota...).
- b. Juegos con material ordinario (la comba, el pañuelo...)
- c. Juegos con materiales reciclados (las tabas, las chapas...)
- d. Juegos sin material (el gato y el ratón, salto a pies juntos...)

1.2.2.2.- En el ámbito de la Educación Física (Miranda Viñuales, 1996)

- a. Juegos de animación
- b. Juegos centrales
- c. Juegos calmantes

1.2.2.3.- En relación a su dimensión social

- a. Juegos individuales: con o sin competición. La relación social es nula

- b. Juegos colectivos o de grupo, en los que la aportación individual mejora la eficacia del conjunto, pero no existe vinculación causal entre los jugadores
- c. Juegos de equipo, en los que la disposición de los jugadores es de tipo relacional y existe una vinculación causal entre los protagonistas.

Teniendo en cuenta esta última dimensión y profundizando en la idea del aprendizaje que buscamos con la realización de los diferentes juegos tradicionales mi propuesta sería la siguiente:

- a. **Juegos Individuales**, que serían aquellos en los que existe un solo jugador que se enfrenta a la inteligencia artificial del juego para conseguir una serie de objetivos dentro de la trama. Las acciones del juego y los intereses son individuales y la relación es nula
- b. **Juegos Competitivos**, que serían aquellos donde el jugador juega para conseguir su propio éxito personal o meta, por lo que generalmente al ganar un jugador, pierden el resto de jugadores. Cada jugador participa individualmente sin que influya en las acciones del resto de jugadores.
- c. **Juegos Colaborativos**, en los que el éxito individual se transforma en que el grupo consiga la meta deseada, apareciendo el concepto de “equipo”, de modo que un individuo gana cuando gana el equipo y con ello todos sus miembros. La meta es común, global y única para todos los individuos del equipo y los protagonistas coinciden en el espacio y el tiempo. Pueden implicar competición o no.
- d. **Juegos Cooperativos**: Basándose en las ideas de los puntos anteriores aparecen los juegos cooperativos, donde cada uno de los individuos puede tener sus propios objetivos individuales, aunque se agrupan en equipos para buscar un beneficio conjunto para la consecución de sus propias metas, que pueden obtener gracias a los demás. Es decir, el equipo no es primordial para conseguir la meta del jugador, sino algo circunstancial. Se pueden tener metas a nivel de equipo, pero deberán ser algo secundario.

1.3. Los juegos tradicionales en el Currículum de Educación Primaria de Andalucía y Aragón.



Cuadro 1. Distribución de los juegos y deportes tradicionales en España

La inclusión de este cuadro nos permite una primera visión de la presencia de los juegos tradicionales en las diferentes comunidades autónomas, por lo que podemos partir de un hecho claro: Aragón es una comunidad con una fuerte presencia de dichos juegos, mientras que en Andalucía su presencia es mínima.

Partiendo de esta base, esta parte del trabajo está apoyada en el análisis del Currículum de Educación Primaria desarrollado por las Comunidades Autónomas de Andalucía y de Aragón.²

En el caso de Andalucía, la ORDEN de 10 de agosto de 2007 (BOJA 171 de 30 de agosto de 2007), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, indica en su artículo 2 que “Los objetivos, contenidos, y criterios de evaluación para cada una de las áreas de conocimiento de la educación primaria son los establecidos en el Anexo II del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre (BOE 293 de 8 de diciembre de 2006), y en el Anexo I de la presente Orden en el que se establecen las enseñanzas que son propias de la Comunidad Autónoma. Teniendo en cuenta que el currículo propio de Andalucía incluido en este último anexo sólo se ha vinculado a las áreas de Conocimiento del medio natural, social y cultural, Lengua castellana y literatura, Lengua extranjera y Matemáticas, utilizaremos de

² De acuerdo con la LOE, ya que al diseñar este trabajo no contábamos con el Currículum LOMCE.

manera general el anexo II del RD 1513 y de manera específica haremos referencia exclusivamente a los contenidos propios que figuran en el anexo del currículo de Andalucía.

En este último caso debemos indicar las dificultades encontradas para utilizar la parte específica del currículum andaluz, ya que la estructura que adopta no es la misma que la establecida para el documento estatal ni para el de Aragón. Creemos conveniente incluir algunas de las características específicas que presenta este documento para poder entender mejor las dificultades a las que hemos hecho mención y para resaltar aquellos elementos que son positivos para la inclusión de los juegos tradicionales en la práctica pedagógica de la educación primaria.

- a. Los principios para el desarrollo de los contenidos destacan la dimensión histórica e interdisciplinar del conocimiento, así como la vinculación de los aprendizajes con la vida cotidiana.
- b. Plantea grandes núcleos de trabajo, permitiendo al profesorado concretarlos en sus programaciones de aula, haciendo uso de su autonomía y adaptando los contenidos a las peculiaridades de su contexto y su alumnado.
- c. Incluye aspectos relacionados con el medio natural, la historia, la cultura, la economía y otros hechos diferenciadores, vinculados sólo a algunas áreas, organizados en torno a núcleos temáticos. En el área de Lengua y Literatura y Lenguas Extranjeras los núcleos temáticos que se proponen giran en torno a las competencias lingüísticas básicas. Por ello se han denominado, a diferencia del resto de las áreas, *núcleos de destrezas básicas*.

En el caso de Aragón la referencia utilizada es la ORDEN de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 65, de 1 de junio de 2007).

En las tablas que mostramos a continuación realizamos una comparación de los diferentes elementos curriculares (objetivos, contenidos y criterios de evaluación) en relación a su vinculación a la presencia de los Juegos Tradicionales como contenido específico y/o a su posible utilización como estrategia y/o actividad para el logro de otros objetivos

Tabla 1.- Área de Educación Física

Elementos curriculares		Currículo Aragón	Currículo Andalucía (Estatal)
Objetivos de área		Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas lúdicas y deportivas como elementos culturales(...) mostrando una actitud crítica como participante y como espectador, prestando atención a los juegos, deportes y manifestaciones artísticas propias de la comunidad aragonesa.	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.
Contenidos	1er ciclo	El juego como actividad común a todas las culturas. Conocimiento y práctica de algunos juegos de Aragón. Descubrimiento de juegos interculturales.	El juego como actividad común a todas las Culturas. Realización de juegos libres y organizados.
	2º ciclo	Conocimiento y práctica de juegos tradicionales de Aragón. Acercamiento al juego de otras comunidades y Países de sus compañeros de clase. Recopilación escrita de juegos tradicionales de la zona de origen.	El juego y el deporte como elementos de la realidad social.
	3er ciclo	Conocimiento, práctica y valoración de los juegos y deportes tradicionales de Aragón. Recopilación escrita de juegos de otras regiones de origen del alumnado analizando las relaciones interpersonales. Conocimiento y práctica de juegos de otras culturas.	El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales
Criterios de evaluación	1er ciclo	Participar y disfrutar en los juegos respetando las normas y a los compañeros, aceptando los distintos papeles de juego y el resultado.	Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros y compañeras.
	2º ciclo	Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales de Aragón y alguna danza popular valorándolos como parte de nuestra cultura.	Participar del juego y las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas.
	3er ciclo	Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales y algún baile de Aragón y de otras zonas geográficas, valorando los primeros como parte de nuestro patrimonio cultural y los segundos como medio de conocimiento y acercamiento a otras culturas.	Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos.

Tabla 2.- Área de Conocimiento del medio natural, social y cultural

Elementos curriculares		Currículo Aragón	Currículo Andalucía (Estatal)	Currículo Andalucía (Propio)
Objetivos de área		Reconocer en el medio natural, social y cultural cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo, e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos relevantes en la historia de España, con atención especial a la de Aragón.	Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos históricos.	
Contenidos	1er ciclo	Iniciación de la reconstrucción de la memoria del pasado próximo a partir de fuentes familiares. Aproximación a algunos acontecimientos del pasado y del presente de su entorno..	Acercamiento a las manifestaciones de las culturas presentes en el entorno, como muestra de diversidad y riqueza	La construcción histórica, social y cultural de Andalucía. El patrimonio en Andalucía.
	2º ciclo	Identificación de las manifestaciones de la cultura popular y tradicional del entorno. Uso de técnicas sencillas de registro y representación del pasado familiar y próximo.	Utilización de documentos escritos y visuales para obtener información histórica y elaborar distintos trabajos	
	3er ciclo	Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y lingüística de España	Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural	
Criterios de evaluación	1er ciclo	Reconocer algunas manifestaciones culturales presentes en el ámbito escolar, en su localidad o en Aragón, valorando su diversidad y riqueza	Reconocer algunas manifestaciones culturales presentes en el ámbito escolar, local y autonómico, valorando su diversidad y riqueza.	¿Qué elementos son peculiares de nuestro entorno? (en el paisaje, en las construcciones, en las fiestas, etc.). ¿Qué monumentos (o costumbres otradiciones...) de nuestra ciudad consideramos importantes? ¿Por qué?
	2º ciclo	Explicar con ejemplos concretos la evolución de algún aspecto de la vida cotidiana relacionado con aspectos demográficos, históricos o sociales relevantes, identificando las nociones de duración, sucesión y simultaneidad	Explicar con ejemplos concretos, la evolución de algún aspecto de la vida cotidiana relacionado con hechos históricos relevantes, identificando las nociones de duración, sucesión y simultaneidad	¿Cómo han contribuido las mujeres y los hombres a esa Historia? ¿Desde cuándo existen los monumentos (o las tradiciones o las costumbres...) de nuestra ciudad?
	3er ciclo	Identificar rasgos significativos (cambios demográficos, restos arqueológicos, modos de vida, sistemas de gobierno, etc.) de la sociedad española, en particular de la aragonesa, en algunas épocas pasadas	Identificar rasgos significativos de los modos de vida de la sociedad española en algunas épocas pasadas	¿Qué costumbres y tradiciones de nuestros pueblos están desapareciendo? ¿Qué podríamos hacer para conservarlas

Tabla 3.-Área de Lengua y Literatura

Elementos curriculares		Currículo Aragón	Currículo Andalucía (Estatal)	Currículo Andalucía (propio) (incluye L. Extranjeras)
Objetivos de área		Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.	Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta	
Contenidos	1er ciclo	Participación y cooperación en situaciones comunicativas de ámbito cotidiano, social Escucha de textos literarios orales y escritos	Participación y cooperación en situaciones comunicativas del aula. Escucha de textos literarios	Lectura y comprensión de textos cercanos a la experiencia vital, local y regional, de niños y niñas. Contenidos de la literatura de tradición oral andaluza en sus diversos niveles de expresión (flamenco, folclore...).
	2º ciclo	Escucha de textos narrativos de tradición oral	Lectura guiada de textos narrativos de tradición oral	
	3er ciclo	Lectura de textos literarios. Escucha y lectura guiada de textos narrativos de tradición oral española en general y aragonesa en particular	Valoración y aprecio del texto literario como vehículo de comunicación, fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas, como hecho cultural y como recurso de disfrute personal	
Criterios de evaluación	1er ciclo	Participar en las situaciones de comunicación del aula Captar el sentido global de textos orales de uso habitual Conocer textos literarios de la tradición oral	Conocer textos literarios de la tradición oral	Capacidad para captar el sentido, general o concreto, de los mensajes orales escuchados en diferentes contextos. Desarrollo de destrezas en aspectos no textuales para procesar la información (códigos visuales, musicales, de expresión corporal, etc.). Interés por la creación literaria
	2º ciclo	Captar el sentido de textos orales de uso habitual. Conocer textos literarios de la tradición oral	Conocer textos literarios de la tradición oral	
	3er ciclo	Conocer textos literarios de la tradición oral española en general y aragonesa en particular	Conocer textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo así como las características de la narración y la poesía, con la finalidad de apoyar la lectura y la escritura de dichos textos.	

Tabla 4.- Área de educación artística

Elementos curriculares		Currículo Aragón	Currículo Andalucía (estatal)
Objetivos de área		Conocer y valorar las diferentes manifestaciones artísticas de la cultura tradicional y popular de la Comunidad autónoma de Aragón y de otros pueblos, relacionándolas con su contexto, descubriendo su atractivo, fomentando actitudes de valoración y respeto, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas que comparten un mismo entorno.	Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas que comparten un mismo entorno.
Contenidos	1er ciclo	Observación, percepción y valoración de las manifestaciones artísticas más representativas de la Comunidad autónoma de Aragón.	Observación y exploración sensorial de los elementos presentes en el entorno natural, artificial y artístico.
	2º ciclo	Búsqueda, análisis, comentarios de música y la tradición oral de la Comunidad de Aragón	Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas características.
	3er ciclo	Curiosidad, reconocimiento y valoración de la música y las tradiciones propias y de otros pueblos, como parte de la identidad, de la diversidad y de la riqueza del patrimonio.	Valoración e interés por la música de diferentes épocas y culturas
Criterios de evaluación	1er ciclo	Elaborar breves producciones artísticas en las que se recreen materiales del patrimonio aragonés y de otras culturas (temas, textos de la tradición oral, costumbres, danzas, etc.) y en las que se manifiesten actitudes de aprecio, valoración crítica y compromiso de conservación y perpetuación.	Usar términos sencillos para comentar las obras plásticas y musicales observadas y escuchadas
	2º ciclo	Memorizar e interpretar un repertorio básico de canciones, piezas instrumentales y danzas.	Memorizar e interpretar un repertorio básico de canciones, piezas instrumentales y danzas
	3er ciclo	Interpretar y reconocer músicas del medio social y cultural propio y de otras épocas y culturas	Buscar, seleccionar y organizar informaciones sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otras culturas, de acontecimientos, creadores y profesionales relacionados con las artes plásticas y la música

Tabla 5.- Área de lengua extranjera

Elementos curriculares		Currículo Aragón	Currículo Andalucía (Estatal)	Currículo Andalucía Propio (incluye Lengua y Literatura)
Objetivos de área		Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general, como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos.	Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos.	
Contenidos	1er ciclo	Interés por conocer información sobre las personas y la cultura de los países donde se habla la lengua extranjera.	Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse	Creación y recreación de textos con intención literaria o lúdica
	2º ciclo	Interés por conocer información sobre las personas y la cultura de los países donde se habla la lengua extranjera.	Interés por conocer información sobre las personas y la cultura de los países donde se habla la lengua extranjera.	
	3er ciclo	Conocimiento de costumbres cotidianas y uso de las formas de relación social propias de países donde se habla la lengua extranjera.	Conocimiento de costumbres cotidianas y uso de las formas de relación social propias de países donde se habla la lengua extranjera.	
Criterios de evaluación	1er ciclo	Identificar algunos aspectos de la vida cotidiana de los países donde se habla la lengua extranjera y compararlos con los propios.	Participar en interacciones orales muy dirigidas sobre temas conocidos en situaciones de comunicación fácilmente predecibles	Desarrollo de destrezas en aspectos no textuales para procesar la información Capacidad de relación de lo aprendido con sus propias vivencias.
	2º ciclo	Identificar algunos aspectos de la vida cotidiana de los países donde se habla la lengua extranjera y compararlos con los propios.	Identificar algunos aspectos de la vida cotidiana de los países donde se habla la lengua extranjera y compararlos con los propios.	
	3er ciclo	Identificar algunos rasgos, costumbres y tradiciones de países donde se habla la lengua extranjera y compararlos con los propios.	Identificar algunos rasgos, costumbres y tradiciones de países donde se habla la lengua extranjera.	

Tabla 6.- Área de matemáticas

Elementos curriculares		Currículo Aragón	Currículo Andalucía (Estatal)	Currículo Andalucía (Propio)
Objetivos de área		Utilizar el conocimiento matemático para interpretar, valorar y producir informaciones y mensajes sobre fenómenos conocidos de la vida cotidiana, y reconocer su carácter instrumental para otros campos del conocimiento	Utilizar el conocimiento matemático para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida cotidiana y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento	
Contenidos	1er ciclo	Resolución de problemas de medida explicando el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.	Resolución de problemas de medida explicando el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.	Resolución de problemas (transversal): aquellas situaciones que se derivan de la vida cotidiana y doméstica. Dimensión histórica, social y cultural de las matemáticas (transversal). Las formas y figuras y sus propiedades. La observación y manipulación de formas y relaciones en el plano y en el espacio presentes en la vida cotidiana (juegos, hogar, colegio, etc.) y en nuestro patrimonio cultural, artístico y natural,
	2º ciclo	Resolución de problemas de medida: estrategias para medidas directas e indirectas. Resolución de problemas geométricos.	Interés por conocer y utilizar la medida y por expresar los resultados numéricos de las mediciones manifestando las unidades utilizadas y explicando oralmente y por escrito el proceso seguido.	
	3er ciclo	Utilización de situaciones cotidianas, y en contextos de resolución de problemas, que den significado a las operaciones de suma, resta, multiplicación y división de números naturales.	Resolución de problemas de la vida cotidiana utilizando estrategias personales de cálculo mental y relaciones entre los números, explicando oralmente y por escrito el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.	
Criterios de evaluación	1er ciclo	Resolver problemas sencillos relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana, seleccionando las operaciones de suma y resta y utilizando los algoritmos básicos correspondientes u otros procedimientos de resolución, así como los contenidos básicos de geometría. Explicar oralmente el proceso seguido para resolver un problema	Resolver problemas sencillos relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana, seleccionando las operaciones de suma y resta y utilizando los algoritmos básicos correspondientes u otros procedimientos de resolución. Explicar oralmente el proceso seguido para resolver un problema.	Destrezas que intervienen en el estudio de la situación problemática, la formulación e interpretación de los datos que intervienen, el planteamiento de la estrategia a seguir, la realización de las operaciones o la ejecución del plan, la validación de los resultados obtenidos y la claridad de las explicaciones. Valorar los procesos de investigación y deducción realizados para determinar las características y propiedades de las distintas formas planas y espaciales, a la vez que se valoran los procesos seguidos en el análisis, planteamiento y resolución de las situaciones y problemas de la vida cotidiana.
	2º ciclo	Resolver problemas relacionados con el entorno que exijan cierta planificación, aplicando dos operaciones con números naturales como máximo, así como los contenidos básicos de geometría o tratamiento de la información, utilizando estrategias personales de resolución.	Realizar, en contextos reales, estimaciones y mediciones escogiendo, entre las unidades e instrumentos de medida usuales, los que mejor se ajusten al tamaño y naturaleza del objeto a medir.	
	3er ciclo	Resolver problemas sencillos que requieran operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos o tratamiento de la información. Anticipar una solución razonable y utilizar las estrategias más adecuadas para abordar la solución.	En un contexto de resolución de problemas sencillos, anticipar una solución razonable y buscar los procedimientos matemáticos más adecuados para abordar el proceso de resolución. Valorar las diferentes estrategias y perseverar en la búsqueda de datos y soluciones precisas, tanto en la formulación como en la resolución de un problema. Expresar de forma ordenada y clara, oralmente y por escrito, el proceso seguido en la resolución de problemas.	

1.4.-Los juegos tradicionales y el desarrollo de las competencias básicas³

La LOE, en su artículo 8 (Competencias Básicas) señala que: En el marco de la recomendación de la Unión Europea, desarrollada en el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, se fijan en anexo I las siguientes competencias básicas que el alumnado deberá desarrollar a lo largo de la Educación primaria y haber adquirido al final de la enseñanza básica:

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia matemática.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencia social y ciudadana.

Competencia cultural y artística.

Competencia para aprender a aprender.

Competencia lingüística (CL)

Se entiende por competencia en comunicación lingüística la habilidad para utilizar la lengua, es decir, para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones a través de discursos orales y escritos y para interactuar lingüísticamente *en todos los posibles contextos sociales y culturales*.

Escuchar, hablar y conversar son acciones que exigen habilidades lingüísticas y no lingüísticas para establecer vínculos con los demás y con el entorno. Conllevan la utilización de las reglas propias del intercambio comunicativo en diferentes contextos, y la identificación de las características propias de la lengua hablada para interpretar y producir discursos orales adecuados a cada situación de comunicación.

Leer y escribir son acciones que exigen desarrollar las habilidades para buscar, recopilar, seleccionar y procesar la información y que permiten al individuo ser competente a la hora de comprender y producir distintos tipos de textos con intenciones comunicativas diversas.

Por todo ello podemos decir que la utilización de los juegos tradicionales puede colaborar en el desarrollo de esta competencia ya que:

- El docente o el alumnado pueden explicar los juegos de manera oral y/o escrita, lo que conduce a su comprensión al escuchar o leer la explicación.
- La comunicación oral es un elemento fundamental en la transmisión de los juegos tradicionales, ya que en muchas ocasiones no existe documentación escrita.
- En todos los juegos que implican cooperación y colaboración es fundamental la comunicación oral.
- Los juegos tradicionales permiten la expresión espontánea de emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que ponemos al niño en contacto con determinadas expresiones orales propias de su entorno.

³ Hemos utilizado la terminología de la LOE para que el Trabajo mantenga coherencia.

- El desarrollo de la aptitud rítmica (presente en algunos juegos) está en estrecha relación con el aprendizaje de la lecto-escritura.
- Los juegos tradicionales tienen una gran riqueza de vocabulario.
- ...

Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico (CCIMF)

Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. En definitiva, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Los juegos tradicionales tienen una vinculación directa con esta competencia, ya que:

- Facilitan los aprendizajes relacionados con el entorno más próximo
- Desarrollan el esquema corporal, la lateralidad..., así como las relaciones del propio cuerpo con el espacio.
- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- Reflejan elementos y características de su protagonistas, del entorno en que se encuentran y de su vida cotidiana.
- ...

Tratamiento de la información y competencia digital (TICD)

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Aunque a primera vista pueda parecer que el tópico de los juegos tradicionales apenas pueda tener vinculación con esta competencia, no podemos olvidar que las tecnologías de la información y la comunicación están siendo uno de los medios más útiles para recuperar muchos elementos de la memoria histórica de tradición oral ligados a las tradiciones y las costumbres. Por ello el tratamiento didáctico de los juegos tradicionales:

- ❖ Utiliza algunos recursos tecnológicos (videos, fotos en red...) para acercar a los alumnos a algunos juegos tradicionales.
- ❖ Posibilita que los alumnos utilicen el formato digital para organizar la información obtenida (grabadoras, fotos...)

❖ ...

Competencia cultural y artística (CCA)

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Es obvio que esta competencia está muy ligada a los juegos tradicionales ya que:

- ⇒ Son parte de nuestra cultura y al conocerlos ayuda a comprenderla.
- ⇒ La expresión corporal y el mantenimiento de sonidos y ritmos potencia la aptitud rítmica.
- ⇒ Sirven de intercambio de costumbres de una cultura a otra
- ⇒ Permiten el desarrollo de valores interculturales.
- ⇒ Pueden ser objeto de expresión artística en sus diferentes facetas.
- ⇒ ...

Competencia matemática (CM)

La competencia matemática consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

De esta manera forman parte de la competencia matemática los siguientes aspectos:

- La habilidad para interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones, lo que aumenta la posibilidad real de seguir aprendiendo a lo largo de la vida.
- El conocimiento y manejo de los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.

- La puesta en práctica de procesos de razonamiento que llevan a la solución de los problemas o a la obtención de diversas informaciones.
- La disposición favorable y de progresiva seguridad y confianza hacia la información y las situaciones que contienen elementos o soportes matemáticos, así como hacia su utilización cuando la situación lo aconseja, basadas en el respeto y el gusto por la certeza y en su búsqueda a través del razonamiento.

Los juegos tradicionales implican, en muchas ocasiones:

- La utilización del lenguaje matemático básico,
- El uso de un razonamiento matemático audaz para la resolución de problemas en algún juego cuando ésta debe ser rápida.
- Trabajar las relaciones lógico-matemáticas (lejos, cerca...delante), así como diferentes formas geométricas y conceptos espacio-temporales.
- ...

Competencia social y ciudadana (CSC)

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

Si tenemos en cuenta la clasificación que hemos realizado de los juegos tradicionales hemos de afirmar su gran vinculación con el desarrollo de esta competencia ya que:

- Permiten enseñar a los niños el valor de la participación y la colaboración.
- Son un elemento de integración social
- Favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto.
- Las normas de relación y convivencia están presentes en todos los juegos cooperativos, potenciando tanto el conocimiento de sí mismo como el de los demás.
- ...

Competencia en autonomía e identidad personal (CAIP)

Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.

La participación del alumnado en juegos tradicionales implica desarrollar:

- La responsabilidad individual y colectiva.

- La búsqueda personal y colectiva de soluciones a los problemas planteados
- La capacidad de imaginar, desarrollar y evaluar proyectos (en este caso posibles modificaciones a los juegos).
- ...

Competencia de aprender a aprender (CAA)

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender. Significa ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender, de cómo se aprende, y de cómo se gestionan y controlan de forma eficaz los procesos de aprendizaje, optimizándolos y orientándolos a satisfacer objetivos personales. Requiere conocer las propias potencialidades y carencias, sacando provecho de las primeras y teniendo motivación y voluntad para superar las segundas desde una expectativa de éxito, aumentando progresivamente la seguridad para afrontar nuevos retos de aprendizaje.

La existencia de juegos tradicionales de muy diferentes tipos y aplicaciones va a permitir:

- ✓ Modificar y perfeccionar la práctica de los juegos de acuerdo a sus posibilidades e intereses.
- ✓ Estimular la imaginación y la creatividad.
- ✓ El desarrollo de un pensamiento estratégico
- ✓ ...

Algunos ejercicios y actividades que nos sirven de ejemplo

- Pregunta a tu familia a qué juegos jugaban cuando eran niños (CL)
- Escribe (CL) dibuja y pinta (CCA) el que más te guste de los que te digan.
- Realiza un dibujo sobre un juego tradicional conocido al que te gustaría jugar en el recreo (CCA)
- ¿Cuántas veces acierta o falla un compañero de tu grupo jugando al tejo? (CM)
- Leer y después explicar (CL) en pequeño grupo el juego, y decidir las normas que van a seguir (CSC).
- Busca información en un Museo Virtual sobre juegos de una determinada zona geográfica (TICD)
- Elegir, para jugar en el recreo, de entre un listado de juegos tradicionales (CAIP)
- Señalar por qué determinados juegos tienen carácter competitivo o no (CAA)
- Preparar un mural (CCA) con fotos de juegos iguales y diferentes de distintas comunidades (CIMF)

1.5.- Análisis de los Juegos Tradicionales de Aragón y Andalucía

Este apartado está realizado de acuerdo con el criterio de organización mencionado anteriormente y que incluye:

Juegos Individuales

Juegos Competitivos.

Juegos Colaborativos

Juegos Cooperativos

1.5.1. Juegos tradicionales de Aragón

La búsqueda de los juegos tradicionales de Aragón fue relativamente fácil, ya que es una Comunidad que tiene un número abundante de este tipo de juegos y existe un importante número de estudios sobre ellos que se concretan, tanto a nivel de bibliografía como de webgrafía. Además tuve como referencia la asignatura " Juegos" cursada en el T.A.F.D, en la que aparecía un apartado específico sobre Juegos Tradicionales. La Tabla 7 muestra los juegos analizados de acuerdo al criterio expuesto en el apartado 1.5.

Tabla 7.- Juegos tradicionales de Aragón.

Nombre	Individuales	Competitivos	Colaborativos	Cooperativos
ALZADA DE SACOS		X		
BALÓN PRISIONERO			X	
BILLAS DE JACA		X		
BIRLAS DE TORRIJO DE LA CAÑADA	X	X		
BIRLOS DE RUBIELOS DE MORA		X		
BIRLLAS	X	X		
BOLINCHES		X		
BOLOS DE FUENTES CLARAS		X		
BOLOS DE MONREAL DE CAMPO		X		
BOLOS DE USED		X		
CARRERAS DE CINTAS DE ALCALÁ DE GURREA				
CARRERAS DE CHAPAS		X		
CARRERAS PEDESTRES EN ARAGÓN		X		
CARRERAS DE SACOS		X		
CHAPAS		X		
DESCANSILLO	X	X		

Nombre	Individuales	Competitivos	Colaborativos	Cooperativos
GATO Y RATÓN		X		
EL ARO		X		
EL PALMO		X		
EL PALO ARRASTRAO	X	X		
EL PAÑUELO		X	X	
EL TEJO	X	X		
EL TRIÁNGULO o TRIANGULÉ		X		
FRONTÓN REBULLÓN		X		
HOYETES		X		
JUEGO DE CUERDAS	X	X		
LA BOLA DE GRASA		X		
LA COLICA DEL ABADAJEJO		X		
LA COMBA	X	X	X	
LA GOMA	X	X	X	
LA MONA		X		
LA REVUELTA DEL PASTOR	X			
LANZAMIENTO DE ALBARCA		X		
LANZAMIENTO DE ANILLAS		X		
LANZAMIENTO DE HERRADURAS		X		
LAS TABAS		X		
LOS CARTONETS		X		
LOS PICADÓS DE LA VAL D'ECHO	X	X		
ONDEO DE BANDERA		X		
PALISTROC	X	X		
PITOS (CANICAS)		X		
PULSO DE PICA		X		
PULSO DEL PASTOR	X			
QUILLES DE BENASQUE		X		

Nombre	Individuales	Competitivos	Colaborativos	Cooperativos
REMOLACHA ¿DE QUÉ COLOR		X		
SALTO A PIES JUNTOS		X		
SALTO CON TOCHO		X		
SALTO DE GAYATA		X		
SOBRE		X		
TANGANÉ		X		
TIRO DE BARRA ARAGONESA		X		
TIRO DE BOLA ARAGONESA		X		
TIRO DE JADA		X		
TIRO DE PALO		X		
TIRO DE SOGA			X	
TULA		X		
URDA			X	X
ZANCOS	X	X		

1.5.2. Juegos tradicionales de Andalucía.

Para la búsqueda de los juegos tradicionales andaluces tuve más dificultad que para los aragoneses ya que Andalucía no tiene tanta historia en lo que a juegos tradicionales se refiere, ni hay tantos estudios realizados sobre los juegos de la comunidad autónoma.

La búsqueda la inicié al principio por internet y apenas obtuve resultados. En las bibliotecas tampoco tuve mucho éxito y la información obtenida no aportaba muchas ideas a mi trabajo. Teniendo en cuenta que estaba cursando 4º de Magisterio de Primaria en la Facultad de Educación de la Universidad de Granada decidí preguntar a algunos profesores⁴, y uniendo su información con la encontrada en mis indagaciones llegué a la conclusión de que existían pocos juegos tradicionales comunes de toda Andalucía, habiendo más cantos y bailes. Además y según el profesor Rivera, la investigación sobre el tema de juegos tradicionales ha sido escasa y existen pocos juegos documentados, al no haber recopilación de los juegos de cada provincia.

⁴ Pregunté a: Don Félix Zurita Ortega, Don Enrique Rivera García y Doña Mar Cerero González

Como último recurso para obtener información realicé una tabla (anexo I) y la entregué a todos los niños y niñas de educación primaria del Colegio Virgen de Gracia de Granada⁵ para que la completaran en su casa con la ayuda de sus padres y abuelos. Sin embargo el nivel de respuesta no fue muy alto, por lo que apenas pude obtener información adicional.

Tabla 8.- Juegos Tradicionales de Andalucía

Nombre	Individuales	Competitivos	Colaborativos	Cooperativos
BOLOS SERRANOS DE CAZORLA		X		
BOMBEROS		X	X	
CARA O CRUZ		X		
CARRERAS DE SACOS		X		
CORRE CALLES		X	X	
EL ARO	X	X		
ESTATUAS MUSICALES		X	X	
LA PIDOLA		X	X	
LA SOGA TIRA		X	X	
LA TANGA O EL CHITO	X	X		
LAS CHINAS	X	X		
LAS TÁNGANAS		X		
LATIGO O CADENETA		X	X	
LOS BORRICOS		X		
PICO Y ZORRO		X	X	
PIQUELEMIQUE		X		
SANTICO MARAVILLEJO		X		

Además de los juegos que aparecen en la tabla, en Andalucía han tenido mucha importancia las canciones y bailes, que pueden ser considerados como juegos ya que han sido utilizados por niños y niñas como elemento de diversión en el tiempo de ocio. Esta parte ha sido trabajada fundamentalmente a través de la web del IES Emilio

⁵ Centro en el que realicé las prácticas y en el que con la ayuda de mi tutor incluimos dicha actividad dentro del área de Educación Física.

Manzano⁶, así como de algunas recopilaciones de canciones locales⁷. Las clasificaciones por tipo de canciones ha sido más difícil de llevar a cabo teniendo en cuenta las diferencias de uso de unas y otras. En este sentido muchas de las canciones, ligadas a determinadas fiestas o acontecimientos religiosos o civiles, han sido posteriormente utilizadas como canciones de corro.

Tabla 9.- Canciones utilizadas en juegos infantiles

Eres alta y delgada	Dame la mano para bailar	La pipirina
Con el guri, guri, guri	El parral de Laujar	Los pastores
Dile que no voy	Mañanita	Dos cosas tiene paterna
Tarata chin tarata chin	Mi tío Antón	De la una a las diez
La tarara	Los cuatro muleros.	Dale con el E
A la flor del romero	Fuego, carbón y maquinista.	Y sal a bailar salero.
Quítate la madroñera	Que no me quedo sola	Palotriques y mas palotriques
Que toma y dale	Que con el tintín	Con este novio
Niña bonita	Por la calle pasan	Redobla, redobla
Tiene mi niña un pelo	Tururú	Sal a la ventana
Tengo una muñeca	El patio de mi casa	El barquito
Estaba el señor Don Gato	Viva la media naranja	Yo tenía diez perritos
Si me llevan	Ea la nana	Pelando la pava
El patio de mi casa	Pim-pom	Había un barco chiquitito
Canción de comba	El cueneto de la panza rota	Ayer en el cuartel
La calle ancha	En mi vida he visto yo	Te acuerdas María Manuela
Al uso de montijo	En paterna las castañas	La perrita chica

La información obtenida, fundamentalmente a través de las conversaciones mantenidas con el profesorado de la Facultad me llevó a la conclusión de que en muchos pueblos de Andalucía y durante mucho tiempo, los niños y niñas *jugaban bailando*, y que dichos

⁶ <http://cepindalo.es/emanzano/wp-content/uploads/2014/04/Recopilaci%C3%B3n-doble.pdf>

⁷ http://www.culturandalucia.com/JA%C3%89N/Canciones_populares_de_Jaen_Melenchones.htm

juegos, una vez organizados y con unas pautas uniformes⁸ se han convertido en algunos de los bailes actuales más populares. En muchas ocasiones los bailes iban unidos a la celebración de determinadas fiestas tanto religiosas o de carácter popular.

Tabla 10.- Bailes que son juegos, juegos que son bailes

Flamenco	Sevillana	Bulerías	Tangos	Alegrías
Garrotín	Rumba	Tarantos	Sorongo	Soleá
Malagueñas	Granaína	Ole gitano	Jaleo de Jerez	La Rondeña
Tarandeo	El vito	La Chacona	El Escarramín	La Gorróna
La Zarabanda	El Fandango	Peteneras.	Baile de Alpujarra	

⁸ El caso de la Granaína

1.5.2. Juegos tradicionales comunes a ambas Comunidades y análisis comparativo

En este apartado vamos a realizar una comparación básica sobre algunos de los juegos tradicionales de las dos comunidades en función de la misma clasificación realizada con anterioridad.

Nº	Origen	Nombre	Normas	Texto
1	Aragón	Piedra, papel o tijera	Iguales	Igual
	Andalucía	Piedra, papel o tijera		
2	Aragón	La Rayuela	Iguales	Igual
	Andalucía	La Rayuela		
3	Aragón	Salta a la comba	Parecidas	Parecido
	Andalucía	Salta a la comba		
4	Aragón	Carrera de sacos	Iguales	Parecido
	Andalucía	Carrera con sacos		
5	Aragón	Tres en raya	Igual	Igual
	Andalucía	Tres en raya		
6	Aragón	Las canicas	Parecidas, ya que hay variedad de formas de jugar	Parecido
	Andalucía	Las canicas		
7	Aragón	Las sillitas	Iguales	Igual
	Andalucía	Sillitas musicales		
8	Aragón	Tiro de sogá	Igual	Igual
	Andalucía	El juego de sogá		
9	Aragón	La carretilla	Igual	Igual
	Andalucía	La carretilla		
10	Aragón	El pañuelo	Igual	Igual
	Andalucía	El pañuelo		
11	Aragón	Un dos tres pajarito inglés	Iguales	Parecido
	Andalucía	Un dos tres pollito inglés		

12	Aragón	La goma	Parecidas	Diferentes
	Andalucía	La goma		
Nº	Origen	Nombre	Normas	Texto
13	Aragón	Veo Veo	Iguales	Parecido
	Andalucía	Veo Veo		
14	Aragón	Calienta manos	Iguales	Igual
	Andalucía	Manos rápidas		
15	Aragón	Las chapas	Parecidas	Parecido
	Andalucía	Las chapas		
16	Aragón	Sobres Sobre	Parecido	Diferente
	Andalucía	Bote Bote		
17	Aragón	Polis y Cacos	Parecido	Parecido
	Andalucía	Policías y Ladrones		
18	Aragón	YO-YO	Parecido	Parecido
	Andalucía	YO-YO		
19	Aragón	Ratón que te pilla el gato	Parecido	Parecido
	Andalucía	El gato y el ratón		
20	Aragón	Balón tiro	Parecido	Parecido
	Andalucía	Quema		
21	Aragón	Antón pirulero	Igual	Igual
	Andalucía	Antón pirulero		
22	Aragón	Reloj, relojito	Parecido	Parecido
	Andalucía	Reloj, reloj la una y las dos		
23	Aragón	De la habana ha venido un	Igual	Igual
	Andalucía	De la habana ha venido un		

2.- LOS JUEGOS TRADICIONALES EN UN AULA DE PRIMARIA: ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA

Esta parte del trabajo corresponde a la Unidad Didáctica diseñada durante mi periodo de prácticas en el Colegio Virgen de Gracia de Granada y a la valoración de las sesiones que pude realizar.

2.1.- Unidad Didáctica: Juegos Tradicionales de Aragón y Andalucía

2.1.1.- Contexto del centro y del aula

La historia del «Colegio Virgen de Gracia» está profundamente ligada al devenir del Seminario Menor de Granada, ya que, aunque en los años veinte existían las llamadas «Escuelas Preparatorias», es a partir de 1948, con la aprobación del Reglamento para el Pontificio y Real Seminario Conciliar de San Cecilio de la Archidiócesis de Granada, cuando aparece en el articulado de este Reglamento la creación de una «Escuela Preparatoria» para los muchachos que iban a ingresar en el Seminario Menor que constaba de cuatro grados y se denominaba «Escuela Preparatoria del Maestro Ávila».

En torno al año 1951 ó 1952, se amplían estas escuelas con dos nuevas unidades y es en este momento cuando se incorporan alumnos del barrio de la Magdalena y de las caserías cercanas de la vega, constituyéndose así, en escuelas de educación primaria. Además, con la idea de poder seguir ofreciendo los estudios de bachillerato a los seminaristas del Seminario Menor, se solicitó, por parte del Arzobispado de Granada, la creación de una sección filial⁹ de Enseñanza Media y el cinco de septiembre de 1970 se creó por el Decreto 2478/1970, de 22 de agosto, la sección filial número seis, masculina, del Instituto Nacional de Enseñanza Media «Padre Suárez» de Granada, situada en el barrio de la Magdalena y cuya entidad colaboradora era el Arzobispado de Granada. A esta sección asistirán los alumnos del Seminario Menor y del Colegio.

Con la puesta en marcha de la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE), se vio la necesidad de una profunda reforma que terminó en la construcción del edificio actual.

Las características geográficas y el emplazamiento del Colegio, su situación privilegiada en el centro de la ciudad y los extensos terrenos de los que disponía permitieron, desde 1995 la construcción de un formidable aparcamiento subterráneo y la edificación actual que cumple todos los requisitos establecidos por la Ley e incorpora los últimos adelantos en equipamiento y construcción.

El veinticuatro de mayo de 2001 se le concedía la autorización de apertura y funcionamiento y el Centro queda configurado definitivamente para impartir las

⁹ Las secciones filiales se promovieron como medio para hacer llegar el Bachillerato Elemental a los lugares donde el Estado todavía no había llegado. En el preámbulo del Decreto 657/1978 sobre la subvención y transformación de las secciones filiales, se dice textualmente que éstas han sido un excelente instrumento para la extensión de los estudios de Bachillerato en las zonas interiores de las capitales.

enseñanzas de las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria y Postobligatoria. El 13 de diciembre de ese mismo año, el Colegio era inaugurado oficialmente y bendecido por el Arzobispo de Granada D. Antonio Cañizares.

El nuevo edificio se alza sobre el aparcamiento subterráneo situado en la calle Pedro Antonio de Alarcón, teniendo su entrada principal en la Calle Músico Vicente Zarzo, a escasos quinientos metros del casco histórico, en una zona bien comunicada. Además goza de amplios espacios y campos de deportes y juegos que le convierten en un Centro preparado para asumir los retos del futuro.

En la actualidad es un centro concertado y dispone de 2 vías por curso en Educación Primaria.

El aula con la que trabajé mi unidad didáctica fue 4º B compuesta por veintitrés alumnos de los cuales once eran niñas y doce niños. Uno de los niños tenía una discapacidad motora (esclerosis múltiple), lo que le obligaba a ir en silla de ruedas, por lo que estaba muy limitado para las actividades de educación física. En este sentido mi tutor consideró que mientras yo realizaba la UD él trabajaría con él diferentes ejercicios adaptados.

2.1.2.- Elementos de la UD

La UD pertenece al área de Educación Física y tomamos como elemento de referencia el Currículo vigente en Andalucía que se corresponde con el que figura en el Anexo II del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre (BOE 293 de 8 de diciembre de 2006).

2.1.2.1.- Criterios de evaluación e indicadores

Criterios de evaluación (segundo ciclo)	Indicadores
Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos motrices sencillos o para oponerse a uno o varios adversarios mostrando estrategias de apoyo en un juego colectivo.	<p>Se coordina con sus compañeros de juego</p> <p>Coopera cuando se le solicita</p> <p>Comprende las conductas motrices que tiene que realizar en cada juego</p> <p>Realiza las conductas motrices adecuadas</p>
Participar plenamente en el juego y en las actividades deportivas con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia las demás personas	<p>Conoce las normas</p> <p>Aplica las normas</p> <p>Acepta las normas</p>

2.1.2.2.-Objetivos generales y didácticos

Objetivos de área	Objetivos didácticos
<p>Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los diferentes tipos de juegos tradicionales, así como las estrategias básicas de los mismos (cooperación y oposición). - Valorar el juego tradicional como un medio para realizar actividad física y como recurso para aprovechar el tiempo libre. - Utilizar las capacidades físicas básicas y las destrezas motrices necesarias en los diferentes juegos.
<p>Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tener iniciativa personal - Participar en las actividades de equipo - Aceptar y respetar las normas de los juegos - Mostrar conductas de tolerancia y respeto - Participar en diversos tipos de juegos, aceptando el hecho de ganar o perder con algo propio de la actividad, cooperando con sus compañeros u oponiéndose a ellos, en las ocasiones necesarias, de forma no agresiva.
<p>Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar interés por juegos de otras culturas

2.1.2.3.- Contenidos

Bloque	Conceptos	Procedimientos	Actitudes
Bloque 5. Juegos y actividades deportivas	Los juegos tradicionales: nomenclatura y tipos. Factores del juego: espacio y tiempo. Juegos tradicionales de Aragón y Andalucía	Utilización de las estrategias básicas del juego: cooperación y oposición. Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Práctica de diferentes juegos tradicionales de Aragón y Andalucía. Recopilación de juegos tradicionales propios de su localidad	Participación activa y con interés en el desarrollo de los juegos. Respeto a las normas y reglas del juego. Aceptación de las propias posibilidades y respeto a los demás

2.1.2.4.-Actividades, recursos y agrupamientos

El lugar donde impartíamos las clases era en el patio del colegio que disponía de un espacio considerable ya que incluía 3 campos de mini-basket juntos. También disponíamos de un gimnasio y un aula multitarea. Los agrupamientos se adaptarán al tipo de juego y serán individual, parejas, equipos y gran grupo. Los recursos utilizados están explicados en cada uno de los juegos, aunque en ocasiones deberán ser modificados por la dificultad de encontrar los originarios.

2.1.2.5. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación del aprendizaje del alumnado se apoya en:

- La observación directa del comportamiento de los niños durante la realización de las diferentes actividades y en las que se valorará de manera fundamental las actitudes y la adecuación del desarrollo de los juegos a las explicaciones dadas.
- La elaboración de un cuaderno individual en el que recogerán diferentes datos sobre los juegos trabajados:
 - Nombre del juego y las semejanzas y diferencias entre las dos comunidades autónomas.
 - El lugar originario del juego (en algunos casos lo deberán buscar con posterioridad)
 - Una explicación personal del juego (para que otros lo puedan entender)

- Una valoración del juego (el que más le ha gustado, por qué, el que menos...)

2.2. Diseño de la Unidad Didáctica: Juegos Tradicionales

Área Educación Física Niveles 3º y 4º de Primaria

Sesión 1

Temporalización 50 minutos

a. Puesta en acción.

Calentamiento: *Sobre sobre*

Nº de participantes: grupo.

Se coloca toda la clase en un círculo y el que la liga tendrá un balón, preferiblemente de goma espuma o un balón blandito. Lo lanzará hacia arriba y gritará: ¡Sobre sobre! y a continuación dirá el nombre de un compañero el cual tendrá que atrapar la bola y gritar: ¡Pies quietos! Durante ese tiempo toda la clase tendrá que alejarse de esa persona que tiene que atrapar la bola, ya que cuando grite pies quietos los niños deberán pararse. Acto seguido el que la liga dará tres pasos y podrá lanzar el balón hacia un compañero. Los compañeros pueden hacer cualquier movimiento siempre y cuando no muevan los pies para esquivar la bola. Si la bola impacta en un jugador ese jugador lanzará la bola y repetirá el proceso anterior y si no impacta la bola en nadie el jugador que la liga repetirá de nuevo el proceso y nombrará a otro persona.

b. Acción

✓ Juego: *El pañuelo*.

Nº de participantes: Grupo.

Se divide la clase en dos grupos iguales y el profesor nombrará un capitán de grupo y ese capitán se encargará de asignar un número a cada participante e indicará quiénes van a jugar. Los participantes de cada grupo se colocarán a una distancia asignada por el profesor y éste se colocará en medio de ambos grupos. Cogerá el pañuelo y extenderá el brazo. Después nombrará un número y ambos participantes de cada grupo deberán ir corriendo a coger el pañuelo y volver con su grupo sin que el del otro grupo le pille.

✓ Juego: *Tira soga*

Nº de participantes: Grupo.

Se divide a la clase en dos grupos si disponemos de una soga grande o en varios si disponemos de una soga más pequeña o incluso de varias sogas. Entonces se coloca en mitad de la soga un pañuelo o algo que marque justo que es la mitad y en ese momento

los participantes cogen la soga cada uno de su lado y la tensan. Se marca una línea justo donde marca el pañuelo. Los jugadores deberán estirar y conseguir que el equipo rival sobrepase esa línea.

c. Vuelta a la calma: *Pistoleros*

Nº de participantes: Grupo

Se coloca en un círculo toda la clase con los brazos abiertos en cruz y las manos abiertas en forma de pistola. El profesor escogerá a un niño que se colocará en medio y dará vueltas hasta que elija a un compañero. Una vez que diga el nombre del compañero escogido este se agachará. Acto seguido los compañeros que están a la izquierda y derecha deberán hacer la acción de dispararse entre ellos con la mano, reproduciendo el sonido de una pistola. El primero que dispare gana. El segundo queda eliminado y se sienta. El chico que estaba en medio se colocará en el lugar de niño que escogió al principio y tuvo que sentarse y a su vez ese niño se colocará en el centro del círculo y repetirá este proceso. En caso de duda de quien disparó primero escoge siempre el del medio. Y si fuera empate nadie es eliminado. El juego termina cuando solo quedan tres niños.

Sesión 2

Temporalización 50 minutos

a. Puesta en acción.

Calentamiento: *Gato y ratón*

Nº de participantes: grupo.

El gato y el ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano y entonces se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Los niños del círculo cantarán la canción de: - *Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará.*

El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible. El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.

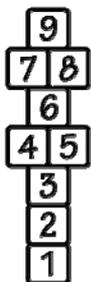
b. Acción

✓ Juego: *La rayuela*

Nº de participantes: Grupo.

Este juego se puede jugar sólo o con compañeros, aunque es más divertido con más gente. Con una tiza se marca en el suelo un dibujo de cuadrados con números de la siguiente forma.

Esta es la más recomendable pero uno puede variar los cuadrados y poner el 3 y 4 juntos y encima del nueve un semicírculo con el 10 o la palabra cielo.



✓ Juego: *El pulso de pica*.

Nº de participantes: Parejas

Es un juego tradicional que se practica en la provincia de Huesca.

Se coge la pica por los extremos, poniéndola debajo de la axila, sin apoyar en el hombro, de tal manera que sobresalga un poco de la pica, así evitaremos roturas de la ropa. La pica se sujeta fuertemente con la mano, no se puede resbalar por ella, y la otra mano se coloca en la cintura o por detrás de la espalda. 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.

Es aconsejable ponerse en posición de tiro, con un pié hacia atrás y estar muy atento al inicio de la competición que ordena el juez, pudiéndose agachar un poco para poder aprovechar el peso corporal. También podemos poner una almohadilla sobre la parte de la pica que está en contacto con el pecho, sirviendo de apoyo, y evitando algún hematoma al realizar el esfuerzo.

c. Vuelta a la calma: *La revuelta del pastor*

Nº de participantes: Individual

Es un juego de pastores, que se realizaba por la comarca del Jiloca (Teruel). Es un juego de flexibilidad, agilidad, habilidad y elasticidad. Se realiza con un bastón, cayado o gayata fuerte para que no se rompa y se desarrolla sobre tierra o hierba y en llano. Se coloca una mano en la parte superior curva de la gayata y la otra en la parte inferior, pegada al suelo. El pastor pasa el cuerpo por debajo del brazo y la mano colocada en la base de la gayata sin mover los pies de su posición inicial, volviendo a dicha posición después de haber realizado el giro completo del cuerpo, sin mover manos ni pies.

Sesión 3

Temporalización 50 minutos

a. Puesta en acción.

Calentamiento: *Tula*

Nº de participantes: grupo.

Mediante sorteo se establece quien la paga. El que la paga persigue a cualquier otro jugador intentando tocarlo, si lo consigue, le dice “tú la llevas” y este se convierte en el nuevo perseguidor. Normalmente, el jugador que le toca pagarla no puede tocar al jugador que la pagaba en primera instancia por lo que se dice la frase “no vale devolver la tula”. Los jugadores que no son perseguidos provocan al que la paga para que éste les persiga. Es un juego que no tiene ni ganador ni perdedor y el juego termina cuando los jugadores deciden concluir el juego

b. Acción

✓ *Juego: Tiro de palo*

Nº de participantes: parejas.

El juego se inicia con los dos participantes sentados en el suelo, uno en frente del otro, con las piernas estiradas y juntas, colocando cada jugador las plantas de los pies pegadas a las del contrario. El palo se sitúa a la altura de los pies en posición horizontal y consiste en tirar hacia atrás y levantar a su contrario del suelo. Se realizará dos veces, intercambiándose el sitio, y en caso de empate se realizará un tercer tiro de desempate.

✓ *Juego: Tiro de jada*

Nº de participantes: Individual

Juego muy apropiado para combinar fuerza y habilidad. Se realiza con la misma “jada”, azada, o con el azadón que se emplea en las labores del campo. El jugador se coloca en la raya de tiro con las piernas abiertas, sujetando con una mano la “jada” por la mitad del palo. Se lanza por entre las piernas y de atrás hacia delante, siendo necesario un giro brusco final de muñeca bastante difícil de realizar.

Como no tenemos jadas y es difícil conseguirlas, cambiaremos las jadas por zapatillas.

c. Vuelta a la calma: *Piedra papel o tijera*

Nº de participantes: Parejas

Este es un juego famoso sobre todo para resolver conflictos o tomar decisiones, como quien empieza escogiendo equipo o quién es el primero en cruzar un río. De este modo sirve como método de elección, en vez de usar una moneda. Además como entretenimiento es un juego divertido al que yo he jugado más de una tarde de con mis

amigos.

El juego requiere el uso de una de las manos de ambos jugadores. Se cantará la frase típica de: *Piedra papel o tijera...* y cuando acabe la frase los dos tendrán que sacar la mano que tenemos escondida en la espalda y dar la forma que elijamos.

-la forma de la piedra que es con el puño cerrado.

- la forma del papel que es la mano abierta.

- la forma de las tijeras en la que con los dedos índice y dedo medio formamos una tijera.

Las reglas del juego son: que la tijera puede al papel porque es capaz de cortarla pero el papel puede a su vez a la piedra porque es capaz de envolverla y la piedra a su vez puede a la tijera porque es capaz de romperla

Sesión 4

Temporalización 50 minutos

a. Puesta en acción.

Calentamiento: *La cadeneta*

Nº de participantes: grupo.

En un espacio amplio (pista deportiva) dividido por una línea central se sitúan todos los jugadores menos uno que la liga y que estará colocado sobre la línea central, pudiendo moverse por toda la línea. A la señal, los jugadores intentarán pasar al otro campo sin ser tocados por el jugador que se mueve por la línea central. Cuando un jugador es tocado irá a la línea central para ir formando la muralla agarrados de las manos. Cuando la muralla sea muy numerosa, se puede dividir en dos. Los jugadores que forman la muralla intentarán tocar, sin soltarse las manos, a los jugadores que cambian de campo. El juego finaliza cuando todos los jugadores formen parte de la muralla.

b. Acción

✓ Juego: *Las sillas musicales*

Nº de participantes: Grupo.

Se desarrolla en dos grupos a la vez. Se colocan en círculo un número de sillas igual a los jugadores menos uno. Todos los jugadores se desplazan en círculo a un ritmo constante y al compás de la música. Cuando cesa la música, los jugadores tienen que ocupar, rápidamente, una de las sillas. El jugador que no encuentre silla quedará eliminado y se quitará una silla del círculo. Cuando vuelva a sonar la música los jugadores inician otra vez el desplazamiento y así hasta que quede un solo jugador que será el ganador. No se permite empujar y dos jugadores no pueden ocupar la misma silla.

✓ Juego: *Los bomberos*

Nº de participantes: Grupo.

El juego comienza con todos los participantes colocados junto a las botellas, las cuales marcarán la línea de salida. A la señal todos deberán correr al extremo opuesto donde se encuentran los platos, absorber el agua y volver corriendo al lugar de las botellas donde la verterán. El juego finaliza con el primer jugador que llene la botella.

c. Vuelta a la calma: *La jerezana*

Nº de participantes: Grupo

Si un participante consigue colocar tres fichas en raya, tendrá el poder de quitarle al otro participante una de las fichas colocadas en el cuadrante de juego. Así, los participantes irán quedándose poco a poco con menos fichas al ir consiguiendo su contrincante tres en raya. Cuando se consiga tres en raya, el participante tendrá todas las posibilidades de ganar el juego. Un jugador gana la partida cuando consigue que al contrincante le queden menos de tres fichas.

Sesión 5

Temporalización 50 minutos

a. Puesta en acción.

Calentamiento: *Remolacha*

Nº de participantes: grupo.

Este es un de los numerosos juegos de pillar que existen y consiste, por medio de sorteo, de establecer quien la “para”. Todos los jugadores se colocan formando un círculo uniendo sus manos y el que la “para” se sitúa en el centro del círculo. Los jugadores comienzan a dar vueltas cantando lo siguiente: *Remolacha, ¿de qué color? Blanco, amarillo o ninguno de los dos*. El jugador que la “para” dice un color y todos los demás salen corriendo a tocar el color indicado. Al jugador o jugadores que pillen en la carrera al color pasarán a pararla. El juego terminará cuando todos los jugadores sean pillados.

b. Acción

✓ Juego: *Los bolos de Monreal del Campo*

Nº de participantes: grupos pequeños

Desde donde se lanza hay 50 m. o pasos hasta los bolos, que están colocados en círculo, estando el rey en el medio y los 8 bolos restantes a su alrededor. El círculo se realiza en el suelo, tomando al rey como referencia de diámetro, para luego colocar a los otros bolos simétricamente y a la misma distancia. Antes de comenzar el juego hay que sortear el orden de tirar, para ello a 15 metros o pasos se dibuja un círculo y se coloca dentro de el la bola. Un miembro de cada pareja cogerá un bolo y dando tres

pasos seguidos y sin parar, lo tirará hacia la bola intentando dejarlo lo más cerca posible, el jugador que deje el bolo más cerca será el primero en tirar, el segundo formará pareja con el primero, y así sucesivamente. Actualmente, para ganar tiempo, se realiza un sorteo con papeles numerados, para ver el orden. Una vez formadas las parejas, empieza la primera, y uno de sus componentes da 3 pasos seguidos, y sin parar lanza la bola, hacia los bolos, y sale corriendo tras la misma gritando, generalmente, para ver los que va a derribar. Una vez contados los derribos, se vuelven a plantar. Para terminar la jugada se recoge la bola, desde donde se ha parado y se rebate, derribando los bolos que se puedan. Cada bolo derribado es 1 punto y hay que llegar a 31 puntos exactos. Si te pasas, vuelves a “hacer 6 puntos” o empezar desde 25 puntos. De la misma forma jugarán el resto de parejas. La línea de salida de lanzar el bolo no se puede sobrepasar ni tampoco se pueden dar más de tres pasos, antes de lanzar, y además no se pueden tocar los bolos con la mano ni la bola hasta que no pare de rodar. Este juego se realizará con material reciclado.

c. Vuelta a la calma: *Antón pirulero*

Nº de participantes: Grupo

Durante el juego se canta una canción. Mientras todos cantan simularán que tocan un instrumento. El director, que también tocará un instrumento, en un momento dado se fijará en un participante y se pondrá a interpretar su instrumento. El jugador imitado por el director deberá dejar de tocar y pasar a imitar el instrumento que tocaba el director. Esto se irá realizando hasta que todos los jugadores, menos uno, que será el ganador del juego, se hayan equivocado en los cambios que provoque el director.

Sesión 6

Temporalización 50 minutos

a. Puesta en acción.

Calentamiento: *Polis y cacos*

Nº de participantes: grupo.

En este juego hay dos equipos, los polis y cacos, y para decidir se hará un sorteo y se llegará a un acuerdo de qué lugar será la cárcel donde los policías deberán llevar a los cacos y también donde los cacos libres deberán liberar a sus compañeros.

El juego es sencillo los polis pillan a los cacos, una vez pillado el caco no deberá poner resistencia y será llevado a la cárcel donde deberá esperar la ayuda de sus amigos para poder abandonarla. Para ello esperará que otro caco libre de su mismo equipo le choque la mano, con este gesto quedará libre. El caco libre puede liberar todos los cacos posibles. El juego acaba si todos los cacos son pillados o si los policías se dan por vencidos. Es importante que los policías antes de empezar hagan una cuenta hasta mínimo 10 para darles espacio a los cacos para que se alejen

b. Acción

✓ Juego: *Juego de cuerdas*

Nº de participantes: Parejas

Es un juego originario de los pastores que consiste en atarse, por parejas, unas cuerdas en las muñecas, cruzadas, intentando separarse uno de otro. Juego para pensar, de habilidad y coordinación. En el extremo de la cuerda se hace un nudo corredizo de tal manera que nos atamos por las muñecas como con unas esposas. El otro participante se coloca la cuerda en una muñeca y antes de atarse la otra pasa su extremo libre por detrás de la cuerda del compañero para posteriormente atarse a la otra muñeca. La cuerda y el cuerpo de la persona constituyen un círculo cerrado. Antes de empezar, puestos uno frente al otro, observamos que las cuerdas están cruzadas. No vale ni cortar la cuerda, ni soltarse los nudos corredizos de las muñecas. Consiste en terminar cada uno con su cuerda, esposado, y separado del compañero.

✓ Juego: *La mona*

Nº de participantes: Grupo.

Mediante sorteo, se establece quien hace de mona y quien de madre. El jugador que hace de mona se podrá en cuclillas apoyando las manos en el suelo imitando a una mona.

El jugador que hace de madre pone la mano encima de la cabeza de la mona y empieza el siguiente diálogo:

Madre.- ¿A dónde vas, mona?

Mona.- A Pamplona

Madre.- ¿Y que traerás?

Mona.- Cucas (chucherías)

Madre.- ¿Me darás?

Mona.- No las catarás

Terminado este diálogo, la madre quita rápidamente la mano de la cabeza de la mona para escaparse y se convierte en un jugador más. Todos los jugadores están dispersados por el campo de juego. La mona intentará tocar con la mano a cualquier jugador por debajo de la rodilla para intercambiar los papeles; mientras los demás intentarán tocar la espalda de la mona gritando un número correlativo (1,2, 3...) tantos números como jugadores haya. El jugador que se equivoca en el número que tiene que decir pasa a hacer de mona. La mona podrá desplazarse por el terrero de juego en cuclillas, imitando el movimiento de una mona, teniendo la obligación de por lo menos tocar el suelo con una mano

c. Vuelta a la calma: *La morra*

Nº de participantes: Parejas

Los dos jugadores esconden un puño detrás de la espalda y extienden los dedos a mostrar. Después cada jugador a la misma vez dice el número de dedos que cree que habrán extendidos entre las dos manos y simultáneamente muestran las manos.

La puntuación mínima obtenible es 2, ya que no existe el cero (el puño cerrado vale 1).

La palabra morra significa 10 dedos, quiere decir las dos manos abiertas, una de cada jugador. El jugador que haya acertado gana. Si ninguno lo ha acertado, se vuelve a empezar. Se suele jugar partidos a quién llega antes a los 5 o 21 puntos, manteniendo siempre una ventaja de 2 victorias sobre el otro jugador: si se da el caso de un empate de 4 a 4, se juega por el punto de ventaja, debiendo conseguir otro punto sucesivamente para ganar el partido. En Teruel es un juego muy extendido, se juega en equipos, y el tanteador suele ser a dos partidas de 21 tantos, actualmente se juega cada año un concurso y el pueblo que lo gana, organiza el torneo al año siguiente.

2.3.- Evaluación de la Unidad Didáctica

Las condiciones meteorológicas del periodo en el que estaba programada la UD no fueron las adecuadas, por lo que solo pude desarrollar las dos primeras sesiones. El gimnasio que podíamos utilizar lo debíamos compartir con el profesor de ESO y Bachillerato, por lo que, al no poder utilizarlo cuando lo precisaba para mis actividades, debíamos desplazarnos a un aula multiuso en la que no existía espacio suficiente para la realización de las actividades previstas.

Aunque en principio la UD estaba prevista para el segundo ciclo, sólo se realizó en 4º de primaria. El niño con deficiencia motora no participó por indicación expresa del profesor.

La actitud de los alumnos fue muy buena, ante todo por la novedad del tema, y su nivel de participación y satisfacción muy alto.

3.- CONCLUSIONES

Tras la elaboración de este trabajo, debemos hacer una serie de reflexiones acerca del mismo y la primera se refiere a que he podido corroborar la importancia de los juegos tradicionales como un contenido y un recurso fundamental en la educación primaria; además en mi infancia fueron muy importante y como futuro maestro quiero actuar para que no se pierdan.

En las prácticas que realicé en el colegio Virgen de Gracia pude observar cómo los niños disfrutaron mucho en las dos sesiones que realicé y me sentí muy contento cuando otros días estos mismos alumnos practicaron en el recreo algunos de los juegos que yo les había enseñado, además de pedirme que les enseñara más. Esto es una buena señal de que por muchas tecnologías y juguetes tecnológicos con los que los niños cuenten, si un juego es divertido y consigue captar la atención de un niño, éste va a disfrutarlo y da igual que sea el año 2014 que 1950 ya que el niño de 10 años que jugaba en el año 1950 y el de 2014 tienen la misma edad y muchas de sus necesidades siguen siendo las mismas.

Además el juego en general, y los juegos tradicionales en particular deberían desbancar a las tecnologías o por lo menos estar presentes en las mismas condiciones, ya que, no solo son más beneficiosos para la salud porque implican actividad física sino que además muchos de ellos también nos ayudan a mejorar la agilidad mental pues en décimas de segundo tienes que tomar decisiones o pensar una solución a algún problema que genere la situación planteada.

También es importante que los niños conozcan juegos tradicionales para mejorar su mente y que vean que pasar un buen rato con uno de dichos juegos es simplemente poner en práctica la imaginación que tuvieron nuestros abuelos cuando eran niños.

Como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, ya que se ha comprobado por diversos autores (Guilford, 1991) que la creatividad en los niños disminuye con los años de escolaridad, dado que en las programaciones escolares se da un predominio total de aprendizajes orientados hacia el pensamiento convergente, conductas uniformes y adaptadas. El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal.

Hay que decir que el objetivo de la unidad didáctica planteada era que los niños valoraran los juegos tradicionales como elemento enriquecedor y de aprovechamiento del tiempo de ocio, además de promover la amistad y la diversión. El tiempo destinado a ella era el que me permitió mi tutor de prácticas, pero teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos tradicionales existentes podríamos incluir alguno de ellos en unidades didácticas de otros temas o como actividades de calentamiento o vuelta a la calma.

Respecto a las dificultades encontradas en la realización del trabajo, como ya he comentado anteriormente, fueron principalmente en la obtención de juegos tradicionales de la Comunidad Autónoma de Andalucía, ya que como podemos observar en la imagen del punto 1.3 Andalucía no es una zona muy rica en juegos tradicionales. Existe escasa información bibliográfica y las fuentes utilizadas han sido escasas, ya que apenas hay estudios realizados sobre juegos tradicionales de la zona ni en libros ni en páginas webs.

Sí que es verdad que tienen estudios de juegos tradicionales comunes a toda España pero de los autóctonos de la zona apenas hay información y pude averiguar que están desapareciendo y perdiéndose en el olvido. Además Andalucía es una zona donde les encanta el folklore y según algunas fuentes consultadas los bailes y las canciones tenían mucha importancia en su infancia, ya que pasaban gran parte de su tiempo libre cantando o bailando además de jugando. Este es el motivo de que en mi trabajo haya una breve reseña de los bailes típicos de la comunidad y las canciones.

En cuanto al papel de los juegos tradicionales en el currículum de educación primaria, hay que destacar que, aunque aparece como contenido fundamental del área de educación física, sí que podemos encontrar relación con la mayoría de las otras áreas. Además es un contenido y recurso fundamental para el desarrollo de las competencias básicas y para el logro de aprendizajes significativos y funcionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

Acín, J.L (2000). *Los juegos tradicionales en Aragón*. Zaragoza: Caja de Ahorros de la Inmaculada.

Adell, J.A (1998). *Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico: aplicaciones didácticas*. Zaragoza: Departamento de Educación y Cultura.

Aretz, I. (1998) *Folklore y Currículo*, Vol. 1. Distrito Federal- Venezuela.

Bolívar G. (2001) *Los Juegos Motrices en el Desarrollo de las Habilidades Perceptomotoras*. Maracay.Venezuela

García Serrano, R. (1974). *Juegos y Deportes Tradicionales de España*. Textos Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Universidad de Navarra

Gracia, L (1991). *Juegos aragoneses. Historia y Tradiciones*. Zaragoza: Mirá Editores.

Guilford, J (1991). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.

Juegos Tradicionales Andaluces. Disponible en <http://www.al-alba-ese.com/>. Consultado 20 de octubre de 2014.

Kishimoto, T.M (1994). *O jogo e a educacao infantil*. Sao Paulo: Editorial Pioneira.

Lanuza, F. y otros (1981): *El juego popular aplicado a la educación*. Buenos Aires: Cincel.

Larraz, A (1991). *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Zaragoza: Mirá.

Lavega, P (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del *1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

(1999) *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo

(2000) *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.

(2010): *Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias*, en II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas. Melide 22-23 octubre 2010. Disponible en <http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/Texto%20Pere%20Lavega-%20Melide%202010.pdf>. Consultado el 20 de octubre de 2014.

Lavega, P. (Ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

Miranda, J y Camerino, O. (1996). *La recreación y la animación deportiva: Sonrisa y esencia de nuestro tiempo*. Salamanca: Amarú Ediciones.

Moreno, C. (1993): *Aspectos recreativos de los juegos tradicionales y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.

Moreno Palos, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Madrid: Editorial Alianza

Rosa, J. J y Del Río, E (2000). *Glosario de juegos tradicionales*. León: Universidad de León.

(2005) *Vocabulario de juegos tradicionales, populares y autóctonos*. León: Universidad de León.

Trigueros, C (1998). *Las danzas y los juegos en el currículum de educación física*. Granada: Armilla.

(2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI, en Navarro, V (coord): *Investigación y juego motor en España*. Lérida: Universidad de Lérida.

Trigo, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*. Barcelona: Paidotribo.

Webgrafía

<http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/default.htm>

<http://museodeljuego.org/>

<http://tamara-educacionfisica.blogspot.com.es/p/juegos-tradicionales-de-andalucia.html>

<http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>

<http://efsimonbolivar.blogspot.com.es/2012/02/juegos-populares.html>

<http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

ANEXO 1: Formulario entregado a los alumnos para recopilar información sobre Juegos Tradicionales

Formulario alumnos

Nombre/s:	Zona/región/localidad:
Explicación	
Materiales	