



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

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

**Los Juegos Tradicionales en la Comarca del Jiloca.
Revisión histórica y propuesta de Unidad Didáctica**

*The Traditional Games in the Jiloca Region. Historical review and
proposal of Didactic Unit*

Alumno: **Eduardo Martín Sánchez**

NIA: **578406**

Director/a: **José Fermín Rivera Rodríguez**

AÑO ACADÉMICO 2020 / 2021

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 CONCEPTO DE JUEGO	5
2.2 TEORÍAS DEL JUEGO	6
2.2.1 <i>Teorías Clásicas</i>	7
2.2.2 <i>Teorías Modernas</i>	8
2.3 EVOLUCIÓN DEL JUEGO	10
2.4 CLASIFICACIONES Y TAXONOMÍAS.....	11
2.5 BENEFICIOS DEL JUEGO.....	13
3. EL JUEGO TRADICIONAL	15
3.1 LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ARAGÓN	18
3.1.1 <i>Clasificación de juegos tradicionales aragoneses</i>	19
3.2 LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	21
4. LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMARCA DEL JILOCA	22
4.1 LA COMARCA DEL JILOCA. SITUACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN	22
4.2 RECUPERACIÓN Y DIFUSIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMARCA DEL JILOCA	23
5. PROPUESTA PRÁCTICA. UNIDAD DIDÁCTICA	28
5.1 INTRODUCCIÓN	28
5.2 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA	29
5.3 NORMATIVA DE REFERENCIA.....	29
5.4 JUSTIFICACIÓN CURRICULAR	30
5.5 APRENDIZAJES DE LA UNIDAD	31
5.6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	33
5.7 APORTACIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	33
5.8 TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES	35
5.9 RELACIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES.....	35
5.10 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	38
5.11 METODOLOGÍA.....	39
5.11.1 <i>Principios metodológicos</i>	39
5.11.2 <i>Aspectos metodológicos</i>	40
5.11.3 <i>Orientaciones y estrategias metodológicas</i>	41
5.12 DESARROLLO DE SESIONES.....	42
6. CONCLUSIONES	52
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
8. ANEXOS	56



ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. Aspectos que mejora el juego.....	14
TABLA 2. Clasificación de juegos tradicionales aragoneses.	20
TABLA 3. Aprendizajes de la unidad.....	32
TABLA 4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	33
TABLA 5: Criterios de evaluación, competencias clave, estándares de aprendizaje, relación de cc con estándares.....	36
TABLA 6. Relación de elementos curriculares.....	37
TABLA 7. Instrumentos de evaluación.....	38
TABLA 8. Estrategias metodológicas.....	41

Resumen

El juego es un hecho que siempre ha estado presente a lo largo de la historia de las civilizaciones, aunque en muchas ocasiones no se ha considerado un hecho relevante. El juego ha existido siempre y como tal se ha ido transmitiendo de generación en generación y actualmente se ha comenzado a estudiar como un hecho cultural y educativo que marca la forma de vivir o de ver la vida. Considerando el juego como parte relevante del proceso educativo, el presente trabajo tiene como principal objetivo el proporcionar una revisión histórica de los juegos tradicionales, partiendo de una base teórica general y contextualizando y concretando hasta llegar a los juegos característicos y propios de la Comarca del Jiloca (Teruel) y asimismo realizar una propuesta de intervención educativa, a través de una Unidad Didáctica basada en dichos juegos, con el objeto de que algún día pueda llevarse a cabo y dar el valor que merecen los juegos tradicionales en el ámbito educativo, social y cultural de este territorio.

Palabras clave: Juegos tradicionales; comarca del jiloca; educación física; revisión histórica; propuesta didáctica.

Abstract

The game is a fact that has always been present throughout the history of civilizations, although on many occasions it has not been considered a relevant event. The game has always existed and as such it has been transmitted from generation to generation and currently it has begun to be studied as a cultural and educational fact that marks the way of living or seeing life. Considering the game as a relevant part of the educational process, the main objective of this work is to provide a historical review of traditional games, starting from a general theoretical base and contextualizing and specifying until reaching the characteristic games of the Jiloca Region. (Teruel) and also make a proposal for educational intervention, through a Didactic Unit based on these games, in order that one day it can be carried out and give the value that traditional games deserve in the educational, social and educational field. cultural of this territory.

Keywords: Traditional games; region of the jiloca; physical education; historical review; didactic proposal.

1. Introducción y justificación

La elección de este trabajo parte de mis inquietudes personales sobre los juegos tradicionales, a los que durante varios años he dedicado gran parte de mi labor profesional como monitor deportivo en el Servicio de Deportes de la Comarca del Jiloca, realizando diversas actividades para su promoción y divulgación por los diferentes rincones del jiloca. Considerando que los juegos tradicionales poseen un gran potencial educativo dentro de la escuela actual, el presente trabajo se encauza en una postura teórico-histórica en primer lugar y otro apartado mucho más didáctico, realizando una propuesta educativa para el área de Educación Física, donde se pretende dar el valor que se merecen desde un punto de vista educativo, acotando el concepto de juego tradicional al ámbito geográfico de la Comarca del Jiloca, en la provincia de Teruel, lugar en el que he nacido y crecido, para llevar a cabo una investigación y revisión histórica de este valor cultural y social intangible y trasladarlo a los centros educativos de la zona con el fin de proporcionar una propuesta didáctica para abordar la enseñanza y puesta en práctica de los juegos tradicionales para su conservación.

El juego, actividad fundamental del ser humano en los primeros años de vida, ha acompañado a las diferentes sociedades o civilizaciones a lo largo de la historia. Se puede afirmar que el juego es un eje fundamental para conseguir cierto desarrollo físico, psíquico y social de las personas en sus primeros años de vida y que guardará una estrecha relación con el juego de un modo u otro a lo largo de toda su existencia.

Las formas con las que los aragoneses se entretenían han variado mucho en las últimas décadas, aunque todavía perviven juegos y deportes tradicionales que fueron fuente de diversión durante siglos. El origen de muchos de ellos podemos encontrarlo en las mismas faenas del campo o en la vida pastoril, y solían jugarse los días festivos en plazas y eras. Las niñas y niños construían sus propios juguetes con los diferentes elementos que les ofrecía la naturaleza, siguiendo las enseñanzas y consejos de padres y abuelos, convirtiéndose así en un medio de comunicación entre los miembros de diferentes generaciones.

Se definen varios apartados importantes en el desarrollo de este trabajo. Primero se comienza a tratar el concepto de juego y varias de sus teorías y taxonomías más estudiadas. También se realiza una contextualización geográfica y sociocultural de la Comarca del Jiloca. Posteriormente, y en otro gran apartado, se realiza una propuesta de intervención educativa que tiene como objetivo principal el desarrollo de una Unidad Didáctica para la conservación, promulgación y puesta en práctica de los Juegos Tradicionales de la Comarca del Jiloca a través de la escuela.

2. Marco teórico

A continuación, se desarrollan los diferentes marcos teóricos en los que se basa este trabajo, comenzando a tratar el tema que lo aborda desde un ámbito general, hasta definirlo y concretarlo en el objeto de estudio principal.

2.1 Concepto de juego

En palabras de Molina (2016, p. 1), cuando se refiere al concepto de juego dice que “es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico, intelectual y socioafectivo, normalmente requieren del uso mental, físico o de ambos”.

Los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educativo, psicológico o de simulación. Muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental del proceso de aprendizaje del niño.

El concepto de juego y su definición ha ido evolucionando a lo largo de la historia, conforme a los avances que se han ido produciendo en las investigaciones sobre el mismo. Todavía hoy existen divergencias en la propia acotación del concepto, aunque bien es cierto que, aun con variaciones, las principales definiciones se aproximan entre sí.

Parlebás (2005, p. 13), considera que “el juego es una verdadera escuela de socialización en la que el practicante se familiariza con los códigos, usos y las diferentes maneras de comportarse en esa situación”.

“Los juegos, situaciones de acción y comunicación, poseen una excepcional riqueza, son recursos que puestos a disposición de los niños adquieren su verdadera razón de ser” (Larraz y Maestro 1991, p.11).

Moreno (1992, p. 14) en su aproximación al concepto de juego señala tres aspectos fundamentales del mismo:

- 1- El juego es acción, actividad, que forma parte del repertorio comportamental del ser humano.
- 2- Es una actividad sin objetivo exterior a ella misma.
- 3- Es una actividad que causa placer convirtiéndose éste en el auténtico “motor interno” del juego.

Continuando con el objetivo de seguir aproximándonos al concepto de juego, se aportan varias definiciones del de juego Cristóbal Moreno, escribe referenciando a varios autores y resumiendo sus aportaciones e investigaciones. En primer lugar, habla de Huizinga, referente en el campo de la antropología social:

Huizinga, J. (1972) (Antropología- Sociología). Juego: Actividad u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría (p. 14).

Continúa hablando de Banchard y Cheska (1988) (Antropología social). Juego: “El juego es un tipo inclusivo de actividad delectable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción.” (Moreno, 1992, p. 14).

Otra de las referencias importantes en el campo de investigación del juego es a la figura de Rüssel (1970) (Psicología). Juego: “Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.” (Moreno, 1992, p. 15).

Una vez definido el concepto de juego, se pasa al siguiente punto del estudio, donde se abordarán algunas de las teorías acerca del juego más relevantes de la historia.

2.2 Teorías del juego

Las teorías del juego son modelos que pretenden satisfacer los interrogantes sobre este comportamiento del ser humano. Dichas teorías han sido, a lo largo de la historia, un recurso científico para establecer criterios que ahonden en el establecimiento de unas estructuras y modelos teóricos fiables. Pero la realidad no es otra que en pleno siglo XXI todavía no existe una teoría con relación al juego que se considere la ideal o la más completa, y diferentes autores se apoyan en algunas variables o características de otros estudios para enriquecer sus propias teorías.

Navarro (2002, p. 19), en su reflexión sobre el comportamiento lúdico del ser humano dice que “es complejo y difícil de acometer científicamente, porque el juego encierra muchas conductas enmascaradas, junto a otras más explícitas”.

Como bien describe Linaza (2013, p. 103), “algunos de los más reconocidos psicólogos han señalado la importancia que tiene el juego en el desarrollo humano. Para autores tan relevantes como Freud, Piaget o Vygotsky, jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico”.

Estos autores citados anteriormente aportan gran parte de las referencias teóricas sobre el juego, pero este trabajo de investigación e inquietud por el tema de juego viene de muchos más siglos atrás, y es por ello que se delimita el estudio en dos grandes grupos de teorías: primero, aquellas que se consideran clásicas y, por otro lado, las que más recientemente han incorporado nuevas visiones sobre el juego. Juntas han creado y enriquecido el análisis y estudio del propio juego en la historia.

2.2.1 Teorías Clásicas

Se consideran teorías clásicas porque han permanecido durante muchos años siendo la referencia principal sobre la explicación del juego. Además, se incluyen en este grupo algunas que fueron producto del interés de los estudiosos del siglo XIX por comprender a fondo la infancia y sus procesos. Aunque, para comenzar, conviene resaltar que en las antiguas civilizaciones como Grecia y Roma el juego estaba relacionado con la filosofía y la pedagogía, siendo la base principal de estas llamadas teorías clásicas.

Según afirma Nunes (2002, p.13) “uno de los mayores pensadores de la Grecia antigua, Platón 427-348, afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles”.

Por su parte, Nevado (2008) aporta una síntesis de las ideas de otro gran referente de la antigua Grecia que fue pionero en el estudio sobre el juego:

Aristóteles alude al juego en varias de sus obras. Así en su obra *La Política*, recomienda el juego como una actividad complementaria del descanso, en el libro V capítulo II Cosas que debe comprender la educación, concibe el juego como un remedio saludable, un fin dentro de la educación que proporciona descanso debido al placer que éste causa (p. 3).

Navarro (2002), habla de Friedrich Von Schiller y de su teoría sobre el juego de 1793, llamada Teoría del Recreo que básicamente resume así:

Plantea el juego como una actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales, y que éste contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida y cuya finalidad es el recreo. El placer es para él un elemento intrínseco del juego (p. 70).

Encontramos otro de los filósofos que más investigó sobre el juego y el desarrollo, M. Lazarus en 1883, a través de su teoría del descanso o de relajación, de carácter psicológica, que

como exponen Angulo y Cabrera (2017, p. 26) “afirma que el juego es una compensación de las actividades fatigosas”. Esta idea principal lleva a la paradoja de que una actividad, en muchos casos exigente físicamente, sirve para el descanso, observando el efecto recuperador del juego como compensación a actividades menos atractivas.

2.2.2 *Teorías Modernas*

Las teorías modernas sobre el juego se caracterizan por tratar las corrientes de pensamiento propias de la época actual y por qué entran a estudiar varias interpretaciones y variables del mismo problema: el juego, su origen y su explicación.

Según Landeira (1998), en su trabajo donde aborda temas teóricos sobre el juego y desarrollo del niño, hace referencia a Freud, con la siguiente síntesis de sus planteamientos teóricos:

Freud dice que el juego del niño es simbólico porque, apuntalado en un fragmento de la realidad, le presta un significado particular y un sentido secreto. De este modo, se encuentra al servicio de la realidad de su deseo. El niño que juega crea un mundo propio donde inserta las cosas en un orden de su agrado, un mundo amable, apto para ser amado (p. 4).

Linaza (2013) escribe sobre las aportaciones de J. Piaget, que todavía hoy en día siguen siendo referentes en el conocimiento del juego infantil:

El trabajo pionero de Piaget sobre el desarrollo humano sigue siendo una referencia fundamental a pesar del tiempo transcurrido. Sus propuestas de estructuras de conocimiento (esquemas sensorio-motores, operaciones mentales concretas y operaciones mentales formales) pretendían describir características universales del desarrollo de los seres humanos, en buena medida independientes del contexto cultural o del momento histórico en el que tenga lugar dicho desarrollo (p. 109).

Hay que detenerse en un aspecto fundamental de los estudios de Piaget. Que describió el desarrollo intelectual y lo dividió en estadios, tal y como lo cita Angulo y Cabrera (2016, p.29), haciendo un resumen de la teoría del desarrollo intelectual y estadios de Piaget:

- Estadio sensorio-motor (0-2 años), donde el juego se caracteriza por ser funcional.
- Estadio pre-operacional (2-6 años), el juego es simbólico.
- Estadio operacional concreto (6-12 años), el juego es reglado.
- Estadio de operaciones formales (12 en adelante), su juego también es reglado.

Vygotsky defiende que el juego no debe apreciarse como una actividad placentera en sí misma, ya que existen otras actividades más placenteras. Los juegos son placenteros si el niño alcanza el resultado apetecido.

En relación con las teorías de Vygotsky, López (2010, p. 20) dice que “lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria”.

Angulo y Cabrera (2017), explican la base fundamental de las teorías de Vygotsky, que hay que empezar por comprender la zona de desarrollo próximo:

Un concepto que se debe tener claro para entender lo que Vygotsky piensa sobre el juego es el concepto de zona de desarrollo próximo. Esta zona es la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin ninguna ayuda, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con ayuda. Vygotsky considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea la zona de desarrollo próximo (p. 30).

El origen del juego es la acción espontánea del niño, pero orientada socialmente. Los juegos adquieren un valor socializador y son transmisores de cultura, es decir, mediante el juego, el niño aprende de una manera suave y relajada los valores y detalles de la vida cotidiana.

El juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos y eso es lo que impulsa al niño al juego de la representación. A medida que el niño va creciendo, el juego va evolucionando.

Un gran discípulo de los estudios de Vygotsky fue D.B. Elkonin, defendió que es necesario estudiar el juego en la historia para explicar el actual papel del juego en el desarrollo psicológico del niño. El adulto posee un papel esencial en la transmisión cultural y en la acción educativa. Linaza (2013) nos acerca en su texto las ideas básicas de Elkonin:

Como resultado de la globalización y de sus efectos sobre las culturas y los individuos, teorías como la de Vygotsky recobran actualidad. Los enfoques sociocultural, ecológico, etnográfico, etc. siguen insistiendo en la relevancia del medio en el que tiene lugar el desarrollo infantil y en la necesidad de su estudio (p. 105).

Por su parte, Elkonin define unas características generales del juego, para considerarlo como tal y que resumen Angulo y Cabrera (2016, p. 30). Algunas de las más importantes son las siguientes:

- Tiene reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
- Lo importante es el juego en sí, ya que los juguetes son auxiliares y no imprescindibles.
- El juego evoluciona con la edad.
- El adulto tiene un papel importante, si actúa de forma lúdica y positiva.

2.3 Evolución del juego

Como bien dice Paredes (2002, p. 29) “La actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma. El ser humano ha jugado siempre, en todas circunstancias y en toda cultura”.

Navarro (2002, p. 13) confirma que “el ámbito del juego ha visto como la preocupación científica ha ido apareciendo lentamente; no obstante, su estudio se ha abordado desde diversas ciencias, como la psicología, la sociología y la antropología”.

Linaza (2013, p. 105) defiende que “no todos los diferentes tipos de juego están presentes en los seres humanos en cualquier momento de la vida. Los primeros juegos van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear”.

Esta frase resume a la perfección que el ser humano, a lo largo de su vida y en relación con su nivel de desarrollo evolutivo, irá incluyendo algunos tipos de juegos y desestimando otros, ya no solamente por su gustos o necesidades, sino por el propio hecho de crecer en todos los sentidos.

Continuando con las reflexiones del autor (Linaza, 2013, pp. 105-106), establece varias fases en la evolución del juego:

- Juegos funcionales o motores: propios de los primeros años de vida. En esta etapa se ejercita cada una de las nuevas habilidades adquiridas. Soltar y recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, o subir y bajar escaleras, aparecerán más tarde.
- Juegos de interacción social: existen dos grandes fases dentro de esta etapa, pues al principio, será el adulto quien oriente y ayude al niño a realizarlos, para más tarde ser el propio niño el que tome la iniciativa de realizarlos. Este cambio de roles es

posible porque el niño capta la estructura de la interacción en la que ambos jugadores participan. Algunos ejemplos típicos son dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer.

- Juegos de ficción: es la etapa donde se produce el cambio más drástico de la actividad infantil. Los gestos y los objetos se transforman para dar simbolismo a lo que no está presente. Por ello, hay que decir que lo fundamental no son los objetos sino lo que estos representan. Existen infinidad de ejemplos de juegos de esta etapa, algunos de ellos son: un palo que imita a una pistola, una muñeca que representa una niña o un palo que hace de caballo.

Garvey, en 1977 realizó un estudio donde ahondó en las variables que pueden surgir cuando los niños juegan, plasmándolo con el siguiente párrafo:

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. A pesar de ello, este juego que Piaget denominó egocéntrico no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones y sugerencias de los demás compañeros de juego. El análisis de las conversaciones infantiles mientras juegan muestra que, desde los tres años, los niños diferencian las actividades que son juego de las que no lo son y que, cuando la situación es ambigua, recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros (Garvey, 1977. Citado por Linaza 2013, p. 106).

2.4 Clasificaciones y taxonomías

A lo largo de la historia, muchos son los autores e investigadores que han tratado de dotar al juego, ese concepto tan amplio y diverso, de un orden y una clasificación genérica, complicada en muchos casos por la pluralidad y multiculturalidad de cada territorio, sus condiciones geográficas, ubicación y otros muchos factores.

A la vista de la variedad de estudios y clasificaciones existentes, se aportan varias de las más extendidas y aplicadas en la actualidad.

En primer lugar, (Giró, 1998, p. 258) habla de uno de los referentes estudiosos del juego, como Roger Caillois, que “propone una división en cuatro apartados principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competición, el azar, el simulacro o el vértigo. Los denomina respectivamente Agon, Alea, Mmicry e Ilinx”.

Desde otro punto de vista teórico, (Parlebás, 1981), aporta una clasificación que establece una gran diferenciación entre juego y deporte, y basa su clasificación en el juego deportivo, son principalmente tres categorías:

- Los juegos deportivos institucionales: ciertos juegos que gozan del soporte de instituciones sociales, que los han insertado en sus estructuras de producción y consumo. Los deportes propiamente dichos.
- Los juegos deportivos no institucionales o juegos tradicionales: son juegos que a pesar de que algunos disponen de un sistema de reglas muy elaborado, no han disfrutado del reconocimiento institucional. En esta categoría se encuentran los juegos denominados juegos populares y tradicionales.
- Los cuasi-juegos deportivos: son ciertas prácticas lúdicas que no están sometidas a estrictas normas exteriores y que no obedecen a un sistema de reglas, pues se pueden modificar al gusto y voluntad del participante.

Existen innumerables y diversas clasificaciones de los juegos, pero tratando de encontrar una clasificación más cercana al objeto de estudio del presente trabajo, es imprescindible referenciar a (Gardner, 1998), que realiza su taxonomía de los juegos basándose en función de la procedencia o ámbito de práctica, realizando una diferenciación entre ellos. Esta tipología está estrechamente relacionada con la temática principal de este trabajo, ya que la procedencia de los juegos es un factor diferencial a la hora de realizar una propuesta u otra, en definitiva, saber y analizar de dónde provienen estos juegos nos facilitan el poder contextualizarlos de un modo más concreto. Son los siguientes:

- Autóctono: dicese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra.
- Tradicional: es el juego conservado de tradición en tradición.
- Popular: que es peculiar del pueblo o que procede de él.
- Convencional: que se establece en virtud de precedentes o de costumbres.
- Recreativos: su función es divertir y alegrar.

Una vez vistas varias clasificaciones sobre los juegos, se pasa al siguiente punto del trabajo, los beneficios que aporta el juego al desarrollo humano enfocado desde varias perspectivas teóricas.

2.5 Beneficios del juego

“La importancia del juego en los niños es tal, que desde 1959 está incluido por la Organización de Naciones Unidas (ONU) como uno de los Derechos del Niño, manteniéndolo también en la Declaración de 1989”. (Zamorano, et al., 2019, p. 32).

Por su parte, (Torres, 2002), ahondando en los aspectos beneficiosos que otorga el juego al desarrollo integral de los niños, considera que:

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio (p. 290).

Otros autores como Garaigordobil, M. (2005), defienden que la propia estructura del juego se vincula con a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: intelectual, psicomotor, social y afectivo-emocional.

En esa misma línea, (López, 2010, pp. 22-23), realiza la siguiente clasificación de las áreas de desarrollo infantil que pueden potenciarse a través del juego, de un modo general, son:

a) La afectividad:

A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone por lo tanto un recurso muy importante que permite al niño expresar de forma diversa sus sentimientos, aficiones e intereses.

b) La motricidad:

El hecho de jugar contribuye en un alto grado al desarrollo físico, es uno de los motores más importantes de aprendizaje de los primeros años de vida, y a través de él el niño va comprendiendo su funcionamiento corporal, desarrollando entre otras, cualidades como la coordinación y el equilibrio.

c) La inteligencia:

El desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensoriomotor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de la genética, como de los medios y recursos que el entorno le ofrece al niño.

d) La creatividad:

Dada la necesidad de expresarse, los niños y niñas dan rienda suelta a su fantasía y creatividad. El juego actúa en este aspecto como un conductor y guía de este desarrollo creativo, pues se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de crear e inventar.

e) La sociabilidad:

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social.

A continuación, y a modo de síntesis de este apartado, se aporta una tabla recopilatoria de López (2010, pp. 23-24) sobre los aspectos que mejora el juego, y donde también resalta que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

Tabla 1. Aspectos que mejora el juego. López (2010).

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos Discriminación de los sentidos Coordinación oculo-motriz Capacidad de imitación. Coordinación motora.	Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	Juegos simbólicos:	Desarrolla la subjetividad del niño. Produce satisfacción emocional. Controla la ansiedad. Controla la expresión simbólica de la agresividad. Facilita la resolución de conflictos. Facilita patrones de identificación sexual.
		Procesos de comunicación y cooperación con los demás.	
		Conocimiento del mundo del adulto. Preparación para la vida laboral. Estimulación de la moralidad.	
		Juegos cooperativos:	
		Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales. Disminuye las conductas agresivas y pasivas. Facilita la aceptación interracial.	

3. El Juego Tradicional

Juego tradicional es ante todo una actividad lúdica, y, por tanto, se trabaja siguiendo las orientaciones generales de éste gran ámbito de la conducta humana como es el juego, que está inmerso en nuestra cultura al igual que el arte, la arquitectura o la gastronomía entre otro.

Defendiendo estas palabras encontramos a Parlebás (2008), confirmando que:

Los juegos son uno de los lugares de expresión de una cultura: por el espacio de que disponen, la temporalidad que imponen y las comunicaciones que proponen, los juegos son como el espejo de una civilización. A las peculiaridades étnicas corresponden originalidades lúdicas. El “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos (p. 223).

Siguiendo con Parlebás (2008, p. 50), todo un referente en el análisis y estudio del juego expone que “existen juegos cuyas reglas sólo son válidas localmente... cada pueblo o cada comunidad juega a su manera y con cierta improvisación”.

La palabra tradicional proviene de tradición, y el diccionario de la *Real Academia* lo define, entre otras acepciones, como: 1. Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación. 2. Noticia de un hecho antiguo transmitida por tradición. 3. Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos.

Habitualmente se usan diferentes vocablos para definir la idea de juego tradicional, como juego autóctono, o juego popular, aunque bien es cierto que en la actualidad se dispone de literatura y referencias bibliográficas donde aclarar el concepto de juego tradicional.

En primer lugar, es conveniente establecer las diferencias entre juego popular y juego tradicional, tal y como hacen Adell y García (1998):

Pueden surgir problemas a la hora de diferenciar el juego popular y el deporte popular o el juego tradicional y el deporte tradicional. El juego popular, según lo explicado, es el que con carácter tradicional deriva de actividades laborales o mágico-rituales y que no está reglamentado, ni en las normas del juego, ni en las herramientas a utilizar, ni el terreno donde se juega. Por el contrario, el deporte tradicional nace por evolución del anterior y sí está reglamentado en sus normas, en los instrumentos que utiliza y en las medidas y características del espacio donde se juega (p. 15).

Moreno (1992 p.p. 11-12), escribe sobre los orígenes de los juegos tradicionales, afirmando que “España, en su conjunto, se puede catalogar como un país rico en juegos y deportes tradicionales. Su incuestionable cultura mediterránea hace que muchas manifestaciones deportivas provenientes de griegos, romanos y árabes hayan sido adoptadas por los pobladores de la península”.

En la actualidad, ayudado por el auge de las tecnologías y el cambio producido a nivel sociocultural de la sociedad ha producido un inminente deterioro de la práctica de los juegos tradicionales en las calles y en las plazas de los pueblos o ciudades, tan habituales unas décadas atrás como refleja la siguiente cita de Méndez y Fernández (2011, p. 54): “Múltiples son los intentos por rescatar y reanimar la tradición lúdica que en otros tiempos solía desarrollarse en calles, patios, plazas y parques, y constituía una fuente insustituible de transmisión cultural entre generaciones de épocas distintas”.

Un trabajo sobre la base de los cambios socioculturales cuando habla de las nuevas tendencias en cuanto a la transmisión de los juegos tradicionales lo realizó Giró (1998):

El deterioro y, en algunos casos, la desaparición de los juegos tradicionales, proviene de los profundos cambios sociales ocurridos en la primera mitad de este siglo, con el proceso de industrialización, las migraciones masivas desde el campo y el medio rural, y los cambios subsiguientes en la estructura familiar y en los usos sociales del tiempo libre, que llevaron a un desclasamiento de los juegos tradicionales, con lo que hasta entonces había sido el medio idóneo para su transmisión (p. 254).

Continuando con las referencias a Giró (1998), este autor propone una acotación del concepto de juego tradicional muy completa y acertada, que dice así:

Los juegos tradicionales son definidos así, porque se proveen de referencias culturales insertas en el ámbito de un territorio o comunidad, y participan de lo que en sociología denominamos proceso de socialización, y en antropología proceso de enculturación, o transmisión por las generaciones mayores, de normas, valores, creencias y hábitos compartidos, a las generaciones más jóvenes (p. 254).

Todos estos cambios, han producido una corriente social e intelectual que intenta rescatar estos juegos tradicionales para llevarlos al aula y aprovechar los innumerables beneficios que poseen este tipo de juegos para el desarrollo integral del alumnado, además de encontrar en el ámbito educativo un lugar para mantener y promover las tradiciones, tal y como describe Giró (1998):

Si los referentes culturales de la tradición encontraban en el marco festivo su virtualidad expresiva, a partir de la consolidación de las estructuras regionales de identidad grupal y colectiva, dichos referentes tomarán el ámbito educativo y escolar como el medio idóneo para su conservación y reproducción (pp. 254-255).

Un claro ejemplo de estos profundos cambios sociales los expone Cortizas (2005), maestro de profesión y escritor, que reflexiona sobre la importancia de los juegos tradicionales en la escuela, comparando la situación actual de la sociedad con la época en la que él fue niño. Escribe que:

Lo que no aprendimos en la escuela lo aprendíamos a través de los juegos tradicionales que parece como si hubiesen sido precisamente ideados para que tanto los niños como las niñas pudiésemos desarrollar esas capacidades que los seres humanos poseemos inherentes a nuestra biología y a nuestra etología (p. 8).

Este mismo autor, establece cual es la finalidad de los juegos tradicionales, que, para él es el carecer de finalidad. Para esta afirmación se basa en que el motivo de estos juegos no es ganar, ni siquiera competir, simplemente es divertirse, fortalecer las relaciones sociales y experimentar. Además de referirse al juego tradicional como democrático, donde los participantes pueden adaptar las reglas, campo de juego o lugar de juego dependiendo de cada situación.

Por su parte, y al hilo del párrafo anterior, hay autores que corroboran que actualmente los niños y niñas han perdido el referente de practicar los juegos populares y tradicionales, no son los culpables, sino que su vida y su entorno no tiene nada que ver con el existente hace varias décadas. En este sentido, Expósito (2006) afirma que:

En la actualidad, el desarrollo de las nuevas tecnologías, el desarrollo urbanístico con el consiguiente reducción de espacio y la carga horaria de los niños en actividades complementarias, han desbancado los juegos populares en las actividades habituales de los niños. Pocas son las ocasiones en las que el niño practica algún juego o deporte popular o tradicional, en tiempos atrás estaban siempre presente y era lo que existía para divertirse (p. 13).

Concluyendo este apartado con esta reflexión, se pasa ahora a tratar el tema de los juegos tradicionales en Aragón, analizando desde un punto de vista histórico lo más relevante en cuanto a dichos juegos.

3.1 Los juegos tradicionales en Aragón

El juego tradicional nos brinda la oportunidad de conocer un territorio, las raíces, costumbres, etc. Todo esto es posible debido a que el juego nos explica la forma en la que se actuaba, las zonas en las que se practicaba, los momentos del día, las personas que participaban; es decir, si eran hombres, mujeres o niños, el material con el que se jugaba y las apuestas que se solían hacer.

Como bien afirman Larraz y Maestro (1991, p. 14), “si no transmitimos nuestra rica y variada cultura lúdica, corremos el riesgo de perderla y, si no la ponemos en práctica, será como una obra de arte que se guarda en un rincón en la biblioteca.”

Aragón, por su propia idiosincrasia, ha sido un territorio que, históricamente, ha recibido el impacto de gran variedad de culturas, religiones, y modos de vida, quedando esa impronta en determinados aspectos hasta nuestros días. El amplio territorio geográfico de la comunidad y su variedad hacen muy complicado el poder establecer unos patrones estandarizados a la hora de hablar de los juegos tradicionales aragoneses.

Adell y García (1998, p. 12) determinan que “algunos juegos los encontramos sólo en un lugar. Posiblemente ello no pueda ser indicativo de que también se pudieron celebrar en otras poblaciones, pero en la actualidad han quedado reducidos a ese núcleo”.

En su trabajo de investigación y recopilación de juegos tradicionales aragoneses, Acín (2000) confirma que:

Muchos de ellos estuvieron a punto de perderse, de ser olvidados y desaparecer, al igual que ha ocurrido con otras costumbres antaño profundamente arraigadas, a causa de la despoblación del medio rural y del menosprecio que hacia todo lo relacionado con la cultura popular ha existido en gran parte del siglo XX (p. 12).

La historia y la evolución de los juegos tradicionales en Aragón andan ligados a un factor temporal como es la fiesta y las fechas señaladas como apuntan Adell y García (1998):

En los días festivos se celebran distintas manifestaciones lúdicas, sin las cuales el festejo perderías parte de su contenido. En Aragón no se puede concebir una fiesta sin la procesión, la jota, la carrera de pollos, el lanzamiento de barra, la succulenta gastronomía, el baile, las rondas, etc. Los juegos y deportes formaban parte del propio espíritu de la celebración (pp. 16-18).

Por otra parte, hay que tener en cuenta el hecho de los cambios sociales, económicos y de modo de vida de la sociedad aragonesa producidos sobre todo en las décadas de los setenta y ochenta, donde se comenzó a promover de nuevo la participación y difusión de los juegos tradicionales de los ancestros. Encontramos dos autores que nos confirman este cambio a la hora de abordar el tratamiento de los juegos tradicionales.

En primer lugar, Maestro (2005) habla del cambio que supuso para España con la creación y puesta en funcionamiento de la Comunidades Autónomas, diciendo que “esta aparición de las autonomías favorece la recuperación de la identidad perdida con intereses exclusivamente políticos, a veces sin una demanda social y con escaso apoyo económico e institucional, según que comunidades autónomas.”

A tal hecho, Lucas (2021, p 80) advierte de la importancia que esos hechos tuvieron para institucionalizar de algún modo estas prácticas, afirmando que: “poner en valor los juegos en diferentes comarcas de Aragón, fomentó la creación de la Federación Aragonesa de Juegos Tradicionales que, a su vez, sería un punto de partida para el apoyo al deporte tradicional”.

3.1.1 Clasificación de juegos tradicionales aragoneses

“Existen en Aragón diversiones, pasatiempos lúdicos, juegos en su más amplia acepción, de rasgos similares a los de otras comunidades, pues todos ellos poseen un entronque y un origen más o menos común” (Acín, 2000 p. 15).

Gracia (1978), expone la problemática de poder crear una taxonomía más o menos común a todo el territorio aragonés respecto a los juegos practicados:

Hacer una clasificación de nuestros juegos tradicionales no es tan fácil como parece. Si los consideramos como actividades tradicionales, los juegos populares se encuentran frecuentemente en el origen de los oficios y en actividades más elevadas, rituales o naturales. Los juegos son distintos según las edades, sexos, generaciones, tiempos y espacios. (p. 13).

Dado que se trata de un estudio orientado a la educación física en primaria, se cree conveniente desarrollar una clasificación general de los distintos tipos de juegos tradicionales aragoneses que tenga alguna relación con las acciones motrices principales o en los que predomine un tipo de capacidad física.

Al filo del párrafo anterior, se presenta una clasificación de juegos aragoneses, a modo de tabla, publicada en las VI Jornadas de Cultura Popular Altoaragonesa, en el año 1987 y que

plasman en su libro “*El fenómeno deportivo en Aragón. Del Juego Tradicional al Deporte Moderno*” Adell y García (1999, pp. 24-25), donde adaptan clasificaciones ya existentes como por ejemplo las realizadas por García Serrano y posteriormente por Cristóbal Moreno. Con esta clasificación consiguieron adaptar las anteriores a la casuística aragonesa.

Tabla 2. Clasificación de juegos tradicionales aragoneses. Adell y García (1987).

a) Juegos de fuerza	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento de barra. - Lanzamiento de bola. - Levantamiento de sacas. - Tiro de sogas. - Pulseos.
b) Pruebas pedestres	<ul style="list-style-type: none"> - Carreras de pollos. - Carreras de entalegados. - Carreras de cántaros.
c) Juegos de fuerza y destreza	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento de jada. - Juego de la pica. - Volteo de bandera.
d) Juegos con animales	<ul style="list-style-type: none"> - Carreras de caballos. - Carreras de burros. - Juego de la bola de grasa. - Juegos grotescos.
e) Juegos de pelota	<ul style="list-style-type: none"> - Frontón.
f) Juegos de agilidad y destreza	<ul style="list-style-type: none"> - Salto de palo. - Salto a pies juntos. - Piculinadas y juegos de pastores.
g) Juegos de mazo y bola	<ul style="list-style-type: none"> - La borruna. - La tala o cota.
h) Juegos de puntería	<ul style="list-style-type: none"> - Los bolos: birllas, quilles, pasitroc, jaqueses, de Used, de Monreal del Campo, de Rubielos de Mora, bolinches, etc. - La tanga y el tejo. - Lanzamientos de aproximación a una raya. - Calva y patrusca.
i) Juegos infantiles	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos con animales y vegetales: mariquitas, saltamontes, cigarras, hormigas, hierbas y flores... - Juegos con elementos naturales: agua, nieve, barro, paja... - Juegos de correr y saltar: burro y acocha, pídola, churro... - Juegos de tocar y pillar: tula, cortahilos, policías y ladrones... - Juegos de esconderse: escondite, marro, pote, la liebre, cucú... - Juegos de fuerza: la carretilla, arranca cebollas, pulsos infantiles, juegos de lanzar... - Juegos propios de niñas: corros, combas, comidilas... - Juegos de pelota: alto rey, balón prisionero, sobre... - Juegos con materiales diversos: tocar y pegar, juegos de puntería...

Tras este punto de aclaración sobre el concepto, clasificación y estructura de los juegos tradicionales, en el siguiente punto a tratar, se aborda la inclusión e importancia de los juegos tradicionales en la etapa de Educación Primaria.

3.2 Los juegos tradicionales en Educación Primaria

Los juegos tradicionales ofrecen grandes posibilidades a nivel educativo para desarrollar los contenidos propios del currículo de Educación Primaria. Está especialmente indicada su aplicación en el área de Educación Física, debido a las características propias de la misma, aunque es un gran contenido de trabajo para otras áreas y por supuesto un buen modelo para trabajar de forma interdisciplinar.

Así lo reflejan Adell y García (1998, p. 22), afirmando que “los juegos tienen una gran aplicación en el campo de la Educación Física, en tanto en cuanto contribuyen al desarrollo de cualidades físicas básicas o de diferentes habilidades y destrezas motrices”.

Entre sus principales aprendizajes caben destacar la transmisión de cultura, valores, la interacción generacional propicia, el contacto con el medio natural, la construcción de materiales necesarios para la actividad, entre otros. Por otra parte, este tipo de juegos ofrecen una amplia variedad de situaciones motrices (correr, lanzar, coordinación dinámica general, coordinación oculo-manual, entre otras) que son necesarias para poder practicarlos y aprender su técnica de juego. Además, es un contenido que se adapta perfectamente a la atención a la diversidad de la comunidad educativa, promoviendo la inclusión y la igualdad.

Corpas, et. al. (1991, p. 201), apuestan por los beneficios y la idoneidad del uso de los juegos tradicionales y populares en la escuela, ya que, en la Educación Física, “promueven la investigación de éstos en cada contexto específico, y reviven la tradición, así como las habilidades motrices que conlleva”.

Por su parte, Larraz y Maestro (1991, p. 9), dicen que siendo conscientes de la “importancia del conocimiento y práctica de los juegos aragoneses para el mantenimiento de nuestras señas de identidad, hemos emprendido este proyecto cuyo fin es llevar a las aulas nuestros juegos y deportes tradicionales con un planteamiento metodológico serio y actual”.

En el siguiente apartado, el trabajo se centra en las características propias de los juegos más conocidos y practicados de la comarca del Jiloca, incluyendo una contextualización de la zona geográfica y algunos datos de interés sobre la misma, algo que es necesario delimitar para el estudio de la recopilación de sus juegos más característicos, que sin duda andan ligados a la orografía, usos y costumbres de la comarca.

4. Los juegos tradicionales en la Comarca del Jiloca

4.1 La comarca del Jiloca. Situación y contextualización

La comarca del Jiloca es un territorio aragonés, situado en el noroeste de la provincia de Teruel, en el sistema Ibérico, alrededor del tramo medio del río Jiloca, del que recibe su nombre. Según la propia página web institucional <https://www.jiloca.es/> encontramos los siguientes datos.

Tiene una superficie de 1932,10 km² y una población de 14584 habitantes. Su capital administrativa es Calamocha y la de desarrollo agropecuario es Monreal del Campo.

Engloba 40 municipios y 58 localidades. Los municipios más importantes y poblados son Calamocha (4776) y Monreal del Campo (2744). Los núcleos urbanos más poblados se encuentran en el corredor que une las ciudades de Teruel y Zaragoza, uno de los principales ejes de transporte del noreste español que une las ciudades de Valencia, Zaragoza y Bilbao. Aunque bien es cierto que la extensión geográfica comarcal ofrece una gran variedad de territorios que hacen que sea una zona diversa.

En la comarca del Jiloca los sectores económicos más importantes han sido históricamente la agricultura y la ganadería, como en la mayor parte del mundo rural español. Además, cabe destacar la actividad minera vinculada al hierro en Sierra Menera. Sin embargo, a partir del siglo XX, surgió en la comarca una incipiente industria relacionada con la transformación de los productos agrícolas y ganaderos. En la actualidad, la industria es un sector importante en la comarca. Además, en las capitales comarcales, Calamocha y Monreal del Campo, encontramos también numerosas actividades terciarias o de servicios.

La comarcalización de Aragón se abordó, a principios del siglo XXI, para satisfacer principalmente tres necesidades: orientar la reorganización territorial de las administraciones públicas, ofrecer unidades espaciales aptas para un tratamiento económico unitario y permitir la elaboración y ejecución de una más racional y humana política de ordenación del territorio.

Aunque cabe destacar que, en lo respectivo a lo que hoy conocemos como Comarca del Jiloca, se comenzó a trabajar a mediados de la década de los ochenta del siglo pasado por los ayuntamientos, asociaciones, maestros, agricultores y un largo etcétera para que, las localidades del entonces llamado Jiloca Medio turolense, tuviesen la oportunidad de beneficiarse de una mancomunidad de servicios y actividades culturales y deportivas, entre las que por supuesto se incluían ya exhibiciones y campeonatos de juegos tradicionales.

Como bien se refleja en el artículo “*Jiloca Medio Turoloense. El primer día de la comarca*” Xiloca 21, López (1998) confirma que:

Eran años en que a nuestra comarca ya se dio por llamarla “Jiloca Medio” y otros apodaron “turoloense”, hubo un florecer y madurar de ideas, surgieron realizaciones. Comenzaron a funcionar en temas de cultura, en coordinación, grupos destacados, a veces únicos en nuestro pueblos (p. 143).

4.2 Recuperación y difusión de los juegos tradicionales de la Comarca del Jiloca

En su afán por recopilar, estudiar y promover los juegos tradicionales para evitar su desaparición, Francisco Vicente Palacios, natural de Calatayud y afincado en Monreal del Campo, inició un minucioso trabajo de investigación y recuperación de estos juegos tan característicos de la zona del jiloca. Ese arduo trabajo tuvo como colofón una publicación de gran cantidad de juegos practicados y recopilados en las tierras del jiloca.

La figura de Francisco Vicente Palacios es de vital importancia en la recuperación y difusión de los juegos tradicionales de la Comarca del Jiloca, pues como cita Lucas (2008):

Tenemos un precedente que no debemos olvidar. Y quién sabe si su ejemplo pueda servir a nuevas iniciativas encaminadas a la recuperación total de los juegos con su identidad propia. Se trata de Francisco Vicente Palacios, el padre de los conocidos como “Juegos del Jiloca” (p. 109).

A modo de contextualización temporal, esta investigación de Vicente Palacios se desarrolló en varios pueblos de la zona durante la décadas de los setenta y principios de los ochenta, donde, en palabras de Lucas (2008):

Es muy importante destacar que, en la época en que Paco comenzó a intentar recuperar los juegos tradicionales, socialmente era algo que había caído en el olvido, que apenas suscitaba ningún interés. Eran muy pocos los investigadores que habían decidido recopilar los juegos tradicionales de Aragón (p. 110).

Toda la labor que llevó a cabo durante esos años, una de las principales consecuencias que trajo a la zona del jiloca fue la celebración de los conocidos como “Juegos del Jiloca”, que vinieron precedidos por una primera puesta en escena en la localidad de Monreal del Campo, en el año 1979, como describe Lucas (2008, p. 112), “decide poner en práctica, durante las fiestas patronales, el juego de bolos, juego de bolinches, el tanganillo, tiro de barra, barrón y barrón de aire y la 1ª carrera popular”.

Fue dos años más tarde, tras el éxito cosechado en aquellas dos ediciones de juegos en las fiestas de la localidad monrealense, cuando se decidió a dar el salto con los “I Juegos del Jiloca”. Lucas (2008) pone en contexto este evento, en el que se realizaban competiciones de todos los juegos tradicionales practicados en la zona y se recorrían las diferentes localidades corriendo con una antorcha para publicitar el evento y fomentar la participación:

Para darle más vistosidad al evento, ideó lo que llamaría “Antorcha de la Amistad”. Este acto en un principio se creó para recorrer los pueblos limítrofes a Monreal y era portada por atletas de Monreal del Campo y de los diferentes pueblos por donde pasaba la antorcha (p. 112).

Fueron años de expansión de estos juegos, donde se llegaron a realizar cuatro ediciones de estos juegos, siendo la última en 1985.

En la *Revista Xiloca 3*, dedica parte de su contenido a un artículo recopilatorio de Vicente (1989), nos deja varias citas con los propósitos del trabajo realizado.

Creo que nuestros juegos y deportes tradicionales han tenido, y tienen por derecho propio, su parcela dentro de la historia de Aragón, parcela que entre todos debemos llenar de contenido, de ese contenido que para nuestros mayores fueron en sus ratos de ocio, expansión y convivencia, y noble rivalidad entre pueblos (p. 247).

Continúa reflexionando Vicente (1989, p. 247) sobre uno de sus principales objetivos al realizar este trabajo de investigación y recuperación de los juegos tradicionales, diciendo que “nos parece bien mirar ilusionados el futuro, mantener vivo el presente, pero sin olvidar el pasado, ese pasado lleno de riquezas culturales que son nuestras, que marcan una parte muy importante de nuestra historia, y definen nuestra propia identidad”.

En este artículo presenta una batería de juegos tradicionales aragoneses que se practican en la comarca del Jiloca, y que son los siguientes. Vicente (1989, p.p. 248-262), detallados en el *Anexo I* de este trabajo y que a continuación se enumeran:

- Juego de “La Pinta”.
- La revuelta del pastor.
- Salto de gayata.
- Volteo de bandera y volteo de fuste.
- Juego del tanganyillo.
- Juego de bolos al estilo de Monreal.
- Juego de bolinches.

- La herradura.
- Tiro de palo individual.
- Barra aragonesa.
- Estornija por equipos.
- El palo arrastrao.
- La calva.

Otro trabajo de gran valor recopilatorio es *Juegos Tradicionales en la comarcas del Jiloca y Campo de Daroca. Patrimonio Olvidado* (2008) coordinado por Raquel Lucas, amante de la historia y en concreto de la historia cultural y deportiva de estas zonas geográficas, donde un grupo de investigadores y cooperantes consiguieron plasmar en una publicación de gran interés para el conocimiento de este patrimonio cultural que son los juegos tradicionales.

Por ello, citando a la propia Lucas (2008, p. 12) hay que tener en cuenta que, todo este patrimonio que engloban los juegos tradicionales es un bien que merece la pena conservar, ya que “con los cambios de vida que se están dando en las zonas rurales, donde la forma de vivir cada vez se asemeja más a la vida de las ciudades, la pérdida de las tradiciones es un hecho que podemos constatar”.

Muchos son los juegos analizados y recopilados en este territorio, pero hay uno que destaca por encima de los demás cuando hablamos de la comarca del Jiloca, los bolos. Se trata de un juego comúnmente extendido en variados territorios, ya que, como cita Maestro (2007, p. 8), los bolos “poseen infinidad de propuestas en los modos de jugar: desde las íntimamente enraizadas en la cultura local hasta las que han evolucionado hacia una deportivización”.

Maestro (2007, p. 9) confirma que “las modalidades femeninas, desaparecidas en muchos lugares, perviven actualmente en diversos puntos de Aragón, Cataluña, La Rioja, Castilla León y Asturias”.

Y es aquí donde la comarca del Jiloca puede presumir de dos modalidades específicas y autóctonas del juego de bolos, los de Monreal del Campo y los de Fuentes Claras. Aunque posiblemente, en un tiempo pasado existiesen más modalidades, como así confirma Lucas (2008, p. 18), “probablemente en algún momento se jugó a los bolos o birlas en todos los municipios”.

A los bolos de Fuentes Claras, se juega, según Maestro (2007, p. 56) “por parejas en el que hay que conseguir 36 puntos exactos, lanzando dos veces cada jugadora, primero desde la línea de tiro y, si consigue derribar algún bolo, tirará desde la línea de rebatida”.

El campo de juego, explicado por Maestro (2007) será:

Sobre tierra libre de obstáculos y en un lugar llano se marcará un círculo cuyo radio será igual a la mitad del rey (línea marcada). Se dispondrán los peones sobre el perímetro, separados entre sí una longitud igual a la lanzadera, dejando el rey en el centro (p. 58).

También, como otras modalidades, los bolos de Fuentes Claras vivieron un momento de desarraigo y riesgo de desaparición, pero, como apunta Lucas (2008, p. 25), “las normas de juego, las pasaban de madres a hijas. Durante unos años estuvo a punto de desaparecer el juego, pero las abuelas transmitieron las normas y, gracias a ello, no se perdieron”.

Por su parte, los bolos al estilo Monreal, en palabras de Vicente (1989), se jugará atendiendo a las siguientes premisas y donde afirma que es un juego exclusivo de la localidad, ya que no se ha encontrado otro igual o con similares características en otros lugares:

Se realiza en un campo de 70 m. de longitud, medidos desde la línea de tirada al círculo donde se plantan los bolos. El artículo tendrá el mismo diámetro que la altura del bolo rey, se plantarán 8 alrededor del círculo y el rey en el centro... Cada jugadora tendrá dos tiradas, una de acercamiento y otra de rebate. El juego se realizará a 31 tantos. (p. 255).

Además, existen usos y costumbres asociadas a este juego de bolos al estilo Monreal, como referencian Larraz y Maestro (1991, p. 99): “El rodar de la bola, seguido de animosos gritos femeninos rompe diariamente y desde tiempos inmemoriales el silencio de la siesta en la población bajoaragonesa de Monreal del Campo”.

El juego de bolos fue, en largos periodos de la historia, mucho más que un juego de mujeres. Era una liberación, un potenciador de vida social, de relacionarse y poder salir de casa en épocas donde estaba mal visto el divertimento por parte de la mujer, así lo refleja R. Lucas (2008, p. 19), “es muy interesante observar que se trata de más que un simple juego para pasar el tiempo de ocio, ya que está muy arraigado en la vida y el día a día de sus jugadoras”.

Otro juego muy arraigado en la zona, en este caso practicado exclusivamente por hombres, son los bolos de seis. Que como aporta Lucas (2008, p. 39), en Monreal del Campo, el juego siempre se ha practicado, y se denomina *los bolinches*”.

Al respecto, Vicente (1989, p.p. 256-257) explica el modo de juego de esta práctica tradicional, destacando las siguientes normas y reglamentaciones:

- El juego lo forman 6 bolinches de 10 cm. de altura, colocados en dos líneas de tres.
- El campo de juego tiene diez metros de distancia, desde el tiradero hasta los bolinches.
- Cada jugador tira sus tres bolas, como máximo, pudiendo lanzar una o dos, con el objetivo de derribar cinco bolinches y tan solo dejar uno en pie.

Este fue un juego muy extendido en la zona del jiloca, se convirtió en el gran divertimento de todo el público masculino, y como dato curioso, Vicente (1989, p. 257), escribe que: “Debido a las apuestas que había, en el año 1940 se prohibió”.

No hay que olvidar que en los momentos de más auge y tradición de este tipo de juegos, las tareas agrícolas eran duras físicamente y de ahí, de esas labores en el campo, vienen gran parte de las modalidades que se presentan como juegos tradicionales más arraigadas en la comarca del Jiloca, por ello el uso de espacios y materiales andan en consonancia con los recursos disponibles en este territorio, como pueden ser gayatas (utilizadas por los pastores), piedras o losas de determinadas dimensiones (para la calva o la pinta), uso y transformación de la madera para crear el material de los bolos y bolinches y terrenos de juego en tierra y sin obstáculos que solían ser eras o calles sin asfaltar (para el tiro de barra, los bolos o la estornija).

Larraz y Maestro (1991), plasman una realidad que hay que tener muy en cuenta a la hora de denominar un juego como propio de un lugar y que a veces es complicado establecer el origen de alguno de los juegos que se consideran como juegos locales o de una zona determinada, ya que:

Por Aragón cruzaban los grandes rebaños de ganado que surcaban nuestra geografía de norte a sur y de este a oeste. Los pastores han contribuido al intercambio de juegos tradicionales entre unas regiones y otras. Ellos desempeñaron un importante papel en su difusión y selección, al tiempo que realizaban sus propios juegos (p. 14).

Como conclusión a este apartado de revisión histórica de los juegos tradicionales de la Comarca del Jiloca, es necesario volver a hacer alusión al máximo precursor de su recopilación y difusión, Vicente (1989, p. 263), cuando dice que “es necesario rebuscar en nuestra cultura popular, tradiciones, como única forma de comprender la personalidad histórica del Aragón de hoy mismo”.

El siguiente apartado del estudio abarca el desarrollo de una propuesta didáctica para 5º curso de primaria, con el objetivo de que pueda ser aplicada en los centros docentes de la comarca para la difusión y enseñanza de los juegos tradicionales propios de la zona.

5. Propuesta práctica. Unidad didáctica

5.1 Introducción

Como segundo gran bloque del presente trabajo, tras realizar la investigación y la revisión histórica de los juegos tradicionales, en este punto comienza la propuesta práctica o de intervención docente, donde se presenta una Unidad Didáctica de Juegos Tradicionales, tomando como base académica y legislativa el curso de 5º de primaria con 9 sesiones de trabajo.

La principal finalidad de esta propuesta que a continuación se desarrolla es la de poder proporcionar una base didáctica a los docentes de cualquier centro educativo aragonés, pero con especial interés para los educadores de los colegios de la zona de la Comarca del Jiloca, pues los juegos y actividades que se proponen tienen una gran parte del componente histórico de esta tierra y es una buena herramienta para que estos juegos de nuestros antepasados sigan vivos en un entorno educativo y social.

En la presente Unidad Didáctica se trabaja como contenido principal el conocimiento y práctica de los Juegos Tradicionales de Aragón y de la zona del Jiloca, estructurando las sesiones de tal forma en la que el alumnado pueda identificar y diferenciar unos tipos de juegos de otros. El contenido temático queda dividido en cinco grandes bloques de juegos: de pastores, de bolos, de carreras, de puntería, de lanzamiento y fuerza. Junto con el desarrollo de un trabajo de investigación, una prueba escrita y una jornada final definida como “Heptatlón Rural”.

Los juegos tradicionales ofrecen grandes posibilidades a nivel educativo para desarrollar los contenidos propios del currículo de Educación Primaria. Está especialmente indicada su aplicación en el área de Educación Física, debido a sus propias características.

Otro argumento a favor para incluir este tipo de juegos en la escuela es la que nos ofrece Trigo, citada por Adell y García (1999), donde asegura que:

Se ha podido constatar experimentalmente (a través de sociometría, entrevistas, dibujos y textos, interacciones motrices entre los jugadores) que los niños y jóvenes que se embarcan en sesiones de juegos diversos tradicionales llegan a unas relaciones socioafectivas mucho más ricas que aquellas que se dedican a jugar a deportes institucionalizados (p. 21).

Adell y García (1998, p. 37), defienden que “la aplicación del juego tradicional en la escuela es de gran interés porque nos ayudará a desarrollar muchos de los objetivos propios de la Educación Primaria o Secundaria, o de los objetivos generales de diferentes áreas”.

5.2 Características de la propuesta de Unidad Didáctica

La unidad didáctica es una propuesta de intervención docente, compuesta por 9 sesiones de trabajo creada con el objetivo de que pueda ser de utilidad para los centros educativos existentes en la comarca del Jiloca, con el propósito de proporcionar unos contenidos y sesiones estructuradas de tal forma que sea aplicable y dirigido al 5º curso de Educación Primaria, estableciendo criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, indicadores de logro, instrumentos de evaluación, situación de aprendizaje en la que se lleva a término y criterios de calificación, así como la aportación a las competencias clave. Todo ello conforme a la legislación vigente.

5.3 Normativa de referencia

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece que la flexibilidad del sistema educativo lleva ligada necesariamente la concesión de un espacio propio de autonomía a los centros docentes. La exigencia que se plantea de proporcionar una educación de calidad a todo el alumnado, teniendo al mismo tiempo en cuenta la diversidad de sus intereses, características y situaciones personales, obliga a reconocer a los centros una capacidad de decisión que afecta tanto a su organización como a su modo de funcionamiento.

En la Comunidad Autónoma de Aragón actualmente la etapa de Educación Primaria se rige por la *Orden ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, 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*.

Por su parte, la *Orden de 21 de diciembre de 2015, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, que desarrolla la evaluación en Educación Primaria en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA, 30 de diciembre de 2015)*, surge con la intención de racionalizar, simplificar y adaptar la evaluación a la realidad educativa dotando a la evaluación de un carácter eminentemente formativo al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje e integrándose en el quehacer diario del aula y del centro educativo.

La *Resolución de 12 de abril de 2016, del Director General de Planificación y Formación Profesional por la que se ofrecen orientaciones sobre los perfiles competenciales de las áreas de conocimiento y los perfiles de las competencias clave por cursos*, establecidos en la *Orden de 16 de junio de 2014*, incluye la graduación de los criterios de evaluación para cada una de las áreas de conocimiento y cursos, así como los itinerarios de estándares de

aprendizaje evaluables que los desarrollan. A partir de ellos se incluyen los anexos donde se relacionan estos criterios y estándares con los bloques de contenidos y las competencias clave, los perfiles competenciales de áreas y cursos.

Los criterios de evaluación, como elementos curriculares, son los referentes de evaluación que definen lo que se quiere valorar y lo que el alumnado debe lograr, tanto en términos de conocimientos, como de destrezas y actitudes, al final de cada curso. Se formulan en términos de capacidades a conseguir que para poder ser evaluadas efectivamente precisan ser concretadas en elementos curriculares más observables o medibles, y que se denominan estándares de aprendizaje. La necesidad de concretar estos criterios de evaluación queda plasmada a través de su concreción en las programaciones didácticas.

Por lo tanto, la *Resolución de 12 de abril de 2016* es la utilizada para llevar a cabo esta Unidad Didáctica, ya que tiene por objeto ofrecer una definición simplificada de los perfiles de las diferentes áreas de conocimiento y los perfiles de competencias clave por cursos, teniendo como referentes los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en los *Anexos I y II del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero*, para el final de etapa de la Educación Primaria.

5.4 Justificación curricular

La legislación educativa autonómica actual, desarrollada en la *Orden de 16 de Junio de 2014* y la *ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, 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* establece en su *Anexo II* diez objetivos para la etapa de primaria del área de Educación Física, destacando uno que hace referencia al objeto de estudio y aplicación, los juegos tradicionales aragoneses. Se trata del *Obj.EF9. Conocer, practicar y valorar actividades físicas, deportivas y artísticas propias de Aragón*.

Además, esta misma norma establece que en el 5º curso de Educación Primaria, en el área de Educación Física, dentro del *Bloque 6: Gestión de la vida activa y valores*, se incluye el *Criterio de Evaluación EF 6.8. Identificar y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y/o del entorno próximo aragonés*.

Al tratarse de un criterio de evaluación de la legislación vigente, la justificación de esta unidad didáctica está completamente relacionada con el currículo de Educación Física.

La Educación Física es un área que tiene un alto grado de aportación al desarrollo de todas las competencias clave propuestas en el currículo, aunque cabe destacar un párrafo del mencionado *Anexo II*, en referencia a lo que el área aporta a la *Competencia conciencia y expresión cultural* que dice:

Por otro lado, se produce un acercamiento a distintas manifestaciones culturales, permitiendo su valoración. Esta área es un excelente vehículo para conocer y analizar de forma crítica fenómenos deportivos de gran trascendencia social, prácticas culturales asentadas en el arraigo popular de esta u otras sociedades, incluso algunas en riesgo de desaparición o, por el contrario, nuevas prácticas que se abren paso (p. 5).

Es aquí donde se encuentra otro motivo legislativo donde poder incluir el tema tratado de juegos tradicionales aragoneses, y más concretamente en esta unidad los juegos del jiloca, objeto de esta propuesta didáctica que queda en manos de cualquier centro educativo de la comarca para poder llevarla a cabo.

5.5 Aprendizajes de la unidad

Entre los principales aprendizajes que se tienen por objetivo en esta unidad caben destacar la transmisión de cultura, valores, la interacción generacional propicia, el contacto con el medio natural, la construcción de materiales necesarios para la actividad, entre otros.

Por otra parte, este tipo de juegos ofrecen una amplia variedad de situaciones motrices (correr, lanzar, coordinación dinámica general, coordinación oculo-manual, entre otras) que son necesarias para poder practicarlos y aprender su técnica de juego.

Además, es un contenido que se adapta perfectamente a la atención a la diversidad de la comunidad educativa, promoviendo la inclusión y la igualdad.

Aunque la legislación vigente nos especifica de un modo claro cuáles son los aprendizajes concretos partiendo de la base de cada uno de los bloques de contenidos que trata el currículum de Educación Primaria para el área de Educación física.

Siguiendo pues la normativa, podemos enumerar los siguientes extraídos de los contenidos de la *Orden de 16 de junio de 2014 (BOA 20 de junio)* y sintetizados a modo de tabla para agilizar su estructura y visibilidad.

Tabla 3. Aprendizajes de la unidad.

Aprendizajes motrices (vinculados a la UD. Juegos tradicionales del Jiloca)
BLOQUE 1: ACCIONES MOTRICES INDIVIDUALES
Carreras de velocidad: salida rápida, carrera recta y finalización rápida. Carreras de sacos, recoge panochas, piedra, papel o tijera.
Lanzamientos: determinación del brazo lanzador, diferenciación y adaptación de las formas de lanzamientos en función del objetivo, la finalidad y el espacio de recepción (empuje, rotación, flexión de brazo), trayectorias del objeto, impulso previo de los lanzamientos. Tiro de barra aragonesa, juegos de puntería (rana, hoyetes, anillas, 7 y ½, tanganillo), juegos de bolos y bolinches, tiro de bola y lanzamiento de alpagata.
BLOQUE 2: ACCIONES MOTRICES DE OPOSICIÓN
Decodificación de las intenciones y características del adversario (comportamientos, orientación, desplazamientos, puntos fuertes o débiles, etc.), principio de acción-reacción (dominar al adversario generando en él respuestas que aprovechar para desequilibrarlo), principio de equilibrio/desequilibrio (acciones que conllevan el equilibrio y desequilibrio en el combate para conseguir el objetivo), principio de acción permanente (acciones que conllevan la aplicación de fuerzas para inmovilizar o voltear al adversario), principio de creación de un momento de rotación (generar un momento de rotación, levantando, empujando, tirando al adversario para proyectarlo o inmovilizarlo), principio de aplicación de fuerzas (puesta en acción del algoritmo en la actividades de lucha, por ejemplo si yo empujo y si él cede entonces yo le empujo y agarro, etc.), etc.
Como en el pulso de pica, tiro de sogá, pulso del pastor y tiro de palo.
BLOQUE 3: ACCIONES MOTRICES DE COOPERACIÓN Y COOPERACIÓN-OPOSICIÓN
Ajuste de la motricidad a la de los demás, sincronización de acciones, utilización común de estrategias básicas de juego (anticipación), práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto, establecimiento de proyectos de acción colectivos, colaboración con compañeros para conseguir un objetivo común, construcción de reglas colectivas. Roles de trabajo: controlador, jugadores, árbitro, etc.
Bote botero, carreras de sacos por relevos, tiro de bola por relevos, juego de bolos, polis y cacos.
Aprendizajes no motrices (vinculados a la UD. Juegos tradicionales del Jiloca)
BLOQUE 6: GESTIÓN DE LA VIDA ACTIVA Y VALORES
<ul style="list-style-type: none"> - Adquisición de hábitos de medidas de seguridad, de calentamiento, dosificación del esfuerzo y de recuperación, orientados a la prevención de lesiones en la actividad física. Uso correcto de materiales y espacios. - La actividad física, el juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales. Reconocimiento e identificación de diferentes tipos de actividades. - Práctica de juegos, juegos tradicionales, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno aragonés, y reconocimiento de su riqueza cultural, historia y origen. - La actividad física, el juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales. Reconocimiento e identificación de diferentes tipos de actividades. Práctica de juegos, juegos tradicionales, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno aragonés, y reconocimiento de su riqueza cultural, historia y origen. - Uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la obtención de información y la realización de trabajos, con unos contenidos estructurados y una presentación cuidada. - Adquisición de hábitos de cuidado e higiene corporal. - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

5.6 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Para el diseño de esta unidad didáctica sobre juegos tradicionales, la base curricular del área de Educación Física se centra en la selección de los criterios de evaluación que se consideran más apropiados para la consecución de las metas buscadas por parte del alumnado.

Por ello, se van a tener en cuenta los siguientes criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables extraídos de la *Resolución de 12 de abril de 2016* con relación al 5º curso de Educación Primaria, todos ellos correspondientes al *Bloque 6: Gestión de la vida activa y valores*, recogidos en la siguiente tabla:

Tabla 4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Cri.EF.6.5. Identificar y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y del entorno próximo aragonés, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural en el que se desarrollan.	Est.EF.6.5.1. Identifica y analiza las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
	Est.EF.6.5.2. Practica juegos, juegos tradicionales aragoneses, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas y reconoce su riqueza cultural, historia y origen.
Cri.EF.6.6. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés (actividades, proyectos, visitas, experiencias, etc.) y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	Est.EF.6.6.1. Utiliza, en alguna de las tareas encomendadas, las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.
	Est.EF.6.6.2. Presenta sus trabajos atendiendo a la ortografía, a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando, por lo menos en alguna de las tareas encomendadas, programas de edición y/o presentación.

5.7 Aportación a las Competencias Clave

Tal y como establece el *Anexo II de la Orden de 16 de junio de 2014*, analizando el perfil competencial del área de Educación Física se aprecia su especial contribución al desarrollo de la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología. Además, aporta una incidencia notable a la competencia de aprender a aprender y la competencia social y cívica. También contribuye al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, la competencia en conciencia y expresión cultural y la competencia digital.

Concretamente en esta unidad solamente se van a desarrollar las siguientes competencias clave, relacionadas directamente con los estándares de aprendizaje y por ende en las actividades que se desarrollan a lo largo de las sesiones de trabajo propuestas:

○ *Contribución a la Competencia de conciencia y expresión cultural (CCEC):*

La propia esencia de los juegos tradicionales aragoneses tiene una relación muy estrecha con el desarrollo de la competencia de conciencia y expresión cultural, ya que se produce un acercamiento a distintas manifestaciones culturales, permitiendo su valoración.

Desde esta unidad didáctica los contenidos trabajados se convierten en un excelente vehículo para conocer y analizar de forma crítica prácticas culturales asentadas en el arraigo popular de la región y de su localidad en particular.

○ *Contribución a la Competencia Digital (CD):*

Además de dar a conocer varios tipos de juegos tradicionales y practicarlos en diferentes modalidades y agrupamientos, uno de los apartados clave de la unidad es un trabajo de investigación donde el alumnado deberá recopilar y sintetizar la información encontrada para descubrir las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados en lo que a juegos comarcales se refiere.

Todo ello quedará plasmado en una presentación digital con formato Power Point o equivalente, donde los alumnos desarrollarán la competencia digital con el uso de internet como herramienta de búsqueda de información, imágenes digitales para apoyar la presentación y el uso de la pizarra digital o cualquier medio similar como soporte para la exposición del trabajo.

○ *Contribución a la Competencia en comunicación lingüística (CCL):*

El área de Educación Física colabora en la adquisición de la competencia en comunicación lingüística a través de situaciones variadas, de interrelación entre los alumnos o con los docentes, de búsqueda, análisis y exposición de información.

A través de esta unidad se contribuye a la competencia en comunicación lingüística en uno de los apartados clave de la unidad, que es un trabajo de investigación donde el alumnado deberá recopilar y sintetizar la información encontrada para descubrir las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados en lo que a juegos se refiere y posteriormente realizar una exposición oral de dicho trabajo en el aula frente al resto de sus compañeros.

5.8 Tratamiento de los elementos transversales

Según describe el Artículo 8 de la *Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, 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*, en su primer punto dice: Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de conocimiento de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las áreas de conocimiento.

Por ello, desde la Programación de Educación Física se desarrollan estrategias y aprendizajes para trabajar estos temas transversales. En concreto los trabajados a través de esta unidad didáctica de Juegos Tradicionales del Jiloca desarrollados en el trabajo y exposición:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- Las tecnologías de la información y la comunicación.

5.9 Relación de elementos curriculares

En el acto de programar y desarrollar unidades didácticas es imprescindible establecer una coherencia entre los elementos que nos aporta el currículo de Educación Física. Todo debe de estar bien relacionado y la legislación nos aporta una serie de concreciones que como docentes hay que definir antes de llevar a cabo las propuestas didácticas en el aula.

En este caso, se muestra en las siguientes tablas la relación que existe entre ellos. De un modo visual podemos observar en la primera tabla (5) que los estándares de aprendizaje concretan a cada uno de los criterios. Y en la tabla 6, la especificación desde cada estándar a los indicadores de logro diseñados, estableciendo los instrumentos, peso y criterio de evaluación.

Tabla 5: Criterios de evaluación, competencias clave, estándares de aprendizaje, relación de CC con estándares.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA (5º primaria)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPT. CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	RELACIÓN DE CC CON ESTÁNDARES
<p>Cri.EF.6.5. Identificar y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y del entorno próximo aragonés, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural en el que se desarrollan.</p>	<p>CCEC CMCT CSC</p>	<p>Est.EF.6.5.1. Identifica y analiza las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p>	<p>CCEC</p>
		<p>Est.EF.6.5.2. Practica juegos, juegos tradicionales aragoneses, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas y reconoce su riqueza cultural, historia y origen.</p>	
<p>Cri.EF.6.6. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés (actividades, proyectos, visitas, experiencias, etc.) y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.</p>	<p>CCL CD CSC</p>	<p>Est.EF.6.6.1. Utiliza, en alguna de las tareas encomendadas, las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.</p>	<p>CD</p>
		<p>Est.EF.6.6.2. Presenta sus trabajos atendiendo a la ortografía, a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando, por lo menos en alguna de las tareas encomendadas, programas de edición y/o presentación.</p>	<p>CCL CD</p>

Tabla 6. Relación de elementos curriculares.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA (5º primaria)				
Estándares Aprendizaje	Indicadores De Logro	Instrumentos de evaluación	Peso Del Instrumento	Criterio De Calificación.
Est.EF.6.5.1.	Diferencia entre los juegos tradicionales de pastores, puntería, lanzamiento y carrera.	Lista de control	10% (1 PUNTO)	SI=1; NO=0
	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.	Lista de control	10% (1 PUNTO)	SI=1; NO=0
	Identifica las semejanzas y diferencias entre los bolos de Fuentes Claras y Monreal. Además de los bolinches.	Prueba escrita	10% (1 PUNTO)	NO=0; S.=1
	Ejecuta de forma correcta la técnica del palo arrastrao, la pinta y la calva.	Escala de observación	10% (1 PUNTO)	NO=0; A.V.=0,5; S.=1
	Identifica varios tipos de juegos tradicionales de carreras.	Prueba escrita	10% (1 PUNTO)	SI=1; NO=0
Est.EF.6.5.2.	Se muestra activo, atento y predispuesto durante el desarrollo del juego.	Escala de observación	10% (1 PUNTO)	NO=0; A.V.=0,5; S.=1
	Ejerce control sobre la fuerza aplicada y la técnica postural en los juegos de lanzamiento como tiro de barra aragonesa.	Prueba de ejecución	10% (1 PUNTO)	0,25 POR LANZAMIENTO CORRECTO
	Reconoce las puntuaciones correspondientes a los juegos de puntería.	Prueba escrita	10% (1 PUNTO)	SI=1; NO=0
Est.EF.6.6.1.	Recopila y sintetiza la información destacando las partes más importantes del juego y su explicación (materiales, reglas, distancias de juego y número de participantes) para exponerla a sus compañeros de forma oral.	Trabajo de investigación (rúbrica)	10% (1 PUNTO)	EXPERTO=1 AVANZADO PLUS=0,8 AVANZADO=0,6 APRENDIZ=0,4 NOVEL=0
Est.EF.6.6.2.	Realiza una presentación digital sobre un juego tradicional típico de la comarca del Jiloca, apoyando el texto explicativo con imágenes aclaratorias y atendiendo a la ortografía para exponerla en clase.	Exposición oral (rúbrica)	10% (1 PUNTO)	EXPERTO=1 AVANZADO PLUS=0,8 AVANZADO=0,6 APRENDIZ=0,4 NOVEL=0

5.10 Instrumentos de evaluación

A continuación, se presentan gráficamente y desarrollados todos los instrumentos de evaluación para la unidad didáctica y que aparecen en la tabla anterior.

Tabla 7. Instrumentos de evaluación.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA (5º primaria)	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
LISTA DE CONTROL	Diferencia entre los juegos tradicionales de pastores, puntería, lanzamiento y carrera.
	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.
ESCALA DE OBSERVACIÓN	Ejecuta de forma correcta la técnica del palo arrastrao y la pinta.
	Se muestra activo, atento y predisposto durante el desarrollo del juego.
PRUEBA DE EJECUCIÓN	Ejerce control sobre la fuerza aplicada y la técnica postural en los juegos de lanzamiento como tiro de barra aragonesa.
RÚBRICA DE EVALUACIÓN	Recopila y sintetiza la información destacando las partes más importantes del juego y su explicación (materiales, reglas, distancias de juego y número de participantes) para exponerla a sus compañeros de forma oral.
	Realiza una presentación digital sobre un juego tradicional típico de la comarca del Jiloca, apoyando el texto explicativo con imágenes aclaratorias y atendiendo a la ortografía para exponerla en clase.
PRUEBA ESCRITA	Identifica las semejanzas y diferencias entre los bolos de Fuentes Claras y Monreal. Además de los bolinches.
	Identifica varios tipos de juegos tradicionales de carreras.
	Reconoce las puntuaciones correspondientes a los juegos de puntería.

Todos estos instrumentos de evaluación se encuentran desarrollados en sus respectivos formatos. Diseñados de un modo estandarizado para que sea el docente que lleve a cabo esta propuesta el que adapte los contenidos de la tabla y complemente con los datos individuales de cada alumno.

5.11 Metodología

Todos los elementos del currículo tienen una gran importancia, y es necesario que exista una concordancia entre ellos. Aunque el apartado metodológico tiene una relevancia particular, ya que en buena medida va a depender la puesta en práctica de todos los demás elementos.

A continuación, se presentan los apartados referentes a la metodología que hay que tener en cuenta para la realización de esta propuesta didáctica.

5.11.1 Principios metodológicos

Los principios metodológicos generales para la etapa de Educación Primaria vienen determinados en el artículo 9 de la *Orden de 16 de Junio de 2014* y la *ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio*.

Con la finalidad de orientar las decisiones sobre estrategias, procedimientos y acciones de práctica educativa en los centros educativos que imparten Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón, se señalan los principios metodológicos válidos para toda la etapa. Los tres principios que se citan a continuación sirven de marco general a los demás:

- a) La atención a la diversidad de los alumnos como elemento central de las decisiones metodológicas. Conlleva realizar acciones para conocer las características de cada alumno y ajustarse a ellas combinando estrategias, métodos, técnicas, recursos, organización de espacios y tiempos para facilitar que alcance los estándares de aprendizaje evaluables; así como aplicar las decisiones sobre todo lo anterior de manera flexible en función de cada realidad educativa desde un enfoque de escuela inclusiva.
- b) El desarrollo de las inteligencias múltiples desde todas las áreas y para todos los alumnos. Para ello, se deben incluir oportunidades para potenciar aquellas inteligencias en las que cada alumno presenta mayores capacidades. Por otra parte, supone dar respuesta a la diversidad de estilos de aprendizaje existentes a través de la combinación de propuestas verbales, icónicas, musicales, espaciales y matemáticas y también las relacionadas con la inteligencia emocional –intrapersonal e interpersonal- y con el cuerpo y el movimiento.
- c) El aprendizaje realmente significativo a través de una enseñanza para la comprensión y una estimulación de los procesos de pensamiento. Promover una enseñanza para la comprensión que fomente el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. Enseñar a pensar desarrollando destrezas y hábitos mentales, a través de todas las áreas,

y posibilitando el desarrollo de un pensamiento eficiente transferible a todos los ámbitos de la vida y acorde con un aprendizaje competencial. Este tipo de enseñanza favorece la permanencia de los aprendizajes y una mejora en la capacidad de seguir aprendiendo.

5.11.2 Aspectos metodológicos

En base a la información obtenida por los autores Adell y García (1998, p.p. 58-60), referente a los aspectos metodológicos a tener en cuenta para el desarrollo de la presente propuesta didáctica, es conveniente considerar los siguientes aspectos marcados por dichos autores y otros de consideración organizativa y logística por parte del docente:

- Deben presentarse los Juegos Tradicionales desde un enfoque globalizador, a ser posible dentro de un marco interdisciplinar con otras áreas relacionadas.
- Respecto al desarrollo de las sesiones, existen trabajos de tipo individual, como pueden ser la participación en juegos del tipo tiro de barra o “la pinta”, y otros de tipo colectivo (tiro de soga, lanzamiento de bola por equipos, etc.).
- En el empleo de los métodos de enseñanza se hace uso de la asignación de tareas (circuito de ejercicios), descubrimiento guiado (juego de bolos al estilo Monreal, bolinches, etc.) y resolución de problemas individual o en grupo (trabajos de investigación sobre un juego tradicional del jiloca o prueba escrita final).
- Se tienen presentes los principios del aprendizaje significativo, especialmente partiendo del nivel de desarrollo de los alumnos y de sus aprendizajes previos. Proporcionando situaciones de aprendizaje que tengan sentido para el alumnado con el fin de que resulten innovadoras y a su vez motivantes.
- Los recursos materiales deberán solicitarse previamente al Servicio Comarcal de Deportes del Jiloca, el cual dispone de las herramientas que se necesitan para el desarrollo de la unidad didáctica. Siendo uno de los objetivos del servicio el proporcionar el material y los recursos necesarios para la divulgación y participación en cualquier tipo de actividad relacionada con los juegos tradicionales de la zona.

Este prototipo o propuesta de unidad didáctica puede ser modificado por cada docente que la ponga en práctica en función de las necesidades del grupo, las instalaciones, tiempo disponible o climatología, pudiendo variar los aspectos (no estructurales) que convenga para el correcto desarrollo de la propuesta, cuya finalidad no es otra que plantear todo lo necesario para su realización en cualquier centro educativo de la comarca.

5.11.3 Orientaciones y estrategias metodológicas

Desde la Educación Física tenemos la ocasión y la responsabilidad de intervenir para contrarrestar la influencia de los estereotipos de género u otros rasgos de exclusión y contribuir a la consecución de una igualdad efectiva y real de oportunidades para todos.

Algunas de las acciones que podemos realizar son: ofrecer un tratamiento diversificado y equilibrado de actividades por itinerario de enseñanza-aprendizaje, preservar la seguridad afectiva y emocional del alumno en todos los tiempos pedagógicos, no tolerando los comportamientos excesivamente competitivos y agresivos y siendo tajantes con discriminaciones “de baja intensidad” como comentarios malintencionados, gestos de desprecio, etc., priorizar en la elección de actividades aquellas que no tengan estereotipos de género, para que todo el alumno se pueda sentir identificado e intervenir de forma explícita sobre lo que significa la construcción social del género cuando se elijan actividades con estereotipos para poder reconstruir ese ideario colectivo.

Por otra parte, hablando de las estrategias metodológicas utilizadas en el desarrollo de las sesiones de la presente unidad didáctica, se exponen, a modo de tabla, los recursos y técnicas que se recomiendan para ser utilizadas por el docente, para con ello conseguir de un modo eficaz los objetivos de cada sesión de trabajo.

Tabla 8. Estrategias metodológicas.

Aspectos organizativos	<ul style="list-style-type: none"> - Grupos de trabajo estables. - Apoyos visuales en las explicaciones (videos y cartelería). - Códigos breves de comunicación. - Brevedad en las explicaciones. - Montaje espacios y reparto del material al comienzo de la sesión. - Encargados de material.
Aspectos motivacionales y actitudinales	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente positivo y de confianza. - Implicar al alumnado en las actividades. - Refuerzo positivo. - Feedback alumno-profesor. - Feedback alumno-alumno. - Feedback profesor-alumno.

5.12 Desarrollo de sesiones

Antes de exponer cada una de las sesiones, es importante para poder llevarlas a cabo tener en cuenta diversos aspectos que son especiales y que cada docente tendrá que adaptar a las características del grupo, del espacio disponible y/o el uso y disposición de algún material en concreto.

Además, es muy importante que cada sesión se adapte a uno de los principales principios metodológicos de la etapa de Educación Primaria y del área de Educación Física, como es la atención a la diversidad de los alumnos como elemento central de las decisiones metodológicas. Conlleva realizar acciones para conocer las características de cada alumno y ajustarse a ellas combinando estrategias, métodos, técnicas, recursos, organización de espacios y tiempos para facilitar que alcance los estándares de aprendizaje evaluables e indicadores de logro. Así como aplicar las decisiones sobre todo lo anterior de manera flexible en función de cada realidad educativa desde un enfoque de escuela inclusiva.

Por todo lo anterior se propone realizar un estudio previo de cada una de las actividades a realizar, con el fin de conseguir esas adaptaciones (si fuesen necesarias) y poder modificar en su caso alguna de las principales normas o reglas de algunos juegos, con el objetivo de lograr la máxima participación y logro de los objetivos por todos el alumnado. Algunas propuestas o variantes de los juegos se describen a continuación:

- Reducción de las distancias de lanzamiento, por ejemplo: en los bolos, bolinches, la pinta, el tanganillo, la rana, los hoyetes y demás juegos de puntería y precisión.
- Modificación del sistema de puntuación, como puede suceder en el juego de bolinches, en el que oficialmente solamente se puntúa si se logran derribar todos excepto uno, algo que puede resultar complejo y puede conllevar a la desmotivación del alumnado al no sumar ningún punto. Por eso se propone que cada bolinche tirado sume un punto, y se premie al que consigue derribar los 5 con un total de 10 puntos.
- En la actividad de tiro de barra aragonesa, se puede adaptar o variar estableciendo categorías determinadas por el tamaño de los jugadores. Así los jugadores más grandes lanzarán una barra con un peso más elevado que los jugadores más pequeños.

Otra situación que hay que tener en cuenta es la adaptación de esta propuesta didáctica para un aula multinivel en un CRA, con lo cual las modificaciones anteriores cobran vital importancia para que todos los alumnos puedan participar y aprender en las mismas condiciones y con las mismas oportunidades de progresar.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 1: Evaluación inicial y juegos de pastores	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Patio del colegio.		
MATERIALES	Gayatas, pinta, pulso de pica, tiza, encuestas de satisfacción, escala de observación.		
AGRUPAMIENTOS	Gran grupo	2 equipos	Individual
INDICADORES DE LOGRO	Ejecuta de forma correcta la técnica del palo arrastrao y la pinta.		
	Diferencia entre los juegos tradicionales de pastores, puntería, lanzamiento y carrera.		
	Se muestra activo, atento y predispuesto durante el desarrollo del juego.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Calentamiento	Presentación de la unidad y evaluación inicial: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son los juegos tradicionales? - ¿Cuántos juegos tradicionales sabéis nombrar? - ¿Sabéis alguno en concreto de nuestra comarca? - ¿Con qué materiales se jugaban? - ¿Qué tipos de juegos tradicionales conocéis? 		3 min.
	Movilidad articular y ejercicios de activación (especial atención al tren superior)		2 min.
Parte principal	Palo arrastrao: Experimentación individual. Tras ello juego por equipos sumando aciertos.		10 min.
	La pinta: Juego por equipos sumando aciertos		10 min.
	Pulso de pica: Eliminatorias por equipos		7 min.
	La revuelta del pastor: Experimentación individual. Después juego por equipos realizando relevos		10 min.
	Salto de gayata: Acumular el máximo saltos posibles por equipo en 5 minutos		5 min.
Vuelta a la calma	Ficha de satisfacción: elegir los dos juegos que más me han gustado y decir las razones		3 min.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 2: Bolos al estilo Monreal, Fuentes Claras y bolinches	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Patio del colegio.		
MATERIALES	Bolos, bolinches, tiza, hoja de anotación de resultados y encuestas de satisfacción.		
AGRUPAMIENTOS	Gran grupo	2 equipos	Individual
INDICADORES DE LOGRO	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.		
	Identifica las semejanzas y diferencias entre los bolos de Fuentes Claras y Monreal. Además de los bolinches.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Calentamiento	Explicación de la sesión y formación de equipos para las tareas.		5 min.
	Movilidad articular y ejercicios de activación (especial atención al tren superior)		2 min.
Parte principal	<p>Juego de bolos de Monreal y de Fuentes Claras. Se divide la clase en dos y cada grupo juega a un juego durante 10 minutos. Posteriormente se realiza el cambio de juego.</p> <p>Explicación de normas y establecimiento de roles durante el transcurso de la partida, dependiendo de si tengo que tirar o no ejerzo uno de los tres roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanzadores. - Recogedores. - Anotadores. 		20 min.
	<p>Juego de los bolinches:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación individual. - Partidas en 2 grupos. 		20 min.
Vuelta a la calma	Ficha de satisfacción: elegir los dos juegos que más me han gustado y decir las razones		3 min.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 3: Juegos de correr y de carreras			
		Duración: 50 min			
INSTALACIONES	Patio del colegio.				
MATERIALES	Pañuelo, panochas, cestos, sacos, un bote, estornija, tiza, encuestas de satisfacción.				
AGRUPAMIENTOS	Gran grupo	2 equipos	3 equipos o más	Individual	
INDICADORES DE LOGRO	Identifica varios tipos de juegos tradicionales de carreras				
	Diferencia entre los juegos tradicionales de pastores, puntería, lanzamiento y carreras.				
	Se muestra activo, atento y predispuesto durante el desarrollo del juego.				
	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.				
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES			TIEMPO DESTINADO	
Calentamiento	Explicación de la sesión y formación de equipos para las tareas			3 min.	
	Movilidad articular y ejercicios de activación			2 min.	
	Juego del pañuelo Variante: pisar la raya			5 min.	
Parte principal	Recoge panochas por equipos (se recogen 21 panochas)			10 min.	
	Carreras de sacos por relevos entre 3 equipos.			10 min.	
	Bote botero			5 min.	
	Estornija			10 min.	
Vuelta a la calma	Ficha de satisfacción: elegir los dos juegos que más me han gustado y decir las razones			5 min.	

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 4: Trabajo de investigación	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Aula de informática.		
MATERIALES	Cuaderno de clase y ordenador.		
AGRUPAMIENTOS	Grupos de 3 personas. Máximo de 4.		
INDICADORES DE LOGRO	Recopila y sintetiza la información destacando las partes más importantes del juego y su explicación (materiales, reglas, distancias de juego y número de participantes) para exponerla a sus compañeros de forma oral.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	TIEMPO DESTINADO	
<p>Parte principal</p>	<p>En el aula de informática, distribuidos en grupos de tres personas, se les asigna un juego tradicional típico de la Comarca del Jiloca sobre el que tendrán que recopilar información y realizar posteriormente una presentación digital.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Se forman los equipos de trabajo. 2- Se le asigna a cada grupo un juego a elegir entre: <ul style="list-style-type: none"> - Bolos al estilo Monreal. - Bolinches. - Estornija. - Barra aragonesa. - Hoyetes. - Tanganillo. - Rana. - La "pinta". 3- Se definen los apartados que deben aparecer en la presentación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Tipo de juego. ○ Material necesario. ○ Campo o terreno de juego. ○ Distancias o medidas. ○ Imágenes relacionadas. ○ Enlaces de interés. ○ Curiosidades. 4- Comienzo del trabajo de investigación y búsqueda de información. 	<p>50 min.</p>	

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 5: Juegos de puntería	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Gimnasio o pabellón polideportivo.		
MATERIALES	Rana, hoyetes, anillas, tanganillo, 7 y ½, carteles explicativos, hojas de anotación, tiza y encuesta de satisfacción.		
AGRUPAMIENTOS	Gran grupo	Individual	
INDICADORES DE LOGRO	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.		
	Se muestra activo, atento y predispuesto durante el desarrollo del juego.		
	Reconoce las puntuaciones correspondientes a los juegos de puntería.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Calentamiento	Explicación de la sesión y de la dinámica de juego. Se disponen 6 estaciones o postas con juegos de puntería diferentes repartidas por toda la pista polideportiva. Al lado de cada una se coloca un cartel explicativo con texto e imagen. Cada alumno dispone de 5 minutos para jugar a cada juego e ir anotando en su hoja las puntuaciones conseguidas (<i>Ver Anexo VI</i>).		5 min.
	Movilidad articular y ejercicios de activación (especial atención al tren superior).		3 min.
Parte principal	Experimentación libre de todos los juegos de forma individual.		5 min.
	Cada jugador es libre de empezar y seguir jugando en el orden que crea conveniente, aunque puede haber un máximo de 3 personas en cada estación. Se dispone de 7 minutos para jugar a cada una de ellas. <ul style="list-style-type: none"> • Juego de la rana • Hoyetes • 7 y ½ • Anillas grandes • Anillas pequeñas • Tanganillo 		35 min.
Vuelta a la calma	Ficha de satisfacción: elegir los dos juegos que más me han gustado y decir las razones.		2 min.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 6: Juegos de lanzamiento y fuerza	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Patio del colegio. Preferiblemente un espacio de tierra o césped.		
MATERIALES	Barra aragonesa, barra de aire, 2 bolas de peso, conos, cinta métrica, sogá, alpargata, tiza, hoja para la prueba de ejecución, y encuestas de satisfacción		
AGRUPAMIENTOS	2 equipos	Individual	
INDICADORES DE LOGRO	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.		
	Ejerce control sobre la fuerza aplicada y la técnica postural en los juegos de lanzamiento como tiro de barra aragonesa.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Calentamiento	Explicación de la sesión y formación de equipos para las tareas.		3 min.
	Movilidad articular y ejercicios de activación. especial atención al tren superior).		2 min.
Parte principal	Tiro de bola por equipos haciendo relevos, ir lanzando la bola de un punto a otro.		10 min.
	Tiro de barra aragonesa: individualmente, cada jugador dispone de 5 intentos/lanzamientos. Los tres que consigan la distancia más larga durante esos 5 lanzamientos jugarán "la mejora" (final).		20 min.
	Tiro de sogá por equipos. Se juega al ganador de 5 partidas.		5 min.
	Lanzamiento de alpargata sumando resultados (distancias conseguidas) de ambos equipos.		5 min.
Vuelta a la calma	Ficha de satisfacción: elegir los dos juegos que más me han gustado y decir las razones.		5 min.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 7: Presentación y exposición de los trabajos de investigación	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Aula.		
MATERIALES	Ordenador, pizarra digital, presentaciones realizadas en formato digital, ficha de rúbricas de evaluación.		
AGRUPAMIENTOS	Grupos de trabajo establecidos (de 3 o 4 personas máximo)		
INDICADORES DE LOGRO	Recopila y sintetiza la información destacando las partes más importantes del juego y su explicación (materiales, reglas, distancias de juego y número de participantes) para exponerla a sus compañeros de forma oral.		
	Realiza una presentación digital sobre un juego tradicional típico de la comarca del Jiloca, apoyando el texto explicativo con imágenes aclaratorias y atendiendo a la ortografía para exponerla en clase.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Parte principal	<p>Por grupos de trabajo se realizan las exposiciones sobre la investigación llevada a cabo respecto a un juego tradicional típico de la comarca del Jiloca. Serán algunos juegos de los aprendidos y practicados a lo largo de la unidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo dispone de 5 minutos al comienzo de la sesión para terminar de preparar la presentación y consultar dudas al docente. • La presentación de cada grupo dura aproximadamente entre 8 y 10 minutos (ajustable según los grupos de trabajo que haya). • Entre presentaciones existe un tiempo de realización de preguntas por parte del resto del alumnado y del docente. • Al finalizar todas las presentaciones se realiza una valoración general de lo que se ha aprendido, lo más curioso, lo que más dificultad de búsqueda ha tenido y otros aspectos a modo de asamblea y autoevaluación grupal. <p>Ver rúbrica de evaluación en <i>(Anexo VIII)</i>.</p>		50 min.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 8: Heptatlón Rural	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Patio del colegio.		
MATERIALES	Pulso de pica, bolinches, sacos, rana, hoyetes, alpargata, tiza, cinta métrica y fichas explicativas individuales.		
AGRUPAMIENTOS	3 grupos	Individual	
INDICADORES DE LOGRO	Reconoce las puntuaciones correspondientes a los juegos de puntería.		
	Se muestra activo, atento y predispuesto durante el desarrollo del juego.		
	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Calentamiento	Explicación de la sesión y reparto de ficha de seguimiento e indicaciones (<i>Ver Anexo II</i>)		3 min.
	Movilidad articular y ejercicios de activación		2 min.
Parte principal	Divididos en grupos se juega simultáneamente a: <ul style="list-style-type: none"> - Rana - Hoyetes - Bolinches 		20 min.
	Carreras de sacos con clasificatoria por equipos y final.		5 min.
	Lanzamiento de alpargata con clasificación por equipos y final.		5 min.
	Pulso de pica: eliminatoria por equipos. Gana el equipo que más victorias acumule.		5 min.
	Pulso del pastor: se juega todos contra todos, anotando las partidas ganadas en la hoja de puntuación.		5 min.
Vuelta a la calma	Reflexión conjunta sobre la actividad y recogida de fichas de puntuación.		5 min.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA		SESIÓN 9: Prueba escrita y conclusiones de la unidad	
		Duración: 50 min	
INSTALACIONES	Aula.		
MATERIALES	Prueba escrita		
AGRUPAMIENTOS	Gran grupo	Individual	
INDICADORES DE LOGRO	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.		
	Identifica las semejanzas y diferencias entre los bolos de Fuentes Claras y Monreal. Además de los bolinches.		
	Reconoce las puntuaciones correspondientes a los juegos de puntería.		
	Identifica varios tipos de juegos tradicionales de carreras.		
PARTES DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES		TIEMPO DESTINADO
Preparación inicial	Explicación de la prueba escrita. (<i>Ver Anexo VII</i>).		5 min.
Parte principal	<ul style="list-style-type: none"> Realización de una prueba escrita con preguntas y actividades relacionadas con los contenidos trabajados durante la unidad didáctica. Reflexión individual escrita sobre la unidad. 		35 min.
Reflexión final	Reflexiones finales, conclusiones, propuesta de mejora y evaluación de la unidad		10 min.

6. Conclusiones

Como apartado final del presente trabajo fin de grado es el momento de plasmar las conclusiones obtenidas tras el desarrollo de este. La morfología y temática de este estudio nos ha llevado a definir y conceptualizar en primer lugar el juego, para posteriormente profundizar y concretar en aspectos técnicos y teóricos sobre esta actividad.

Más tarde, se ha analizado en profundidad el juego tradicional, desde su expresión más estandarizada, el estado de estos juegos en España, las características propias de los juegos aragoneses y por último su estudio en la zona geográfica de la Comarca del Jiloca.

A su vez se ha relacionado la relación de este contenido con el currículo de Educación Primaria y en especial con el área de Educación Física en Aragón, aportando justificaciones legislativas y normativas para la puesta en práctica de los juegos tradicionales en la escuela.

Posteriormente se ha realizado una propuesta práctica didáctica general titulada los Juegos Tradicionales en la Comarca del Jiloca, aportando un total de 9 sesiones de trabajo para 5º de primaria y desarrollando todos los elementos del currículo que exige la programación docente.

Llegados a este punto, cabe destacar que los juegos tradicionales son un contenido muy interesante y necesario para desarrollarlo en Educación Física en la etapa de primaria, ya que aportan unos aprendizajes y unos valores que hacen que las nuevas generaciones conozcan de primera mano cómo se divertían y jugaban sus antepasados, y esto es algo que realmente se puede lograr a través de las actividades propuestas a lo largo de las sesiones de trabajo.

No menos importante es poner en valor la compleja labor de investigación que han realizado personas como Francisco Vicente Palacios y Raquel Lucas, para recopilar y difundir los juegos tradicionales de la comarca del Jiloca. Una zona en innumerables ocasiones olvidada institucionalmente pero que presume de tener una gran riqueza cultural y de tradición en muchos ámbitos, por supuesto también en los juegos tradicionales, con algunos de ellos propios y autóctonos de este territorio, como pueden ser los bolos al estilo Monreal, los bolinches, la estornija o las variantes en pesos y morfología de las barras en el tiro de barra.

En base a todo lo investigado y recopilado, se espera que este estudio sea el punto de partida para que los centros educativos de la comarca accedan a esta información y puedan adaptar la propuesta didáctica de juegos tradicionales a las características de su grupo-clase, con el principal objetivo de que este bien inmaterial y cultural siga siendo una de las principales señas de identidad de los habitantes de la Comarca del Jiloca y se siga transmitiendo.

7. Referencias bibliográficas

- Acín, J. L. (2000). Los juegos tradicionales en Aragón. *Zaragoza*, 12-15.
- Adell, J. A. y García C. (1998). *Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico. Aplicaciones didácticas*. Colección Temas Educativos (22). Diputación General de Aragón. Departamento de Educación y Cultura., 12-60.
- Adell, J. A. y García C. (1999). *El fenómeno deportivo en Aragón: del juego tradicional al deporte moderno*. Diputación General de Aragón. Departamento de Cultura y Turismo, 15-25.
- Angulo, B. y Cabrera, W. (2017). *Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la IE 208 María Inmaculada-Trujillo en el año 2017*, 26-30.
- Corpas, F.J., Toro, S., y Zarco, J. (1991). Educación Física. Manual para el profesor. Aljibe. Málaga, 201.
- Cortizas, A. (2005). El juego tradicional en la escuela. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (293), 7-10.
- Expósito, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros*.
- Garaigordobil, M. (2005). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula de infantil*. n. 25, mayo-junio. 37-43.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos educativos: Revista de educación*, (1), 254-258.
- Gracia, L. (1978). *Juegos tradicionales aragoneses* (Vol. 19). Librería general, 13.
- Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*, 4.
- Larraz, A. y Maestro, F. (1991). *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Zaragoza: Mira editores, 9-14.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (BOE del 4 de mayo), de educación (LOE).
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 103-109.

- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta*, 1(3), 20-24.
- López, M. (1998). Revista Xiloca 21. *Jiloca Medio Turoloense. El primer día de la comarca*, 143.
- Lucas, R. (2021). Las reseñas documentales sobre juegos: Fuente de información de gran valor patrimonial. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 12(72).
- Lucas, R., *Juegos tradicionales en las comarcas del Jiloca y Campo de Daroca. Patrimonio Olvidado*. 12- 109.
- Maestro, F. (2005). Juegos tradicionales. *Aragón, están en recesión*.
- Maestro, F. (2007). Juegos tradicionales y patrimonio cultural europeo: los bolos. *Zaragoza: Eurobol*, 9-58.
- Méndez-Giménez, A., y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58.
- Molina, R. (2016). *El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 21(221), 1.
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M. J., Quintana, C., Presa, E. (2019). *La importancia del juego en los niños. Canarias pediátrica*, 43(1), 32.
- Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Editorial Sa, 11-15.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. *Barcelona: Inde*, 13-70.
- Nevado, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *Marco ELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (7), 3.
- Nunes, P. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos. Bogotá: San Pablo*, 13.
- Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, 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.
- ORDEN de 21 de diciembre de 2015, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regula la evaluación en Educación Primaria en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón y se modifican la Orden de 16 de junio de 2014.

Orden de 26 de junio de 2014, por la que se aprueban las Instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los Colegios Públicos de Educación Infantil y Primaria y de los Colegios Públicos de Educación Especial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Orden ECD/850/2016, de 29 de julio, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, 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. *Boletín Oficial de Aragón*, 156, de 12 de agosto de 2016.

Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*, 29.

Parlebás, P. (2005). El joc, emblema d'una cultura en Enciclopedia catalana "*Jocs i Esports tradicionals*", 13.

Parlebás, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz* (Vol. 36). Editorial Paidotribo, 50, 223.

Portal web de la Comarca del Jiloca <https://www.jiloca.es/>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 1 de marzo de 2014.

Resolución de 12 de abril de 2016, del Director General de Planificación y Formación Profesional por la que se ofrecen orientaciones sobre los perfiles competenciales de las áreas de conocimiento y los perfiles de las competencias clave por cursos, establecidos en la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, 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.

Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 290.

Vicente, F (1989). *Recopilación de juegos y deporte tradicionales de la Comarca del Jiloca*. Xiloca 3 247-263 Calamocha: Centro de estudios del Jiloca, 247-263.

8. Anexos

Anexo I. Explicación de algunos de los juegos tradicionales del jiloca. Publicados por Vicente Palacios (1989, pp. 248-262)

- Juego de “la pinta”

Este juego lo jugaban los pastores al encerrar el ganado en la paridera. El juego se desarrolla en un campo donde se marca un línea de tirada, a veinte pasos se trazará un círculo, y en el centro se pondrá una loseta de piedra de unos siete centímetros de diámetro (PINTA), que deberá estar al ras del suelo, con el fin de no entorpecer la trayectoria de la Gayata.

El orden de salida se hará de la siguiente forma: los jugadores desde el círculo de la PINTA lanzarán sus gayatas hacia la raya de salida, siendo el primero en tirar la gayata más lejana a la línea de salida, y en este orden el resto de los participantes, el ganador será el que al término del juego, su gayata esté tocando PINTA o más cercana a la misma, siempre que la gayata esté dentro del círculo.

Las gayatas no se podrán retirar del juego hasta el término del mismo. Todo jugador antes de lanzar gayata hacia la PINTA da tres pasos continuos balanceando.

- La revuelta del pastor

Se coloca una mano en la parte curva de la gayata y la otra en la parte inferior pegada al suelo. El pastor pasa el cuerpo por debajo de la mano colocada en la base de la gaya, sin mover las manos ni pies de su posición inicial. Es una prueba que requiera habilidad.

- Salto de gayata

Consiste en saltar la gayata, colocada en el suelo, sujeta con ambas manos por sus extremos, de modo que al saltar de delante hacia atrás y viceversa no se muevan las manos de su posición inicial, ni se roce la gayata con los pies al saltar.

- Juego del tanganillo

Este juego consiste en una caña (tanganillo) de unos ocho centímetros de altura, colocada verticalmente sobre el suelo. Encima del tanganillo se pondrán tantas monedas como jugadores participan (divididos éstos en escuadras). A una distancia de cinco metros del tanganillo se señala la línea de tirada.

El orden de salida será lanzando una moneda desde el tanganillo a la línea de salida, siendo el primero en tirar el más cercano y así sucesivamente. Cada jugador dispondrá de dos monedas de diez céntimos de cobre (placa).

Para puntuar deberá estar el tanganillo batido y las monedas de tirada más cerca, de las placas que del tanganillo. Cada placa será un punto. El tanganillo, no podrá ser levantado en tanto haya una placa sin cubrir. Las placas no serán válidas mientras el tanganillo esté rozando con monedas o placas. El número de tiradas variará según la participación. En caso de empate se seguirá tirando hasta desempatar.

- Juego de bolos al estilo de Monreal

Material:

- 8 bolos del mismo tamaño.
- Un bolo más alto llamado rey.
- 2 bolas de forma esférico-ovaladas.

Desarrollo del juego:

El juego de bolos al estilo de Monreal se realiza en un campo de 70 m. de longitud, medidos desde la línea de tirada al círculo donde se plantan los bolos. El artículo tendrá el mismo diámetro que la altura del bolo rey, se plantarán 8 alrededor del círculo y el rey en el centro. El juego de bolos se realiza por parejas y el orden de tirada se realiza de la forma siguiente: el juez sitúa una bola en el suelo y una jugadora de cada equipo lanzará un bolo intentando aproximarlo lo más posible a la bola situada. Aquella jugadora que más se acerque será la primera en tirar y así seguirá el orden de tirada durante todo el juego.

Los miembros que componen cada pareja elegirán libremente cual tira primero, siendo este orden el que permanecerá invariable a lo largo de todo el juego.

Cada jugadora tendrá dos tiradas, una de acercamiento y otra de rebate. El juego se realizará a 31 tantos (31 bolos tirados entre la pareja) en caso de sobrepasar este número seguirán en el juego en tanto no consigan la tirada justa, que será a tiro de 6 bolos.

Cada jugadora tendrá opción antes de tirar a dar tres pasos en la dirección que ellas crean conveniente. Se considera como falta toda jugadora que efectúe más de tres pasos o rebase la línea de tirada y toda aquella que toque cualquier bolo con la mano. La clasificación final se formará como sigue: la primera pareja que consiga batir los bolos señalados será la que ocupe el primer lugar y así sucesivamente.

- Juego de bolinches

Este juego se forma a partir de seis bolinches, de aproximadamente 10 cm. de altura, colocados en línea de tres, y tres bolos que se utilizan para tirar.

El campo tiene una distancia, desde la línea de tirada hasta los bolinches, de diez metros. El orden de salida se establecerá por sorteo. Cada jugador lanzará como máximo los tres bolos, y para clasificarse deberá batir exclusivamente cinco bolinches.

En el caso que se produjese un empate se irá lanzando desde un metro más atrás, pasando a la final los cuatro que, a igual número de tiradas, batieran los cinco bolinches.

Los bolinches han sido recopilados en Monreal, es uno de los juegos más populares, y antiguamente se jugaban todos los domingos. Los que plantaban los bolinches les llamaban bolincheros, y éstos cobraban un tanto por ciento de las apuestas, los espectadores jugaban a para y a non, y los participantes a hacer juego, si tiraban todos bolinches era bolinchada. Debido a las apuestas que había en el año 1940 se prohibió.

- La herradura

Se marca una raya de salida y a 10 metros un círculo de 50 centímetros de diámetro, en el centro del mismo se clavará una varilla de hierro. Desde la raya de salida deberá meter la herradura dentro de la varilla o el círculo.

Puntuación:

- Varilla 5 puntos.
- Círculos: 3 puntos

- Tiro de palo individual

El juego se inicia con los dos participantes sentados en el suelo, uno frente al 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. cada jugador cogerá del lado del palo que le corresponda.

El juego consta de dos tiros, con cambio de posición de campo, resultando vencedor aquél que levanta a su contrario en los dos tiros. En caso de empate, se sorteará la posición de campo y será a un solo tiro.

- Barra aragonesa

Las Barras que antiguamente en Monreal del Campo y su Comarca, se utilizaban eran las siguientes:

- Barra de unos 6 kg. de peso y una barra de aire de aproximadamente 3 kg.
- Barrón de 5,600 kg. y un barrón de aire de aproximadamente 2,800 kg.

También se tiraba con un barrón de 35 libras (11,550 kg.), que era romo por las dos puntas, o sea no tenía cuña. Grandes tiradores de barrón y barrón de aire los había en Villar del Salz y Minas de Ojos Negros, y de Barra y Barra de aire en Monreal del Campo.

Las normas por las que se guiaba este deporte en los pueblos de la comarca del Jiloca son básicamente las mismas que reconoce la Federación de Atletismo.

- Estornija por equipos

Los equipos serán de seis jugadores o jugadoras, también podrán formar el equipo con tres mujeres y tres hombres. El quipo lanzador se pondrá en la línea de lanzamiento, y el contrario en el campo marcado en las posiciones que mejor crean convenientes. Con el marrillo, el lanzador pegará a la estornija, procurando que el contrario no la recoja en el aire, así tendrá la posibilidad de apuntarse un tanto, posibilidad siempre que el contrario, desde donde haya quedado la estornija no le pegue al martillo que el lanzador habrá puesto en la línea de lanzamiento, si ocurre esta circunstancia pasará al otro lanzador, y si no, seguirá el mismo hasta que no ocurra la situación anterior. Las mujeres podrán recoger la estornija con las manos o delantal, que llevarán sujeto a la cintura.

Después de haber lanzado los seis jugadores pasará a lanzar el equipo contrario. Los partidos serán de cuatro juegos de 25 tantos, el primer tanto contabilizará 4, seguirán de 2 en 2 hasta 24, el último tanto será para el marrillo.

Cada vez que un lanzador con el marrillo no le pegue a la estornija, será una baja y tantas banas como cometa, tendrá el contrario opción a ponerse la estornija en el empeine del pie lanzarla sobre el marrillo para así poder más fácilmente pegar al marrillo y hacerle un tanto al contrario.

- El palo arrastrao

Se traza una línea en el suelo. Los pastores se colocan a una distancia convenida de esta señal. El juego consiste en apoyar el extremo inferior del garrote en la punta del pie y, sosteniendo el otro extremo con la mano, lanzarlo lo más cerca posible de la línea con el impulso del pie.

- La calva

Se pondrán dos losas de piedra inclinadas a una distancia, una de otra, de 15 mts. Los jugadores desde una de las losas tirarán a pegar a la otra con una piedra de río ovalada que cada uno llevará consigo, para apuntarse tanto, deberá pegar a la losa sin que antes pegue en el suelo.

Anexo II. Hoja de indicaciones y control de puntuaciones para el alumnado. Correspondiente a la sesión 8: "Heptatlón Rural"

HOJA DE INDICACIONES Y CONTROL DE PUNTUACIONES INDIVIDUAL										
SESIÓN 8: "HEPTATLÓN RURAL" NOMBRE: _____ FECHA: _____										
<ul style="list-style-type: none"> • 6 MINUTOS PARA JUGAR A CADA JUEGO • TODOS TIENEN QUE PARTICIPAR EN TODOS LOS JUEGOS PARA CONSEGUIR SUPERAR EL RETO DEL "HEPTATLÓN RURAL" <p>Primera parte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • GRUPO 1: Orden de juego {RANA / HOYETES / BOLINCHES} • GRUPO 2: Orden de juego {HOYETES / BOLINCHES / RANA} • GRUPO 3: Orden de juego {BOLINCHES / RANA / HOYETES} <p>Segunda parte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CARRERA DE SACOS (se clasifica para la final el primero de cada grupo) • LANZAMIENTO DE ALPARGATA (se clasifica para la final el primero de cada grupo) <p>Tercera parte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PULSO DE PICA (eliminatória por equipos, ganará el equipo que más victorias consiga) • PULSO DEL PASTOR (jugamos todos contra todos, voy buscando rival y anotando partidas ganadas) 										
PUNTUACIONES INDIVIDUALES										
Ronda→	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
RANA										
HOYETES										
BOLINCHES										
Carrera de sacos	Puesto en carrera grupo	1º	2º	3º	4º	Puesto en la final		1º	2º	3º
Lanzamiento de alpargata	Puesto en lanzamiento grupo	1º	2º	3º	4º	Puesto en la final		1º	2º	3º
Pulso de pica	Posición de mi equipo	1º	2º	3º	¿Cuántas he ganado yo?					
Pulso del pastor	¿Cuántas he ganado yo?	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Anexo III. Modelo de encuesta de satisfacción del alumnado. Utilizar tras cada sesión.

<p>SESIÓN: _____ FECHA: _____ NOMBRE: _____</p> <p>ELIJO MIS 2 JUEGOS FAVORITOS DEL DÍA DE HOY Y DIGO PORQUE:</p> <p>JUEGO 1: _____</p> <p>_____</p> <p>JUEGO 2: _____</p> <p>_____</p>

Anexo IV. Vídeos explicativos de varios juegos.

- Vídeo explicativo juego de Bolos de Monreal del Campo: minuto (10´27 a 13´45)
<http://alacarta.aragontelevision.es/programas/bien-dicho/juegos-29032012-2124>
- Video explicativo juego de los Bolinches:
<https://www.youtube.com/watch?v=Xqpx74jNaCs>
- Video explicativo juego de Bolos de Fuentes Claras;
https://youtu.be/qpV9lBabV_c?t=2703
- Video explicativo de tangananillo, juegos de pastores y estornija:
https://youtu.be/qpV9lBabV_c?t=3082

Anexo V. Breve descripción de algunos juegos tradicionales propuestos en la UD.

SESIÓN 1	Juegos de pastores
	<ul style="list-style-type: none"> - Palo arrastra: lanzar la gayata lo más lejos posible. - La Pinta: lanzar la gayata lo más cerca posible de la piedra. - Pulso de pica: intentar sacar del círculo al rival empujando de la pica. - Revuelta del pastor: dar la vuelta sobre uno mismo por detrás de la gayata girando el cuerpo. - Salto de gayata: saltar a pies juntos por encima de la gayata. - Tiro de palo: intentar levantar al rival estirando del palo rectangular. - Pulso de pastor: agarrados de la mano tratar de estirar del contrario hacia tu propio campo.
SESIÓN 2	Juegos de bolos y bolinches
	<ul style="list-style-type: none"> - Bolos: son 9 y son grandes, se tira desde 50 metros y se juega por parejas, una bola por persona. Gana la pareja que llega antes a 31 puntos. Cada jugador tira una bola. - Bolinches: son 6 y son pequeños. Se tira desde 3 metros. Se juega de forma individual y ganas cuando derribas todos excepto uno. Para ganar tengo que derribar todos los bolinches excepto uno. Cada jugador tira 3 bolas seguidas.
SESIÓN 3	Juegos de carreras
	<ul style="list-style-type: none"> - Recoge panochas por equipos: cada equipo haciendo relevos tiene que recoger las 21 panochas en su cesto. Gana el que primero lo consigue. - El pañuelo: dos equipos se ponen números, el primero que coge el pañuelo y vuelve a su campo gana. - Carreras de sacos: saltando dentro del saco con los pies juntos, llegar lo antes posible de un punto a otro. - Bote botero: un jugador la paga, otro cualquiera patear un bote lleno de piedras, mientras el jugador que la paga va a buscar el bote los demás se esconden, si adivina su escondite toca el bote y dice su nombre, pero si uno vuelve a dar una patada al bote todos los pillados se salvan.
SESIÓN 5	Juegos de puntería
	<ul style="list-style-type: none"> - Rana: Sobre un cajón de madera se coloca en el centro una rana, de hierro fundido, con la boca abierta. Alrededor hay de 4 a 6 agujeros, 1 molinete o trampolín y 2 puentes. El lanzador intentará meter la ficha por la boca de la rana, obteniendo 100 puntos o por el molinete, 50 puntos; por los puentes o arcos son 25 puntos; la peor jugada por los agujeros existentes, 5 puntos. La ficha que queda encima de la tabla: 0 puntos. - Hoyetes: Es un juego de puntería. Consiste en lanzar, desde unos 3 pasos, unas chapas sobre una tabla con agujeros. Cada agujero tiene una puntuación distinta. Puntuaciones: <ol style="list-style-type: none"> 1. La chapa se introduce en un hoyo, la puntuación es la que marque. 2. La chapa que queda sobre la tabla: 4 puntos. 3. Si hay una chapa sobre la madera y al lanzar otra la introduce en un hoyo, valdrá lo que marque dicho agujero. 4. Se pueden meter varias chapas en un mismo agujero, el resultado será la suma. 5. Chapas que caen fuera de la tabla: 0 puntos. 6. Cuando una chapa es desplazada fuera de la tabla por otra: 0 puntos - 7 y ½: El objetivo del juego es conseguir una puntuación de 7 y ½ lanzando 3 suelas de zapato a unos números de forma rectangular. Cada vez que una suela toca una línea se considera ½ punto. Gana el que consiga 7 y ½ o aproxime su puntuación a ese valor. Si un jugador consigue 7 y ½ lanzando solamente dos suelas le ganaría a un jugador que lo haga lanzando las 3.

- **Anillas:** Sobre el suelo se coloca un soporte en el cual se pone el palo de madera. A una distancia de 3 m. se marca una línea de lanzamiento. Puntuación: Cada anilla que se logra meter vale 1 punto. Se puede jugar individualmente o por parejas, hasta llegar a 25 puntos. Esta puntuación es variable, acordándose la puntuación máxima antes de empezar el juego.
- **Tanganillo:** Se colocaba un tângano (pieza de madera) en el centro de un círculo marcado en el suelo. Los jugadores tiraban con dos perras gordas de cobre, consistiendo en que éstas quedaran cerca del tângano y del círculo marcado en el suelo.

SESIÓN 6

Juegos de lanzamiento y fuerza

- **Tiro de barra aragonesa:** Juego individual en el que se lanza una barra, intentando hacerla llegar lo más lejos posible. El tiro, para ser considerado válido, debe cumplir unos determinados parámetros. El lanzador intentará tirar la barra lo más lejos posible, manteniendo los pies en una posición casi estática y no pudiendo dar ésta en su trayectoria ningún giro. Para que el lanzamiento se considere válido la punta será la parte de la barra que pegue primero en el suelo.
- **Tiro de bola:** Consiste en lanzar una bola de acero por un recorrido determinado, en menor número de veces que el contrario que lanza como pareja. Ejemplo de recorrido: Por un camino de un pueblo a otro.
- **Tiro de sogá:** Consiste en tirar de una gruesa sogá en equipo, arrastrando al contrario. El pañuelo colocado en el centro de la sogá tiene que sobrepasar las líneas de uno u otro equipo trazadas en paralelo a la línea de partida y que están marcadas en el suelo con yeso, por ejemplo.
- **Lanzamiento de alpargata:** Consiste en lanzar una abarca o albarca, por debajo de las garras saliendo por encima de la cabeza del lanzador. Se requiere gran habilidad.

Anexo VI. Hoja de control de puntuaciones individual. Sesión 5: Juegos de puntería.

HOJA DE CONTROL DE PUNTUACIONES INDIVIDUAL					
UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA	SESIÓN 5: JUEGOS DE PUNTERÍA				NOMBRE:
	FECHA:				
RANA	HOYETES	7 y 1/2	ANILLAS GRANDE	ANILLAS PEQUEÑA	TANGANILLO

Anexo VII. Modelo de prueba escrita. Sesión 9.

UD. JUEGOS TRADICIONALES DEL JILOCA	Prueba de evaluación
Sesión 9. EF. 5º de primaria	Nombre: Fecha:

1 En el juego de recoge panochas, ¿cuántas tiene que recoger cada equipo? Señala la opción correcta.

A. 10
B. 12
C. 8
D. 21

2 Explica brevemente cómo se gana una partida al juego de los bolinches:

3 En el juego de los hoyetes, si meto una ficha en el 60, otra en el 8 y dejo dos encima de la tabla, ¿cuántos puntos sumo?

4 Escribe el nombre de tres juegos de pastores en los que se utilice la gayata:

5 En el juego del 7 y $\frac{1}{2}$, si el jugador A en sus dos primeros lanzamientos consigue 7 y $\frac{1}{2}$, y el jugador B lo consigue en tres lanzamientos, ¿quién gana? ¿hay empate? Justifica por qué:

6 El juego de la pinta es un:

A. Juego de pastores
B. Juego de puntería
C. Juego de carreras
D. Ninguna de las anteriores es correcta

7 Escribe dos semejanzas y dos diferencias entre los bolos de Monreal y Fuentes Claras:

SEMEJANZAS:

DIFERENCIAS:

8 En el juego de la estornija puede jugar en el mismo equipo...

A. 2 hombres y 4 mujeres
B. 4 mujeres y 2 hombres
C. 3 mujeres y 3 hombres.

Anexo VIII. Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación y exposición.

NIVELES:	EXPERTO	AVANZADO+	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	Peso
Puntuación:	1	0,8	0,6	0,4	0	%
Contenidos	La presentación tiene todos los apartados completos y la información es correcta	La presentación tiene todos los apartados completos, pero la información está incompleta o es incorrecta	A la presentación le faltan varios apartados y la información no es correcta	Faltan muchos apartados	Trabajo NO entregado	30%
Trabajo en grupo	Los 3 componentes del grupo han trabajado en conjunto y por igual	Uno de los 3 componentes del grupo no ha trabajado lo mismo que los otros dos	Los 3 han trabajado, pero no se han coordinado y eso afecta a la presentación	No ha habido trabajo en grupo. Cada uno individual		20%
Presentación	Explica el tema correctamente sin leer	Explica el tema bien, pero lee de vez en cuando	Lee la mayoría del tiempo, pero sabe algunos conceptos	Lee todo el trabajo		20%
Originalidad	La presentación incluye distintos fondos, letras y colores	La presentación incluye algún fondo y tipo de letra.	La presentación tiene el mismo formato en todas las diapositivas	El formato es el original creado por el maestro		10%
Uso de imágenes, ejemplos y resolver dudas	Usa ejemplos e imágenes en cada apartado y aclara posibles dudas	Utiliza algún ejemplo y contesta dudas más o menos	No utiliza ejemplos, pero resuelve dudas	Ni utiliza ejemplos, ni resuelve dudas		10%
Ortografía	No hay faltas de ortografía	Hay menos de 5 faltas de ortografía	Hay menos de 10 faltas de ortografía	Hay más de 10 faltas de ortografía		10%

Anexo IX. Cuadrante prueba de ejecución de tiro de barra aragonesa.

LANZAMIENTOS (RONDAS)	1				2				3			
	ALUMNO 1	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15
ALUMNO 2	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 3	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 4	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 5	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 6	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 7	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 8	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 9	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO 10	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0
ALUMNO...	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0	0,25	0,20	0,15	0

ESCALA DE EJECUCIÓN:

0,25 → TÉCNICA Y LANZAMIENTO CORRECTOS

0,20 → TÉCNICA CORRECA Y LANZAMIENTO INCORRECTO

0,15 → TÉCNICA INCORRECTA Y LANZAMIENTO CORRECTO

0 → TÉCNICA Y LANZAMIENTO INCORRECTO

Anexo X. Tabla completa de evaluación de la unidad didáctica.

CRITERIO CALIFICACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	ALUMNO 1	ALUMNO 2	ALUMNO 3	ALUMNO 4 ALUMNOS
SI=1; NO=0	Diferencia entre los juegos tradicionales de pastores, puntería, lanzamiento y carrera.					
SI=1; NO=0	Conoce las reglas de las situaciones practicadas en los distintos juegos tradicionales de la comarca del Jiloca.					
NO=0; S.=1	Identifica las semejanzas y diferencias entre los bolos de Fuentes Claras y Monreal. Además de los bolinches.					
NO=0; A.V.=0,5; S.=1	Ejecuta de forma correcta la técnica del palo arrastrao y la pinta.					
SI=1; AV.=0,5 NO=0	Identifica varios tipos de juegos tradicionales de carreras.					
NO=0; A.V.=0,5; S.=1	Se muestra activo, atento y predispuesto durante el desarrollo del juego.					
0,25 POR LANZAMIENTO CORRECTO	Ejerce control sobre la fuerza aplicada y la técnica postural en los juegos de lanzamiento como tiro de barra aragonesa.					
SI=1; NO=0	Reconoce las puntuaciones correspondientes a los juegos de puntería.					
EXPERTO=1 AVANZADO PLUS=0,8 AVANZADO=0,6 APRENDIZ=0,4 NOVEL=0	Recopila y sintetiza la información destacando las partes más importantes del juego y su explicación (materiales, reglas, distancias de juego y número de participantes) para exponerla a sus compañeros de forma oral.					
EXPERTO=1 AVANZADO PLUS=0,8 AVANZADO=0,6 APRENDIZ=0,4 NOVEL=0	Realiza una presentación digital sobre un juego tradicional típico de la comarca del Jiloca, apoyando el texto explicativo con imágenes aclaratorias y atendiendo a la ortografía para exponerla en clase.					
TOTAL						