

# JUEGOS POPULARES DE ANTAÑO.



# **INDICE**

1. Metodología
  - 1.1 Encuesta
  - 2.2 Clasificación de los juegos
2. Fichero de juegos y ejemplos de dos de ellos.
3. Practica docente
  - 3.1 Unidad didáctica
    - 3.1.1. Modelo de sesión
4. Conclusión

## **1. METODOLOGÍA**

Cuando me propuse recopilar información acerca de los juegos populares y tradicionales en Salamanca y su entorno provincial parcial, comprobé la existencia de bibliografía y material al respecto, pero decidí elaborarlo en persona.

Para tener un conocimiento de los juegos y deportes decidí elaborar una encuesta dirigida a las familias de alumnos / as. En esta encuesta, requería información acerca de los juegos y deportes que habían practicado en su infancia. En ella, tratábamos de discernir entre juegos de chicos y de chicas a la vez que clasificarlos por comunidades autónomas.

Una vez analizadas las encuestas, observé que esta clasificación no se ajustaba a los objetivos propuestos, porque algunos habitantes de Salamanca proceden de otras comunidades y eran practicados indistintamente en todas ellas (si bien, a menudo, variaba su denominación). Además, no se continúa la discriminación en nuestra práctica diaria entre juegos de chicos y juegos de chicas ( que constatamos era una realidad, dado que uno de nuestros objetivos es la coeducación en el trabajo diario y [tod@as](#) pueden jugar a todo).

Una vez estudiadas las encuestas, centré el trabajo únicamente en los juegos populares y tradicionales, pues la recopilación de deportes fue muy escasa y basada fundamentalmente en el fútbol.

### **1.1 ENCUESTA**

La encuesta que a continuación adjunto fue distribuida a un amplio número de alumnos de distintos colegios de Salamanca y provincia con el fin de conseguir la máxima fiabilidad y representatividad de los datos.

#### **Características de toda actividad lúdica organizada.**

Referido a los juegos de índole social:

- Todo juego es una actividad libre y, por tanto, placentera.
- Superfluo; no tiene consecuencia práctica en sí.
- Es serio en cuanto a que la persona que juega se entrega a él.
- Esta determinado en el tiempo y en el espacio.
- El juego crea orden, ya que todas las manifestaciones deben estar reguladas.
- Produce tensión.
- Orden y tensión generan las reglas.

## **Juegos tradicionales infantiles.**

El juego infantil tradicional, como una manifestación más de la vida tradicional, ha sufrido las transformaciones y cambios propios de nuestro tiempo. El juego tradicional espontáneo, el que surgía del modo de vida rural, se ha visto en gran medida desplazado por la propuesta de juego moderna

Y es que, además de los procesos migratorios de los pueblos, aparece el problema de la transmisión generacional. Sustituyendo actualmente la comunicación oral entre generaciones, por la comunicación de los medios audiovisuales, como sistema de transmisión cultural, que hacen publicidad de un juego y juguetes promovidos por la industria del sector.

Otro aspecto que define el juego infantil tradicional es el espacio. Las transformaciones del espacio en pueblos y ciudades, son motivos que justifican la motivación en los hábitos de juego del niño de hoy.

Todo esto hace que el niño juegue cada vez menos, de forma espontánea, a juegos que hoy perduran. En el colegio hay que recuperar este tipo de juegos.

Según Martín Cebrián, en el juego propuesto por el adulto, el niño es un participante, que no elige compañeros, reglas, lugar o tiempo; pero después de conocerlo, practicarlo de forma espontánea, sintiéndose protagonista de el, y haciendo así que perdure en nuestra cultura y no se pierda.

## **1.2 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS**

A la hora de establecer un orden en la información recopilada sentí la necesidad de realizar una clasificación de los juegos populares tradicionales. Decidí seguir la clasificación de Hernández Antón, por ser la más completa, al tener en cuenta aspectos sensoriales, motóricos, de desarrollo anatómico, gestuales y predeportivos. Esta clasificación hace además hincapié en las distintas habilidades y cualidades físicas de alumnado.

### **CLASIFICACIÓN OPERATIVA DE LOS JUEGOS SEGÚN HERNÁNDEZ ANTÓN**

1. Sensoriales.
2. Motóricos.

Habilidades.

- Desplazamientos.
- Saltos.
- Giros.
- Lanzamientos.
- Recepciones.

Cualidades físicas básicas:

- Velocidad.
- Fuerza.
- Resistencia.
- Flexibilidad.
- Agilidad.

3. Desarrollo anatómico.

- Muscular.
- Articular.

4. Gestuales-----Manipulación de objetos.

5. Predeportivos.-----Adquisición de habilidades específicas.

### **3. FICHERO DE JUEGOS**

Siguiendo la clasificación de Hernández Antón, realice la ficha base que recoge los diversos aspectos de cada juego y algunas de las posibles variantes.

Seguidamente, la relación de los juegos clasificados y la ficha individual de cada juego. A modo de ejemplo, presento dos, para que se vea la forma de realización.

#### **CLASIFICACIÓN DE JUEGOS**

- 1) ALFILERES.
- 2) AROS.
- 3) BIRILE.
- 4) BOLOS.
- 5) BOTE – BOTERO.
- 6) LA BRUJA DE LOS COLORES.
- 7) CALVA – TANGA-
- 8) CANICAS.
- 9) CHAPAS.
- 10) CHINA.
- 11) CHURRO, MEDIAMANGA, MANGAENTERA.
- 12) CIBARRILLA.
- 13) COMBA
- 14) CORREA.
- 15) CORRECALLES.
- 16) CORTAHILOS.
- 17) CROMOS.
- 18) CULAS – CULAS.
- 19) DIABOLO.
- 20) ESCONDITE.
- 21) GALLETA.
- 22) GALLINITA CIEGA.
- 23) GOMA.
- 24) GUA.
- 25) OLLA.
- 26) PAÑUELO.
- 27) PASE MISI – PASE MISA.
- 28) PEONZA.
- 29) PICULA.
- 30) PÍDOLA.
- 31) PRENDAS.
- 32) RANA.
- 33) RATON QUE TE PILLA EL GATO.
- 34) RESCATE.
- 35) SILLITA DE LA REINA.
- 36) TABAS.
- 37) TIN
- 38) TRANSPORTE DE TRONCOS.
- 39) TRUQUE, TEJILLA, TEJO, MUÑECA, RAYUELA.
- 40) UN, DOS, TRES, A LA PARED.

**NOMBRE DELJUEGO**

1. **NIVEL:**

2. **TIPODEJUGADOR:**

3. **ASPECTOS QUETRABAJA:**

4. **ELEMENTOSDELJUEGO:**

4.1. **MATERIAL:**

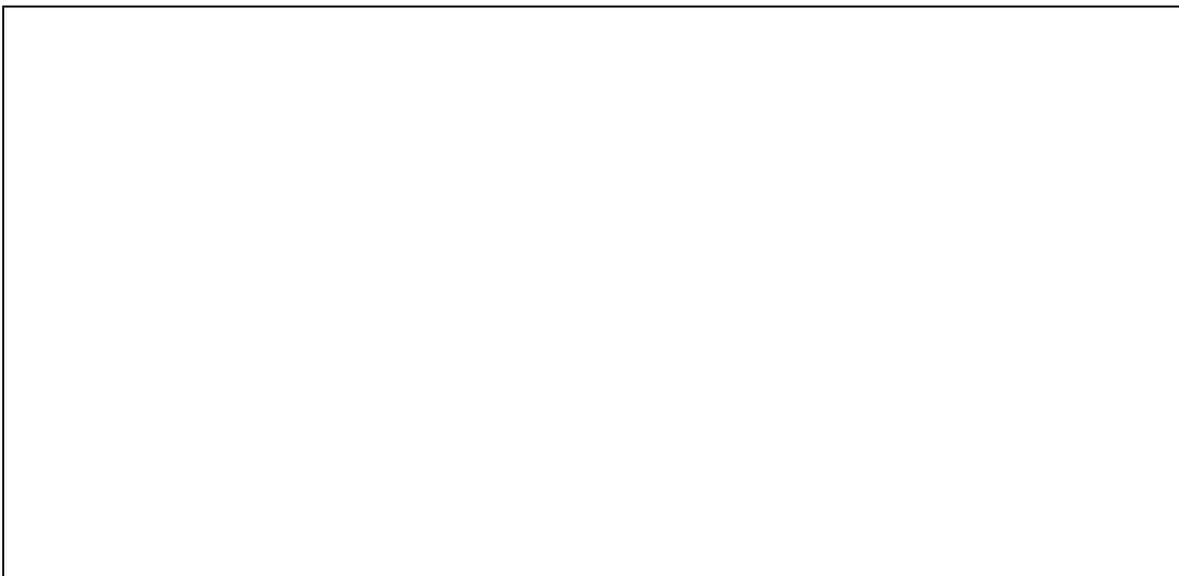
4.2. **LUGAR:**

4.3. **NUMERODEJUGADORES:**

4.4. **DURACIÓN:**

5. **DESCRIPCION.**

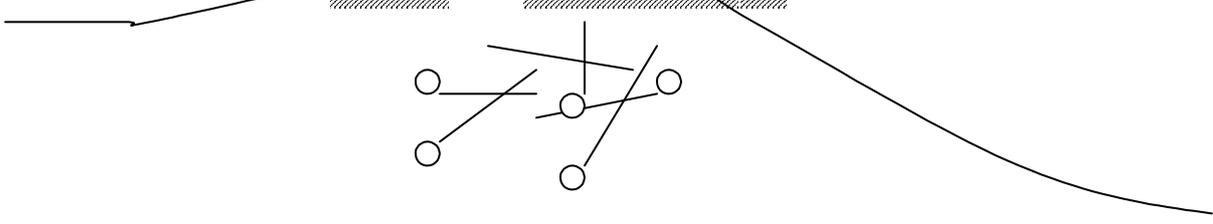
6. **DIBUJO:**



7. **VARIANTES:**

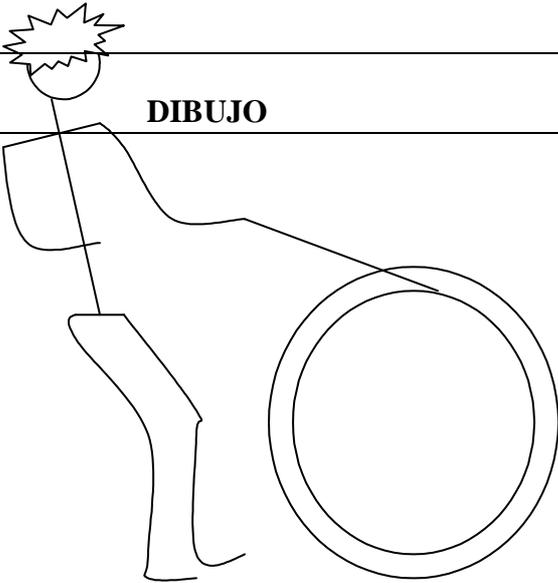
<b>ALFILERES</b>	
<b>NIVEL</b>	2º Y 3º Ciclo de primaria
<b>TIPO DE JUEGO</b>	Sensorial, gestual
<b>ASPECTOS QUE TRABAJA</b>	Coordinación oculo-manual

<b>ELEMENTOS DEL JUEGO</b>	
<b>MATERIAL</b>	Alfileres (cabezas bonis de colores), piedra pequeña, arena, acerico de cartón
<b>LUGAR</b>	Espacio abierto
<b>Nº JUGADORES</b>	Parejas o cuartetos
<b>DURACIÓN</b>	Indefinida

<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>Cada jugador aporta un alfiler. Estos alfileres son enterrados en un montoncito de arena. Se sortea quien comienza el juego y se sigue el turno en sentido de las agujas del reloj. Con la piedra se va tirando al montón de arena hasta descubrir todos o alguno de los alfileres. El que consiga mayor numero de alfileres es el que gana.</p> <p>También se puede jugar por parejas, tratando de montar un boni sobre otro. El jugador que monte el alfiler se queda con los dos.</p>	
<b>DIBUJO</b>	
 <p>El dibujo muestra un alfiler (una línea recta con un círculo en un extremo) enterrado en un montoncito de arena. Una línea curva indica la trayectoria de una piedra al tirar desde el borde del montoncito hacia el alfiler.</p>	

<b>AROS</b>	
<b>NIVEL</b>	Primaria
<b>TIPO DE JUEGO</b>	Motórico y gestual
<b>ASPECTOS QUE TRABAJA</b>	Direccionalidad, Coordinación óculo-manual

<b>ELEMENTOS DEL JUEGO</b>	
<b>MATERIAL</b>	Aro y (opcionalmente) palo.
<b>LUGAR</b>	Aire libre
<b>Nº JUGADORES</b>	Individual pero mas de dos jugadores.
<b>DURACIÓN</b>	Corta.

<b>DESCRIPCIÓN</b>
<p>Para hacer rodar el aro, hay que cogerlo entre el pulgar y los demás dedos de la mano, con el índice extendido sobre la parte exterior. Inclinado y con el brazo cerca del cuerpo, hay que impulsar el aro hacia delante. Se correrá a su lado o ligeramente detrás, mientras rueda, impulsándolo de vez en cuando con un palo o con la palma de la mano. El aro puede ser un neumático de coche, moto, bici o similar.</p>
<b>DIBUJO</b>


## VARIANTES

-Carrera de 50, 100 o 200 metros:

A una señal, los participantes echan a rodar sus aros lo mas rápido posible hacia la meta. El primero que llegue es el ganador.

-Carrera de aros con relevo:

Para dos o más grupos, en la que pasan el aro de un jugador a otro sin dejarlo caer.

-Hula-Hop:

Hay que meterse dentro del aro y sostenerlo horizontalmente contra la cintura. Luego, sacudirlo hacia la izquierda o derecha, de forma que ruede en torno a la cintura y girar las caderas en la misma dirección, lo bastante rápido como para mantener el aro girando en torno al cuerpo.

**NOTA:** En esta variante el aro será ligero.

# PRÁCTICA DOCENTE.

## UNIDAD DIDÁCTICA

1. TITULO: “ A lo que jugaban mis padres”.
2. CURSO: 1<sup>er</sup> Curso del 3<sup>er</sup> ciclo de educación primaria.
3. TEMPORALIZACION: 1<sup>a</sup> quincena de mayo.
4. OBJETIVOS:
  - Conocer y practicar juegos tradicionales y populares.
  - Valorar el juego desde su dimensión lúdica.
  - Interesarse por los juegos practicados por otras culturas y personas.
  - Apreciar los juegos en los que el único recurso es el propio cuerpo y el de los demás.
  - Informarse de los distintos juegos a través del lenguaje oral, indagando en la familia y el barrio.
5. CONTENIDOS
  - A. Conceptuales.
    - La comunicación oral como forma de conocimiento de los juegos tradicionales y populares.
    - Conocimiento de los distintos juegos practicados por nuestros padres/madres/abuelos.
  - B. Procedimentales.
    - Práctica de los juegos tradicionales y populares.
    - Desarrollo de técnicas de investigación.
  - C. Actitudinales.
    - Interés y aprecio por la tradición.
    - Valoración de la participación en los juegos.
    - Valoración del juego como un bien cultural
6. BLOQUE TEMÁTICO:
  - Los juegos.
  - El cuerpo: habilidades y destrezas.
7. CRONOGRAMA:
  - Juegos sensoriales.
  - Juegos motóricos de desarrollo de habilidades.
  - Juegos motóricos de habilidades físicas.
  - Juegos de desarrollo anatómico muscular.
  - Juegos de desarrollo anatómico articular.
  - Juegos gestuales de manipulación de objetos.
  - Juegos predeportivos de adquisición de habilidades específicas.
8. METODOLOGÍA:
  - Valorando el aprendizaje significativo usaremos métodos basados en la participación activa que mueva al alumnado a la búsqueda y resolución de problemas.
  - Tenemos en cuenta la edad psicológica y el interés de los alumnos / as.
  - Teniendo en cuenta las características individuales y sociales, realizaremos

agrupamientos múltiples, creando un ambiente de carácter lúdico y distendido.

Métodos utilizados: Asignación de tareas.  
Descubrimiento guiado.

#### 9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Se realizara una evaluación continua basándonos en:

Observación directa: Registro anecdótico.

Observación indirecta: Lista de control.

#### 10. MATERIAL:

Pañuelos, bolos, piedras, alfileres, tizas....

### SESIÓN

1. TÍTULO: “Juegos tradicionales y populares”.
2. CURSO: 1er curso del 3er ciclo de primaria.
3. DURACIÓN: 45 minutos.
4. UNIDAD DIDÁCTICA: “ A lo que jugaban mis padres”.
5. BLOQUE TEMÁTICO:  
Los juegos.  
El cuerpo: habilidades y destrezas.
6. OBJETIVOS:  
Conocer los distintos nombres de juegos populares y tradicionales a partir de las encuestas realizadas a las familias.  
Valorar los juegos en los que se utiliza el cuerpo como único material.  
Practicar algunos de los juegos tradicionales y populares.  
Participar activamente en todos los juegos.
7. CONTENIDOS:
  - A. Conceptuales.  
Juegos tradicionales y populares y sus nombres.  
Conocimiento de pausas para investigar.  
Conocimiento del desarrollo de los juegos.
  - B. Procedimentales.  
Ejecución de juegos populares y tradicionales.  
Investigación y puesta en común del trabajo realizado.
  - C. Actitudinales.  
Participación activa en los juegos.

Colaboración con los compañeros.

## 8. METODOLOGÍA

Asignación de tareas.  
Descubrimiento guiado.

## 9. ACTIVIDADES:

### A. Puesta en acción:

El pañuelo

### B. Parte principal:

Churro, media-manga, manga-entera.  
Pídola.

Truque o rayuela.

1, 2, 3, a la pared.

Transporte de tronco. ADAPTADOS.

Pase-misí, pase-misá

### C. Vuelta a la calma: Las tabas.

El agrupamiento será: GRAN GRUPO ó 2 GRUPOS.

## 10. MATERIALES E INSTALACIONES.

Pañuelos.

Pelota.

Piedra plana PEQUEÑA. (rayuela).

Tiza.

Zapatilla.

Colchonetas.

Tabas.

Todas las actividades se realizarán en el patio del colegio.

## 11. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Observación directa: Registro anecdótico.

Observación indirecta: Lista de control:

	<i>SI</i>	<i>NO</i>	<i>A VECES</i>
<i>Muestra interés</i>			
<i>Participa en el grupo</i>			
<i>Aporta ideas</i>			

## 5. CONCLUSIÓN.

Los contenidos tratados realmente han sido:

- 1- Origen y evolución de los juegos populares y tradicionales.
- 2- Material y lugar del juego
- 3- Aplicación y adaptación de los juegos populares y tradicionales a los distintos niveles educativos.

Después de haber trabajado estos contenidos mi conclusión es:

En mis clases de Educación Física al proponer al alumnado juegos populares y tradicionales, además de servir para trabajar aspectos de la Educación Física de Base, ha servido para desarrollar otros contenidos, que en general, les han enganchado.

He tratado el tema de los juegos tanto como bloque temático (elaborando una unidad didáctica), como en un aspecto metodológico para trabajar todos los contenidos propios de la Educación Física de Base: el esquema corporal, habilidades y destrezas, cualidades físicas básicas, así como aspectos sensoriales, de Expresión Corporal....

Además sirve para transmitir juegos populares y tradicionales a las generaciones más jóvenes.

**OBJETIVOS:** - Conocer algunos juegos populares y tradicionales y ponerlos en práctica. Elegimos.

- Disfrutar y experimentar del juego , en relación con los demás, valorándolo para el empleo del ocio y tiempo libre.
- Practicar diversos juegos, desarrollando actitudes de respeto, tolerancia.
- Desarrollar las habilidades básicas, participando activamente en el juego.

**CONTENIDOS:**

- Conceptuales: Juegos Populares. El juego libre y el reglado.
- Procedimentales: Práctica de J.P. Investigación y experimentación.
- Actitudinales: Valoración del J. Tradicional como actividad de disfrute. Participación activa en todas las actividades de relación y convivencia.
- Transversalidad: La salud. La vida en sociedad. El consumidor. Cultura castellano-leonesa y de otras CC.AA.
- Interdisciplinariedad con otras áreas: Matemáticas. Lengua. Artística. Conocimiento del Medio.

**METODOLOGÍA :**

- Asignación de tareas.
- Descubrimiento guiado.
- Mando directo.

**RECURSOS:**

- Espaciales: Patio. Pabellón cubierto.
- Materiales: material manipulable. Convencional. Fichero de juegos con dibujos.

**EVALUACIÓN:**

- Observación directa.
- Fichas de cuadernillo.
- Fichero de juegos.
- Diario de clases.
- Ficha de evaluación y seguimiento.

**ACTIVIDADES:**

- Práctica de Juegos Populares y Tradicionales: juegos de persecución, alternativos, de escondite, de cuerda, de relación, de lanzamientos, de precisión, de fuerza... etc.
- Dibujos y señalización de espacios.

**TEMPORALIZACIÓN:** Octubre de 2012 a Mayo de 2013.



**Maestro responsable: Juan Manuel Muriel Prieto.**

**Oct. 2012.**