

MEMORIA PROYECTO DE INNOVACIÓN

CÓDIGO: ID2013/045

*“RECOPIACIÓN Y ELABORACIÓN DE
JUEGOS TRADICIONALES COMO
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
APLICAR EN LAS ASIGNATURAS:
"EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA" Y
"EL JUEGO MOTOR Y RECREACIÓN"
(FACULTAD DE EDUCACIÓN)”*

Coordinadora del Proyecto de Innovación:

M^a José Daniel Huerta

Facultad de Educación (Universidad de Salamanca)

En Salamanca, a 28 de junio de 2014

ÍNDICE

1.- MIEMBROS DEL EQUIPO	2
2.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	2
3.- OBJETIVOS	3
4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y TEMPORALIZACIÓN	3
5.- RESULTADOS.....	4
6.- CONCLUSIONES	5
7.- BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	6
ANEXOS	7
ANEXO I. Listado de juegos tradicionales para aplicar en las clases de EF en educación primaria	8
ANEXO II. Fichas de juegos tradicionales	10
ANEXO III. Ficha-modelo para sesiones de EF de juegos tradicionales.....	25
ANEXO IV. Elaboración y creación de juegos tradicionales mediante materiales convencionales y de desecho	27

1.- MIEMBROS DEL EQUIPO

El equipo ha estado formado por cuatro personas. Aunque en la solicitud se inscribieron tres, con posterioridad se incorporó un profesor más y fue comunicado mediante correo electrónico.

COORDINADORA:

M^a José Daniel Huerta (NIF: 0990651Z).

e-mail: marijo@usal.es

Teléfono 923294630 Ext. 3362.

MIEMBROS DEL EQUIPO DE INNOVACIÓN:

Belén Taberero Sánchez

José Manuel de Mena Ramos

Ángel Gil Pola

M^a José Daniel Huerta

2.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Entendemos que este tipo de juegos se ha ido transmitiendo de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...) pero, en la actualidad, muchos de ellos han caído en desuso y las nuevas tecnologías parecen ser el principal motor de los más pequeños. Por ello consideramos que es importante formar a los futuros maestros en relación con este tema, resultando la forma más eficaz de impulsar la práctica de estos juegos, que, sin duda alguna, no sólo favorecen la condición física de las personas, sino que además pueden ser considerados como verdaderas fuentes de conocimiento.

El proyecto tiene como finalidad principal fomentar la utilización de los juegos tradicionales como medio pedagógico multidisciplinar, para favorecer el proceso enseñanza-aprendizaje y conseguir el desarrollo integral del alumnado.

3.- OBJETIVOS

Con el desarrollo de este Proyecto de Innovación hemos buscado alcanzar los siguientes objetivos:

1. Desarrollar una propuesta de investigación para recopilar información sobre los juegos tradicionales.
2. Utilizar los juegos tradicionales como una herramienta enriquecedora y de ampliación cultural para potenciar las competencias de los alumnos.
3. Emplear los juegos tradicionales como recursos alternativos para el desarrollo de las capacidades físicas básicas en el alumnado de Educación Primaria.
4. Potenciar la creatividad de los alumnos invitando a crear sus propios juegos y/o instrumentos aprovechando materiales de desecho para la elaboración de los mismos.
5. Conocer las manifestaciones sociales y culturales de su entorno.

4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y TEMPORALIZACIÓN

Para dar comienzo al proyecto, los profesores hemos establecido un grupo de investigación-acción con reuniones periódicas. En éstas se han ido perfilando las propuestas de trabajo teniendo en cuenta las propuestas de cada uno, así como las de los alumnos de las distintas asignaturas.

En un primer momento se ha recopilado información sobre juegos tradicionales que pueden llevarse a cabo en las clases de educación física y que favorecen la adquisición de las competencias básicas. Después de elaborar una lista, se han seleccionado aquellos que nos han parecido más idóneos para la etapa de primaria (anexo I). A continuación hemos elaborado una ficha de cada uno de ellos indicando: su nombre, la descripción del juego, la competencia, la capacidad física que se trabaja, el material necesario y las variantes, en el caso de existir (anexo II). Después se ha confeccionado una ficha-modelo (anexo III) para las sesiones de trabajo de educación física, que han sido llevadas a cabo por los alumnos de la Facultad de Educación.

Se valoró la posibilidad de realizar las sesiones en un centro educativo de primaria para comprobar la adecuación de los juegos a las edades y capacidades de este

alumnado, pero al final no ha sido posible por la temporalización de la programación de educación física del centro con el que hemos contactado, Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús. A pesar de todo, ya se han realizado todas las gestiones oportunas para realizarlas en el primer trimestre del próximo curso.

Para finalizar, se han elaborado juegos e instrumentos tradicionales con materiales convencionales y de desecho con la intención de ser utilizados como herramientas favorecedoras del proceso enseñanza-aprendizaje en las clases de educación física.

El calendario que hemos seguido ha sido el siguiente:

- Diciembre y enero: recopilación y selección de juegos tradicionales.
- Febrero: elaboración de fichas de juegos tradicionales.
- Marzo y abril: confección de sesiones y puesta en práctica.
- Mayo y junio: elaboración y creación de juegos tradicionales mediante materiales de convencionales y de desecho.

5.- RESULTADOS

Con los resultados obtenidos son los siguientes:

- Listado de juegos tradicionales para aplicar en las clases de EF en educación primaria.
- Diseño de un modelo de ficha para recoger juegos tradicionales y elaboración de una ficha de cada juego.
- Ficha- modelo para las sesiones de juegos tradicionales.
- Elaboración y creación de juegos tradicionales mediante materiales convencionales y de desecho.

El trabajo realizado se adjunta en los anexos.

6.- CONCLUSIONES

Mediante este proyecto se ha logrado mejorar la coordinación de algunos profesores del área de Educación Física, puesto que se han realizado propuestas comunes de trabajo para distintas materias. Se ha logrado así un clima de colaboración entre compañeros que participan en distintas asignaturas, además de acercar ideas y principios metodológicos de actuación en la docencia superior para mejorar la calidad de la enseñanza.

Después de la elaboración este trabajo podemos afirmar que es posible diseñar, realizar y aplicar sesiones de trabajo conjuntas, que puedan ser llevadas a cabo dentro de diferentes asignaturas del grado de Educación Primaria, teniendo en cuenta siempre las características y los intereses de cada grupo para adaptar dicho sistema a los mismos.

Todos los integrantes del grupo valoramos la experiencia como enriquecedora y hemos decidido seguir ella el próximo año. Se pretende grabar los tutoriales de cómo hacer algunos juegos y juguetes infantiles y poner los juegos seleccionados en práctica en un centro educativo de educación primaria, ya que este año no ha sido posible por falta de tiempo.

7.- BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Blanco, T. (1991). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca: Editorial Serie Abierta (1ª edición).
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Martín, J.C. (2003). *Fundamentos de los juegos y deportes tradicionales en el ámbito de la educación física*. León: Universidad de León.
- Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Lianza Deporte.
- Palacios, J. (1998). *Jugar es un derecho*. A Coruña: Xaniño.
- Rekalde, I. (2001). *Los juegos tradicionales en la sociedad del S.XIX*. En *Cuestiones actuales de filosofía y pedagogía*. Salamanca: Hespérides, pp. 275-283.
- Sánchez, G., García, J. A., Tabernero, B. y Daniel, M. J. (coords.). (2012). *Juegos del pasado en el presente y otras experiencias jugadas con personas mayores*. Salamanca: Universidad de Salamanca, Ayuntamiento de Salamanca y Universidad Pontificia de Salamanca.
- Sánchez, J. M. y Daniel, M. J. (2006). *Juegos tradicionales infantiles en el concurso "Venancio Blanco"*. Salamanca: Diputación Provincial.

ANEXOS

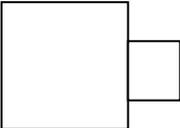
ANEXO I. Listado de juegos tradicionales para aplicar en las clases de EF en educación primaria

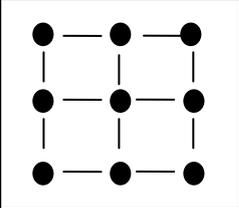
1. El pañuelito
2. El cuadro
3. Tres en raya
4. Las canicas
5. Los bolos
6. La siete y media
7. El gato y el ratón
8. La cadeneta
9. El aro
10. La comba
11. El escondite inglés
12. La chirumba
13. Las chapas
14. El cortahilos
15. Guardias y ladrones
16. Escondite
17. El pati
18. Carreras de sacos
19. Los zancos
20. El yo-yo
21. Las tabas
22. La zapatilla por detrás
23. El matao
24. Pies quietos

25. La peonza
26. Las sillas
27. Las mariquitas
28. Las cuatro esquinas
29. La cuna
30. La goma
31. La raya

ANEXO II. Fichas de juegos tradicionales

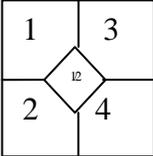
Nombre: El pañuelito	
Capacidad física: velocidad de reacción y de desplazamiento	Material: uno ó dos pañuelos
Competencia: <ul style="list-style-type: none">- Conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia cultural y artística.	
Descripción: <p>En este juego hay que reaccionar a un estímulo lo más rápidamente posible.</p> <p>Se forman dos equipos (de igual número de jugadores) y se coloca uno enfrente del otro; a la distancia que se acuerde: 20, 30, 40m...</p> <p>Se numeran todos los participantes, y cuando la “madre” (persona que se sitúa en el medio de la distancia con un pañuelo), dice un número, los jugadores que tengan ese número deben salir para coger el pañuelo. El que llegue antes, lo atrapa y regresa a su sitio sin ser tocado por el jugador del equipo contrario.</p>	
Variante: La madre puede decir un número mediante una operación matemática, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none">- $2+2$, entonces tendrá que salir el número 4.- $5-3$, saldrá el número 2.- $2-1+4$, saldrá el número 5. <p>Las operaciones se podrán complicar en función de la edad de los alumnos.</p>	

Nombre: El cuadro	
Capacidad/cualidad física: coordinación óculo manual	Material: Piedras planas
Competencia: <ul style="list-style-type: none">- Conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia cultural y artística.	
Descripción: <p>Desde el pate, cada jugador lanza tres piedras. Si cae en cualquier raya tendrá una valoración de medio punto, si lo hace en el cuadro grande tres puntos y si cae en el pequeño se suman 5 puntos.</p> <p>Cada uno debe llevar su puntuación.</p>	
	

Nombre: Tres en raya	
Capacidad física: --	Material: fichas y panel de tres en raya.
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia matemática. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
<p>Descripción:</p> <p>Se necesitan tres fichas o piedras por participantes y un panel, aunque también puede ser dibujado en el suelo.</p> <p>Se juega por parejas y hay que poner tres fichas en línea recta.</p>	
	

Nombre: Las canicas	
Capacidad física: coordinación óculo manual	Material: canicas
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia matemática. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
<p>Descripción:</p> <p>Se colocan canicas en un triángulo que se dibuja en el suelo y, desde una distancia convenida, cada jugador con su canica trata de sacar las demás que hay en el interior de la colmena (el triángulo), sin que le den los otros jugadores.</p> <p>Cada jugador se queda con las canicas que es capaz de sacar de la colmena o el triángulo.</p>	
<p>Variante: Guá</p> <p>Se hace un hoyo en el suelo y se meten canicas. Hay que intentar sacarlas del agujero golpeándolas con otra canica.</p>	

Nombre: Los bolos	
Capacidad física: fuerza, coordinación óculo manual	Material: bolos y manilla o botellas de plástico y una pelota pequeña
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia matemática. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Existen multitud de modalidades de bolos, pero aun cambiando el material, la forma de los elementos, la disposición de los mismos o la técnica de lanzamiento, consideramos que la gran mayoría comparten el objetivo final: derribar el mayor número de bolos. Así pues, se colocan los bolos en el suelo, se marca una distancia de por medio y a continuación se lanza la bola o bolas que correspondan a cada jugador.</p>	

Nombre: Las siete y media	
Capacidad física: fuerza y coordinación óculo manual	Material: piedras
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia matemática. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Hay que dibujar un cuadrado en el suelo con cinco partes como se detalla:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 20px 0;"> <div style="text-align: center;">  <p>pate</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>Se practica de forma individual. Desde el pate cada jugador lanzará tres veces para sumar 7 y media. Si no se consigue en la primera tirada, en la siguiente se seguirán sumando los puntos hasta conseguir el objetivo. Cuando se pasa de 7 y media, se vuelve a comenzar.</p>	

Nombre: El gato y el ratón	
Capacidad física: resistencia y velocidad de reacción	Material: no precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Se eligen un niño para hacer de "ratón" y otro de "gato". El resto se cogen de las manos y forman un corro.</p> <p>El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores. Después entra el gato y dice: "<i>¿por dónde salió el ratón?</i>". Los del corro contestan: "<i>por la puerta</i>" y señalan por donde salió. Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pase; mientras los demás cantan:</p> <p style="text-align: center;"><i>"Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, Si no te pilla esta noche, mañana te pillará."</i></p> <p>Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles.</p>	

Nombre: La cadeneta	
Capacidad física: resistencia	Material: no precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Se elige una persona para que se la quede. Éste debe perseguir a un jugador hasta llegar a cogerlo o tocarlo. Cuando lo consigue, el jugador tocado se une a él y deben realizar la misma operación, pero en este caso juntos de la mano. Cuando alcanzan a otro, éste se une también, y así sucesivamente. De tal manera, que se forma una cadena o cadeneta y cada vez se hace más fácil atrapar a los jugadores restantes, puesto que ésta se hace más larga.</p>	

Nombre: El aro	
Capacidad física: resistencia	Material: aro y guía
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. - Autonomía e iniciativa personal. 	
Descripción: <p>Se juega de forma individual. Hay que conducir un aro de hierro con una guía también metálica. Se suelen echar carreras para ver quién recorre antes una distancia prefijada, o bien, se apuesta para comprobar quién aguanta más tiempo conduciendo el aro.</p>	

Nombre: La comba	
Capacidad física: resistencia, fuerza y coordinación dinámica general	Material: comba
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. - Competencia lingüística. 	
Descripción: <p>Comba baja: dos personas balancean la comba hacia un lado y otro y mientras hay que saltarla sin tocarla.</p> <p style="text-align: center;"><i>Al pasar la barca, Me dijo el barquero: Las niñas bonitas, No pagan dinero. Yo no soy bonita, Ni lo quiero ser, Arriba la barca, Una, dos y tres.</i></p> <p>Comba alta: se da a la comba con un movimiento circular de brazo y hay que saltar. En este caso la comba pasa por encima de la persona que está saltando.</p> <p style="text-align: center;"><i>—Cuando vendrá el cartero, ¿qué carta traerá?</i></p>	

—Traiga la que traiga,
 se recibirá.
 —¡Tan, tan!
 —¿Quién es?
 —El cartero.
 ¿Cuántas cartas?
 ¿Dos, una o cero?

Nombre: El escondite inglés	
Capacidad física: velocidad de reacción	Material: no precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>El jugador elegido se sitúa contra una pared, de espaldas al resto de jugadores que se situarán a una cierta distancia por detrás. Los jugadores deben llegar a tocar la pared sin que el que está en ella les vea moverse.</p> <p>El que se la queda dirá: <i>"Un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies"</i> y se volverá inmediatamente. Si ve a alguien en movimiento lo enviará de vuelta a su posición inicial. Ganará el primero que toque la pared.</p>	

Nombre: La chirumba	
Capacidad física: fuerza y coordinación óculo manual	Material: paleta y palito
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Se utilizará una paleta y un palito con punta por ambos lados. Se pone el palito en el suelo y con el canto de la paleta hay que golpearlo para conseguir elevarlo; una vez en el aire hay que conseguir mantenerlo dando golpes de forma controlada.</p>	
Variante: <p>Una vez que se eleva el palito hay que golpearlo fuerte para lanzarlo lo más lejos posible.</p>	

Nombre: Las chapas	
Capacidad física: coordinación óculo manual	Material: chapas
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Se juega con las chapas de botellas de cristal.</p> <p>En ocasiones se adornan las chapas colocando en su interior la cara de un ídolo.</p> <p>Se coloca la parte plana de la chapa en el suelo y se golpea con el dedo índice o corazón, haciendo palanca sobre el pulgar. Esta es la forma más común y precisa para tirar.</p>	
Variante: <p>“A matar”: primero se lanzan las chapas en diferentes direcciones y después tienen que intentar dar a la chapa de otro participante. Si lo logran, eliminan a éste y además ganan su chapa.</p> <p>“A sacar”: cada participante deposita una chapa en un círculo. A continuación, desde una línea marcada fuera del círculo tienen que lanzar –por orden establecido- para intentar sacar una chapa. El jugador que lo consigue se queda con la chapa.</p> <p>“Carreras”: se traza una pista con curvas en el suelo. Se pueden poner obstáculos –montones de arena, zonas prohibidas... – para aumentar la dificultad del juego. Los participantes tienen que conseguir mediante pequeños golpes dirigir su chapa sin salirse del camino marcado. Si la chapa se lanza fuera del circuito el jugador ha de retroceder al lugar donde estaba antes de lanzar. Vence el que primero llegue a la meta.</p> <p>“Fútbol”: simular un partido de fútbol con las chapas.</p>	

Nombre: El cortahilos	
Capacidad física: resistencia y velocidad de reacción	Material: no precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. 	
Descripción: <p>Uno se la queda y tiene que perseguir a un jugador para atraparlo. En el momento que otro jugador corta la trayectoria, el perseguidor tiene que seguir a esa persona. Cuando de nuevo otro jugador vuelve a cortar la trayectoria, el perseguidor debe cambiar otra vez y seguir a éste último. Si se alcanza a alguien se intercambian los papeles.</p>	

Nombre: Guardias y ladrones	
Capacidad física: resistencia y velocidad.	Material: no precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. - Autonomía e iniciativa personal. 	
Descripción: <p>Se divide el gran grupo en dos; unos son los guardias y otros los ladrones. A la señal, los guardias tienen que correr para pillar a los ladrones. Cada vez que pillen a uno tienen que llevarlo a la “cárcel”, un lugar delimitado, allí se concentrarán todos los ladrones atrapados. Se pueden salvar cuando un compañero (ladrón) se acerca a la “cárcel” toca desde fuera a los que están dentro.</p> <p>Cuando se logra coger a todos los ladrones, se intercambian los papeles.</p>	

Nombre: El escondite	
Capacidad física: resistencia y velocidad	Material: no se precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. - Autonomía e iniciativa personal. 	
Descripción: <p>La persona se la queda tiene que contar mirando hacia una pared, hasta llegar a un número acordado, por ejemplo, hasta 50. Mientras tanto, los demás participantes tienen que esconderse. Cuando termina de contar sale en busca de sus compañeros; en el momento que ve a alguno debe ir corriendo hacia el sitio en el que contó y decir: “por Juan, por Pedro...”, tiene que pronunciar el nombre de la o las personas que ha visto. Éstos quedan eliminados. Si por el contrario, alguno de los escondidos llega al lugar donde contó la “madre”, sin ser visto, se salvan pronunciando: “por mí” a la vez que tocan la pared.</p>	

Nombre: El pati	
Capacidad física: resistencia, fuerza y equilibrio	Material: piedras
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Competencia social y ciudadana. - Competencia matemática. 	
Descripción: <p>Se practica de forma individual. Se dibuja el pati en el suelo y a continuación se echa a suertes para saber quién será el primero en comenzar el juego.</p> <p>El primer jugador lanza una piedra plana al primer recuadro y a pata coja tiene que saltarlo pisando en la casilla 2 y sucesivas, así hasta realizar el pati entero, donde hay que darse la vuelta. Después, al volver, manteniéndose a pata coja en la casilla número 2, recoge la piedra y salta fuera del pati. Posteriormente repite el mismo proceso tirando al recuadro 2, luego al tercero, y así sucesivamente. Si el jugador pisa alguna raya o se equivoca al tirar de casilla pierde el turno y empieza el siguiente.</p>	

Nombre: Carreras de sacos	
Capacidad física: fuerza y resistencia	Material: sacos
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. 	
Descripción: <p>Cada jugador se introduce en un saco y lo agarra con las manos para que no se le salga. Se trata de recorrer mediante saltos una distancia prefijada con anterioridad. Si un jugador cae al suelo puede levantarse y continuar la carrera sin salirse del saco. El primero que llegue a la meta se proclama vencedor.</p>	

Nombre: Los zancos	
Capacidad física: equilibrio y coordinación dinámica general	Material: zancos o latas de conserva.
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. 	

- Autonomía e iniciativa personal.
<p>Descripción:</p> <p>Los zancos son unos instrumentos que se colocan en los pies y sirven para trabajar el equilibrio. Mediante unas cuerdas se sujetan con las manos.</p> <p>En ocasiones, los zancos se han sustituido por latas, a las cuáles se les ata una cuerda para que los niños puedan dirigirlos.</p>

Nombre: El yo-yo	
Capacidad física: coordinación óculo manual	Material: yo-yo o dos botones y un cordón.
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Autonomía e iniciativa personal. 	
<p>Descripción:</p> <p>Se mete el dedo índice o corazón por una lazada del cordón y se deja caer el yo-yo hasta conseguir desenrollarlo por completo, después, mediante un impulso hay que enrollarlo para que vuelva a subir. Con un entrenamiento adecuado puede llegarse a hacer figuras y vueltas completas. El objetivo del juego es crear un movimiento continuo de la cuerda para hacerlo subir y bajar.</p>	

Nombre: Las tabas	
Capacidad física: coord. óculo manual y velocidad gestual	Material: tabas o piedras.
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Autonomía e iniciativa personal. 	
<p>Descripción:</p> <p>Se utilizan 4, 6 ó 7 tabas, según la localidad o comarca, y un pitón –canica-. La taba tiene cuatro caras: carne, culo o lisos, güito u hoyos y correas o panzas. Se dejan caer las tabas al suelo, después se lanza el pitón al aire y mientras se vuelven todas las tabas, primero a carne, luego a culo, después a güito y por último a correas.</p> <p>Se pierde el turno cuando no se vuelve ninguna taba o cuando el pitón bota.</p>	

Nombre: La zapatillas por detrás	
Capacidad física: velocidad de reacción y de desplazamiento	Material: pañuelo
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Autonomía e iniciativa personal. - Competencia lingüística. 	
<p>Descripción:</p> <p>Se colocan todos en círculo, sentados en el suelo. Uno se queda fuera y porta un pañuelo; tiene que dar vueltas alrededor del círculo y dejar el pañuelo detrás de alguien, mientras tanto, los demás permanecen con los ojos tapados (con las manos) cantando la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;">A la zapatilla por detrás, tris, tras. Ni la ves, ni la verás, tris, tras. Mirar para arriba, que caen judías. Mirar para abajo, que caen garbanzos. A callar, a callar, que el diablo va a pasar.</p> <p>Al terminar la canción, el que tenga el pañuelo se levanta y tiene que pillar al que se lo ha dejado; éste debe correr y ocupar el lugar del que se ha levantado antes de ser pillado.</p>	

Nombre: El matao	
Capacidad física: resistencia, velocidad de reacción y de desplazamiento	Material: balón de goma-espuma
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Autonomía e iniciativa personal. 	

<p>Descripción:</p> <p>Dos personas se colocan en los extremos y todos los demás en el centro, entre ambos.</p> <p>Se trata de dar con un balón de goma-espuma a todos los que se encuentran en el centro. Las personas tocadas con el balón se van situando junto a la persona que les dio.</p>
<p>Variante:</p> <p>Si el grupo es numeroso se puede hacer en cuadrado, es decir, que haya compañeros lanzando desde cuatro lados.</p> <p>También se puede realizar el juego con dos balones.</p>

Nombre: Pies quietos	
Capacidad física: velocidad de reacción y de desplazamiento	Material: balón
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Autonomía e iniciativa personal. 	
<p>Descripción:</p> <p>En este juego no hay límite de participantes. Se le da a un jugador una pelota y tiene que lanzarla al aire a la vez que pronuncia el nombre de otro jugador; entretanto, los otros jugadores correr para alejarse. Si el jugador nombrado coge la pelota antes de que bote en el suelo pronuncia el nombre de otro jugador, pero si la coge una vez que la pelota ya ha botado, en el momento de atraparla tiene que decir en alto: “<i>pies quietos</i>”, y entonces todos se quedan estáticos. Inmediatamente, observa cuál es el jugador que se encuentra más cerca de él y a continuación da tres saltos para acercarse y lanzarle la pelota; si le da se la queda y si no logra tocarlo se la vuelve a quedar de nuevo.</p>	

Nombre: Peonza	
Capacidad física: coordinación óculo manual	Material: peonza y un cordón
<p>Competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. - Autonomía e iniciativa personal. 	
<p>Descripción:</p> <p>Hay que enredar un cordón alrededor de la peonza y lanzarla al suelo con la punta hacia abajo a la vez que se tira del cordón hacia uno mismo. De esta forma se consigue que la peonza baile. La peonza se puede coger con la mano y continuar bailando en la misma.</p>	

Nombre: Las sillas	
Capacidad física: velocidad de reacción	Material: sillas, música y casete
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. 	
Descripción: <p>Se forma un círculo con sillas. Debe haber una menos que el total de participantes. Cuando la música suena todos deben correr alrededor de las sillas y cuando dejar de sonar cada uno debe sentarse en una. La persona que no consigue silla queda eliminada. Cada vez hay que quitar una silla.</p>	
Variante: <p>Si no se dispone de sillas se puede hacer con aros.</p>	

Nombre: Las mariquitas	
Capacidad física: coordinación óculo manual	Material: mariquitas de papel
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia cultural y artística. 	
Descripción: Cada participante pone el mismo número de mariquitas que previamente se ha acordado; se colocan boca abajo en el suelo. <p>En cada turno el jugador tiene que poner una de sus manos en forma de capón, es decir, de cuenco pero boca abajo y dar un golpe seco sobre las mariquitas. Ganará todas aquellas que se den la vuelta y queden boca arriba. Después le tocará el turno al siguiente jugador, que hará la misma operación.</p>	

Nombre: Las cuatro esquinas	
Capacidad física: velocidad de desplazamiento y de reacción	Material: no se precisa
Competencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Competencia social y ciudadana. - Competencia cultural y artística. 	
Descripción: <p>Se forma cinco equipos. Cuatro se situarán en una esquina (cada uno en una) y el quinto se colocará en el centro. A la señal cada equipo debe cambiarse de esquina y el que está en el</p>	

medio debe ocupar también una; el equipo que se quede sin esquina tiene que ir al centro.
Todos los componentes de cada equipo tienen que ir agarrados en los desplazamientos.

Variante: Se puede hacer también atando los pies entre los jugadores.

Nombre: La cuna

Capacidad física: coordinación óculo manual

Material: un cordón

Competencia:

- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

En este juego se utiliza un cordón atado por los extremos. Uno de los jugadores lo sujeta con los dedos y forma la primera figura básica; el siguiente jugador tiene que coger el cordón por determinados puntos para que pase a sus manos, de esta forma se crea otra figura distinta, y así sucesivamente.

Nombre: La goma

Capacidad física: resistencia, coordinación óculo pédica y equilibrio.

Material: una goma elástica

Competencia:

- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.

Descripción:

La goma es sujeta por dos jugadores. Se trata de saltar la goma, manejarla con las piernas o pisarla a la vez que se canta una canción. Cuando se falla se pasa a sujetar la goma.

Nombre: La raya

Capacidad física: coordinación óculo manual

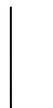
Material: piedras

Competencia:

- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.

Descripción:

Se marcan dos rayas como se indica en el dibujo, y el jugador, desde el pate, debe lanzar dos piedras planas. Si cae en la primera línea se obtienen dos puntos, si cae en la segunda cinco y cuando la piedra se para entre las dos líneas se otorga un punto. Se juega de forma individual, el que más puntos sume será el que gane.



ANEXO III. Ficha-modelo para sesiones de EF de juegos tradicionales

SESIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES		
Objetivos:		
Material:		
Lugar:	Edad:	Tiempo total:
PARTE INICIAL		
Actividad/ ejercicio/juego:		Tiempo:
Desarrollo:		Representación:
Actividad/ ejercicio/juego:		Tiempo:
Desarrollo:		Representación:
PARTE PRINCIPAL		
Actividad/ ejercicio/juego:		Tiempo:
Desarrollo:		Representación:
Actividad/ ejercicio/juego:		Tiempo:
Desarrollo:		Representación:

Actividad/ ejercicio/juego:	Tiempo:
Desarrollo:	Representación:
PARTE FINAL	
Actividad/ ejercicio/juego:	Tiempo:
Desarrollo:	Representación:
Actividad/ ejercicio/juego:	Tiempo:
Desarrollo:	Representación:
CONCLUSIONES:	

ANEXO IV. Elaboración y creación de juegos tradicionales mediante materiales convencionales y de desecho

Para las sesiones prácticas de juegos en las clases de las asignaturas: *Educación Física en primaria* y *El juego motor y recreación* se han utilizado materiales convencionales y/o de desecho para la elaboración de algunos juegos.

Para las tabas hemos utilizado un hueso que se encuentra en la pata del cordero. Después de limpiarlo bien se ha dejado secar y posteriormente se ha aplicado un barniz.



Para el tres en raya se ha elaborado un panel con cartón y cartulina; las fichas se han realizado con harina, sal y agua, después se han dejado secar al sol y, por último, se han pintado.



Al no disponer de bolos, hemos aprovechado unas botellas de agua (1,5l.), se han llenado de tierra y después se han decorado con cartulina y pintura.



El yo-yo, es otro de los juguetes infantiles que puede hacerse con materiales convencionales: con dos botones, palillos, hilo y lana.



Se colocan los dos botones en paralelo y los palillos en el medio, a continuación se cosen. Seguidamente se retiran los palillos y se enrosca un cordón o lana entre los dos botones. En el extremo final se hace una lazada para poder meter el dedo.

Los botones pueden decorarse para hacer más atractiva al yo-yo.

Los zancos han sido elaborados con dos latas de conserva. La parte cerrada se coloca hacia arriba y se hacen dos agujeros a los lados para meter la cuerda. Después, han sido decorados con folios pintados.

