



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES DE BURGOS EN EL ÁMBITO DE 3º DE PRIMARIA

Trabajo fin de grado presentado por: María Pilar Rincón Rincón

Titulación: Grado de Educación Primaria

Línea de investigación: Propuesta de intervención didáctica

Director/a: Rafael Ramos Véliz

Logroño

Fecha: 20 de enero de 2017

Firmado por: María Pilar Rincón Rincón

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos pedagógicos

RESUMEN

En la elaboración de este trabajo se ha pretendido realizar un recorrido por los deportes y juegos tradicionales. A la vez que con la propuesta de intervención didáctica, se ha buscado la incorporación de estos juegos y deportes en el área de Educación Física en niños de tercero de Primaria. Se ha querido demostrar que son una alternativa válida para el tiempo de ocio de los alumnos. Para ello, se ha comenzado haciendo un recorrido por la historia de este tipo de juegos, con el fin de conocerlos y poder decidir los más adecuados a implantar en las aulas de 3 de primaria. Se pretendía una interiorización de estos juegos en los niños con el fin de lograr su práctica habitual en sus ratos de ocio y tiempo libre, que pasa tanto por el tiempo de recreo, como por las actividades extraescolares.

El objetivo ha sido dar a conocer un tipo de juego que puede ser perfectamente válido para la sociedad actual. Puede ser una forma, de “tomar” nuevamente las calles de los pueblos y ciudades. Y a su vez, servir de herramienta en la lucha contra el acoso, ya que estos juegos fomentan valores como el compañerismo, el respeto, la integración a la vez que favorece la socialización y sirve como alternativa en la lucha contra el sedentarismo y la individualización, derivados de los juegos tecnológicos actuales.

Otro factor a tener en cuenta, es que estos juegos, pueden ser un nexo de unión y mejora de la comunicación y entendimiento entre diferentes generaciones, dado que ya fueron practicados por los padres y abuelos en sus años de juventud.

Palabras clave: Juegos tradicionales y cooperativos, integración, diversión, intergeneracional y educación en valores.

ÍNDICE:

1) INTRODUCCIÓN.....	5
a. JUSTIFICACION	5
2) OBJETIVOS	9
a. OBJETIVOS GENERALES	9
b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
3) METODOLOGÍA	10
a. FUENTES Y BASES DE DATOS	11
4) MARCO TEÓRICO.....	14
a. MARCO LEGAL	14
b. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.....	15
i. Historia y terminología.....	15
ii. Juegos tradicionales en la provincia de Burgos.....	17
c. LOS JUEGOS EN CASTILLA Y LEÓN.....	18
5) PROPUESTA DIDÁCTICA	20
a. Introducción	20
b. Metodología.....	21
c. Recursos.....	23
d. Actividades.....	24
e. Evaluación	32
6) CONCLUSIONES.....	35
7) PROPUESTAS DE MEJORA	36
8) LIMITACIONES DEL ESTUDIO	37
9) FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACION	38
10) REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
11) ANEXOS.....	41

INDICE DE TABLAS:

Actividad 1: Juegos en equipos	24
Actividad 2: Visita al museo de Juegos Tradicionales de Aranda de Duero	26
Actividad 3: Juegos con combas o sogas	26
Actividad 4: Juego de la Tuta o Tanguilla	28
Actividad 5: Juego de la Rana	29
Actividad 6: Juego del Bolo Ribereño	30
Actividad 7: Juegos tradicionales	31
HOJA DE EVALUACION	34

1) INTRODUCCIÓN

Uno de los motivos principales que me ayudó a decidirme por este tema fue la pasión y el entusiasmo que he visto en las personas que practicaban este tipo de deportes y juegos. En un primer momento, lo observé en personas ya jubiladas que adoptaron esta práctica como forma habitual de pasar sus ratos de ocio. Y posteriormente en niños y jóvenes, al visitar diferentes localidades de Asturias o pueblos de Francia. Es muy agradable comprobar la pasión y diversión de las personas que los practican.

Por otra parte, gracias a un miembro de mi familia, pude ser testigo de la recuperación, resurgimiento y práctica, tanto en mi localidad como en la provincia, de este tipo de juegos y deportes. Lo que derivó, con el fin de poder participar en torneos y exhibiciones de otras comarcas, en la creación de la Asociación Cultural La Tanguilla en 1996, en la localidad de Aranda de Duero, que es donde resido.

Todo ello facilitó la realización de múltiples actividades como, la asistencia a encuentros tanto nacionales como internacionales, torneos, exhibiciones en diferentes centros educativos, la participación en festividades locales, la organización de cursos de formación, etc. De hecho en 2007 asistí al curso de “Animador de Juegos Tradicionales”, de 20 horas de duración.

Por todo lo expuesto, finalmente opté por la elección de este tipo de juegos y deportes tradicionales para alumnos de primaria, concretamente de 3º. Ya que a la vez que preservan una forma de juego ancestral y el mantenimiento de una identidad cultural, pueden servir, para luchar contra la exclusividad de la tecnología como única opción en sus ratos de ocio, a la vez que fomentan el compañerismo y posibilitan la vuelta del juego y de los niños a las calles de nuestras localidades.

a. JUSTIFICACION

El juego, como derecho en los niños, queda registrado en un documento denominado: Convención sobre los Derechos del Niño, aprobado por Naciones Unidas en 1989. Y concretamente en el artículo 31: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al

descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

El juego como definición según el diccionario de la lengua española es “la acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Que a su vez el verbo jugar según el mismo diccionario, es definido como: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Llama la atención la palabra “alegría”, que aparece en la definición del verbo, por lo que es algo que debe estar siempre muy presente en los juegos de los niños. El juego aporta múltiples ventajas siendo importante para su desarrollo intelectual, afectivo, social y psicológico. De ahí su necesaria inclusión en el proceso de aprendizaje, especialmente en la etapa de primaria, dado que es un recurso muy motivador para ellos.

Nuestra sociedad actual, que se caracteriza por las prisas y la tecnología, junto con unos rápidos cambios sociales, económicos y culturales, no debe olvidar nunca que el juego sigue siendo una pieza fundamental en el desarrollo de la etapa evolutiva del niño.

Los numerosos cambios vividos en las últimas décadas como la incorporación de la mujer al mercado laboral. Unido al desplazamiento masivo de los entornos rurales a la ciudad, que se ha traducido en una nueva forma de vida, y con un tiempo menor para las relaciones sociales, que conduce a un desconocimiento de nuestros propios vecinos. Además de la transformación de la gran familia que ha pasado a estar solamente conformada por padres e hijos (muchas veces un solo hijo, en el mejor de los casos). Donde la tecnología y la mecanización se han impuesto a lo artesanal. Donde los movimientos migratorios han cambiado la cara de nuestra sociedad. Donde la pérdida de valores esenciales como la solidaridad, la amistad, la tolerancia, ha dado paso a una sociedad más deshumanizada e individualizada y caracterizada por la rapidez, la inmediatez y el consumismo. Todo ello ha conducido a que la educación actual recibida por los niños sea diferente de la recibida por sus padres.

Los niños también han acusado todos estos cambios. Y ello se traduce en diferentes actuaciones y comportamientos en sus ratos de ocio y juego. La incorporación del juego en el aprendizaje del niño, es algo al que está muy unido ya desde su propio nacimiento.

Tal como podemos leer en la Declaración de los Derechos del Niño, en su Principio VII:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

De forma natural, el niño crece rodeado, entre otros, de peluches y juegos adaptados, para cada momento de su etapa evolutiva y madurativa.

Pero en la actualidad, los niños pasan la mayor parte del tiempo en el hogar, bien delante del televisor, bien con videoconsolas, tablets, ordenadores, ...y muchas veces sin el control parental necesario. Esto deriva en un excesivo uso de los medios tecnológicos y en un menor tiempo dedicado al juego y actividades al aire libre como en su relación con otros niños y amigos, ...

Y para ello se ha querido mostrar que los deportes y juegos tradicionales, aunque con una práctica minoritaria en la actualidad, son perfectamente válidos en nuestra sociedad. Y que en un país tan cercano como por ejemplo Francia, sí que están presentes, incluidos los niños y los jóvenes. Ello se observa en las calles y plazas de muchos pueblos y ciudades donde niños, padres, madres y abuelos conviven y juegan de manera habitual, con total cordialidad y alegría.

Otro aspecto beneficioso que se ha querido mencionar sobre este tipo de juegos es su práctica al aire libre, aunque siempre que la climatología lo haga posible. Lo que se reseña dado que favorece el encuentro físico y el buen entendimiento entre los jugadores que los practican.

En la localidad hay ejemplos, que se enumeran al final, llevados a cabo en diferentes centros educativos, o bien coincidiendo con la celebración de días especiales como: “San Marcos” y donde es posible observar la alegría de los niños al practicarlos.

Este trabajo ha pretendido hacer un recorrido por un tipo de juegos (actualmente en desuso entre la población más joven) con el fin de mostrar sus ventajas y a la vez que, reafirmarse como una herramienta válida para la inclusión y participación de todos los niños. Se ha pretendido una vuelta a su práctica y para ello se proponen actuaciones y se mencionan experiencias de actividades llevadas a cabo en diferentes centros educativos.

Se ha querido aunar lo tradicional a lo actual, lo antiguo con lo moderno. Demostrando que, en estos momentos, pueden tener cabida estos juegos y deportes tradicionales. Y que pueda servir para luchar contra el hastío, que muchos niños occidentales muestran al lanzar expresiones de aburrimiento a pesar de todo lo que tienen a su alcance, al menos tecnológico. Y también como forma de erradicación del acoso y las conductas violentas en las aulas, ya que fomentan valores de responsabilidad tanto individual como grupal, de interdependencia positiva, de cooperación y de inclusión, entre otros.

Se ha buscado poner de moda esta forma de juego, algo que no es imposible, como se pone de manifiesto en Francia, donde la práctica de la petanca afecta a la población de todas las edades y sexos. Con este objetivo se ha elaborado la propuesta didáctica. A la vez que se ha hecho una relación de los juegos y deportes más recomendables. También se ha destacado la preservación de las raíces culturales de un país o comarca y la necesaria comunicación entre abuelos y niños, como aspectos positivos derivados de la práctica de los mismos.

2) OBJETIVOS

a. OBJETIVOS GENERALES

Introducir los deportes y juegos tradicionales en el 3º curso de Educación Primaria en Educación Física, como herramienta de lucha contra el acoso escolar y sedentarismo, fomentando los valores de respeto, cooperación y tolerancia, además del cuidado y mantenimiento de una identidad cultural.

b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer los juegos y deportes englobados como tradicionales.
2. Fomentar los aspectos y valores positivos derivados de su práctica.
3. Establecer estos deportes y juegos como forma de ocio alternativo.
4. Identificar estos juegos y deportes tradicionales como la herencia de nuestros abuelos, como una seña de identidad cultural a través de la comunicación intergeneracional.
5. Contribuir a reducir los índices de acoso y violencia en el entorno escolar.

3) METODOLOGÍA

El proyecto se ha estructurado en tres partes, con el fin de organizar perfectamente los contenidos: Repaso por los juegos y deportes tradicionales, la propuesta de intervención y por último las conclusiones junto con las futuras líneas de actuación. El total de sesiones es de 8, y las horas semanales de educación física son 2.

1. Primera parte, donde se ha expuesto y realizado una clasificación tanto de los deportes como de los juegos tradicionales, a la vez que se ha hecho selección con el fin de lograr su incorporación en la materia de educación física.

Se ha pretendido, hacer un repaso por la historia de los juegos tradicionales. A la vez que se ha concretado en la comunidad de Castilla y León y en la provincia de Burgos. Para ello, se ha comenzado concretando su denominación. Se ha descrito y expuesto las características tanto de la sociedad actual como del comportamiento y actuaciones de los niños en sus ratos de ocio.

Por lo que se ha tenido en cuenta a los autores y libros más representativos en el campo de los juegos tradicionales, seleccionando los más acordes a la propuesta. Se ha pretendido evidenciar que estos juegos son una herramienta válida en la lucha contra el acoso escolar y también como actividad a incorporar tanto en el ámbito educativo, como en las actividades extraescolares junto con los ratos de ocio de los niños. Mostrándose estos juegos válidos para el desarrollo de valores y actitudes positivos como la solidaridad, el respeto, el juego en equipo y la tolerancia, entre otros muchos. A su vez, ha querido reseñar el establecimiento de una comunicación entre abuelos y nietos, con el fin de concretar las formas de juegos que eran practicados por los primeros. El hecho de practicarse al aire libre, también puede ser aprovechado para fomentar valores de respeto y cuidado hacia el medio ambiente y de ocupación de las calles y plazas de una localidad.

2. Segunda parte, se ha desarrollado la propuesta de intervención didáctica en el marco de un aula de alumnos de 3º de Primaria en Educación Física.

Se ha querido demostrar la cabida de estos juegos tanto en el currículo de la materia de Educación Física, como en su concreción en una unidad didáctica para alumnos de 3º EPO, mostrándose como un recurso motivador para estos alumnos. A la vez que se ha

querido recalcar la validez de estos juegos y su justificación en el tiempo de ocio y de juego de los niños actuales.

3. En la última parte, se han recogido las conclusiones y limitaciones del estudio junto con unas propuestas de líneas de intervención futuras.

Se han mostrado las impresiones tras la realización del trabajo y la situación actual de la práctica de estos juegos y deportes tradicionales. Con este trabajo se ha pretendido demostrar la compatibilidad de estas antiguas formas de juego con la tecnología y hábitos actuales. Aunque queda claro el necesario empuje y apoyo de toda la sociedad: centros educativos, docentes, padres e instituciones.

A la vez que se ha querido ofrecer las diferentes propuestas o líneas a desarrollar futuras, con la confianza en la recuperación de la práctica habitual de estas formas de juego entre los niños y jóvenes de nuestra sociedad.

a. FUENTES Y BASES DE DATOS

Con el fin de obtener la máxima información que me permitiera la elaboración de este trabajo, he reunido una bibliografía principalmente nacional, donde gracias a la existencia de las diferentes comunidades autónomas, la riqueza cultural es múltiple, variada y diversa. Ello ha supuesto a su vez, que en cada provincia o comunidad autónoma, las formas de juego tengan diferentes denominaciones y variables.

A su vez, un miembro de mi familia formó parte, durante muchos años, de la Asociación Cultural de la Tanguilla de Aranda de Duero, lo que me permitió oír, presenciar y aprender de estas formas de juego denominadas tradicionales. De hecho, en el año 2.007, realicé el curso de formación (20 horas lectivas) de “Animador de Juegos Tradicionales”, organizado por dicha Asociación.

Las fuentes físicas consultadas han sido la Biblioteca Municipal situada en la Casa de Cultura, junto con los fondos bibliográficos de la Asociación Cultural la Tanguilla, cuya sede es la Casa del Deporte, oficina 4, ambas en Aranda de Duero. Con ello conseguí reunir libros específicos escritos sobre el tema concreto que quería desarrollar.

También, los encuentros mantenidos junto con el intercambio de impresiones con Carlos de la Villa y Gregorio Cámara han contribuido a la concreción de mi idea sobre mi trabajo. Y ello unido a las visitas realizadas al Museo de Juegos tradicionales de la localidad citada anteriormente, sito en la Plaza Mayor, que me permitió ver los juegos y escuchar las explicaciones ofrecidas por Carlos a los grupos de turistas que visitan el museo.

Por otra parte, las bases de datos virtuales consultadas han sido Google Académico y Dialnet junto con el Repositorio de la Universidad Internacional de La Rioja. Las búsquedas realizadas en otros buscadores extranjeros no se tuvieron en cuenta, dado que la búsqueda se centraba en formas de juegos de una zona concreta de España.

Los criterios de búsqueda empleados en las webs anteriores, relacionado con los juegos tradicionales y con primaria, han sido:

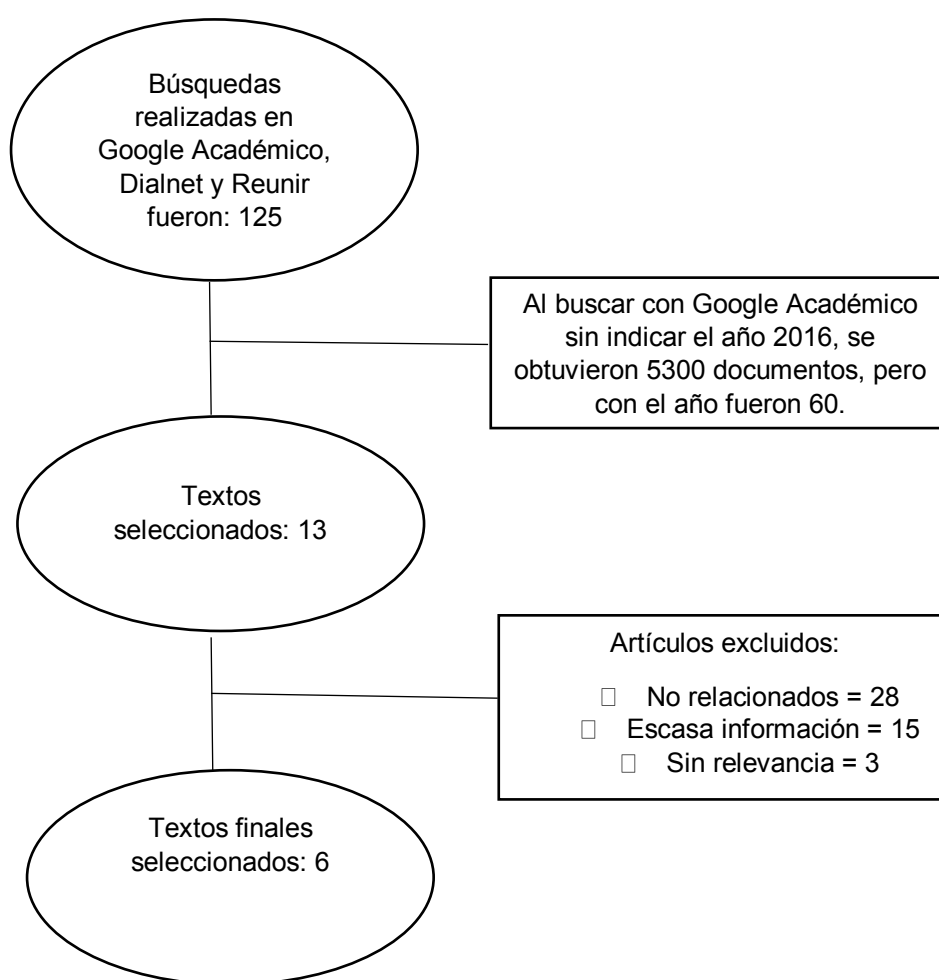
- “educación física y deportes y juegos tradicionales”,
- “educación física y deportes y juegos tradicionales en 3 de primaria”,
- “juegos tradicionales en Burgos”,
- “deportes tradicionales en Burgos”,
- “juegos tradicionales en 3º de primaria”,
- “juegos tradicionales y niños”, “juegos tradicionales y primaria”,
- “juegos tradicionales en Castilla y León”
- “juegos tradicionales y educación física”,
- “petanca y primaria”.

Dichos criterios de búsqueda se combinaron de formas diferentes con las conjunciones “y” y “o”. Las fechas de búsqueda y dado que la Asociación Cultural La Tanguilla se creó en 1996, fue desde el año 1990 hasta el 31 de octubre de 2016.

Al realizar la búsqueda en Google Académico, el número de documentos encontrados fue de 5300, por lo que decidí acotar la búsqueda por fechas desde el año 2016, con 60 documentos hacia años anteriores. De los que sólo me sirvió uno. La búsqueda en Dialnet, ofreció 10 documentos, de los que, al igual que la búsqueda anterior, sólo uno me sirvió.

La búsqueda en Reunir se hizo siguiendo los criterios anteriores y centrándome en educación primaria. Los documentos totales obtenidos fueron 31 al buscar con “juegos tradicionales”, de los cuales puede consultar dos. Pero al buscar con “juegos autóctonos”, la búsqueda se concretó en 19 documentos, de los que 4 se asemejaban a mi propuesta de TFG. Al realizar una nueva búsqueda con “deportes autóctonos”, los documentos fueron 5 de los que 2 son los que pude consultar al realizar mi trabajo.

Diagrama de flujo de la búsqueda:



4) MARCO TEÓRICO

a. MARCO LEGAL

Ley Orgánica 8/1985, de 03 de julio, reguladora del Derecho a la Educación (LODE).

Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa (MEC): Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.

Real Decreto de Enseñanzas mínimas: Real Decreto 126/2014, 28 febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

DECRETO 6/2013, de 31 de enero, por el que se modifica el Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León y el Decreto 52/2007, de 17 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Concretamente, dentro del área de Educación Física, cuando hace referencia a conocimientos y habilidades, como la: “cooperación, el trabajo en equipo, el juego limpio, el respeto a las normas y la aceptación de las diferencias individuales”, es cuando los juegos tradicionales pueden ser una herramienta que aglutine todo lo anterior.

El currículo de Educación Física, queda dividido en 6 bloques que son: Contenidos comunes, Conocimiento corporal, Habilidades motrices, Juegos y actividades deportivas, Actividades físicas artístico-expresivas y Actividad física y salud.

En este caso, los juegos tradicionales tienen su encaje dentro del 4º bloque: Juegos y actividades deportivas. Dado que como se indica en los contenidos de dicho bloque, el desarrollo de juegos tradicionales y populares, que formen parte del patrimonio cultural de Castilla y León. También se habla de la tolerancia y del respeto tanto a unas normas como a los compañeros. Además, se hace referencia al tiempo libre, al tiempo de ocio, al disfrute con el juego, a la aceptación del resultado, del juego en equipo, al entorno natural

y de su respeto, donde se pueden desarrollar los juegos, además de su cuidado y limpieza.

En cuanto a los contenidos correspondientes al bloque anteriormente mencionado, con respecto a 3º EPO, pueden ser los que hacen referencia a los juegos que se desarrollan en el medio natural, y más concretamente, cuando menciona: “Práctica de juegos cooperativos y/o tradicionales de distintas culturas y teniendo en cuenta los presentes en el entorno”. Vuelve a incidir en la importancia de la aceptación de las normas de juego, del juego limpio, en el buen empleo y disfrute del tiempo de ocio y los deportes tradicionales pueden dar respuesta a todo lo que se acaba de mencionar.

b. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

i. Historia y terminología

El juego según De la Cruz (1993), ya tenía en la Grecia Clásica un reconocimiento social importante, dado que, en aquel momento, los vencedores de las Olimpiadas pasaban a ser considerados héroes nacionales.

Este mismo autor considera que, “la necesidad de jugar mana de lo más profundo de la naturaleza psicológica del hombre”. Llega a decir que el juego es tan importante y necesario como comer y respirar. Considera al juego como una opción válida frente al trabajo y al aburrimiento. Y que para su desarrollo es necesario hacer uso de la inteligencia, habilidad, destreza, fuerza y competición. Lo que llama la atención es el vínculo que hace con el divertimento colectivo y la camaradería en grupo. Dando importancia para la práctica del juego, a la unión, al equipo, al cooperativismo y a la solidaridad.

Seguidamente, hay que acotar y clarificar el significado de deportes y juegos tradicionales. Ya que por el mero hecho de llevar unida la palabra “tradicional”, parece referirse a algo antiguo y poco relacionado con las nuevas tecnologías tan presentes en la actualidad.

Aunque primeramente y según indica De la Villa (2001), lo que hay que concretar es la denominación de juegos o deportes. Y si nos centramos en la provincia de Burgos, la conclusión es que en la misma predomina la denominación de juegos. Por lo que facilita el objeto de la propuesta presentada.

Por otra parte, y siguiendo las indicaciones De la Cruz (1993) y De la Villa (2001), también es objeto de polémica la concreción de dichos juegos. Ya que no se sabe si emplear la palabra autóctonos, populares o tradicionales. Ambos defienden que el apelativo de “autóctono” no es el más correcto, debido a que muchos de estos juegos o similares pueden ser encontrados en diferentes zonas de nuestro país y del mundo. Lo mismo ocurre con la denominación: “popular”, término rechazado por De la Villa (2001), dado que, desgraciadamente estos juegos, no son muy conocidos en la actualidad.

Por ello, De la Villa (2001), termina aceptando la terminología de tradicionales, basándose en que los mismos han sido transmitidos de generación en generación, ya que han mantenido y practicado unas formas de juego ancestrales, lo que ha permitido su pervivencia hasta los momentos actuales.

Tradicionalmente según relata De la Cruz (1993), en Burgos y provincia, los juegos se han caracterizado por la sencillez, por su carácter cíclico y por su adaptación a las condiciones meteorológicas. Muchas veces carecían de un elemento o instrumento con el que practicar y la imaginación tenía un papel muy importante para el desarrollo del mismo. Otras veces se empleaban materiales sencillos y habituales en el entorno de los niños. Gracias al desarrollo y uso de la imaginación surgieron multitud de juegos originales, como la taba, que se corresponde con un hueso de los corderos; la comba, que valía con una cuerda o soga; los bolos, realizados con trozos de madera más o menos tallados, etc.

Otro elemento presente en este tipo de juegos era el de la participación frente al espectáculo. Todos formaban parte del mismo, y sólo se convertían en espectadores al ser eliminados, pero no se buscaba el entretenimiento de otras personas. Otro elemento que los caracterizaba era el uso y determinación de reglas sencillas, conocidas y acordadas por todos. Al igual que su denominación, que derivaba muchas veces, del desarrollo del propio juego como veo-veo, policía y ladrones, tirachinas, gallinita ciega, etc.

ii. Juegos tradicionales en la provincia de Burgos

En las últimas décadas, tanto en Castilla y León como en numerosos puntos de España, se ha pretendido un retorno hacia este tipo de juegos. Por lo que, en muchos lugares, se han desarrollado y creado tanto asociaciones, como federaciones, como espacios y terrenos, con el fin de lograr la pretendida puesta su valor.

La forma de juego de nuestros antepasados supone también el acercamiento a una forma de vida, junto con un lenguaje específico, que forma parte de la Historia. Muchos de estos juegos ya se practicaban en la Edad Media, por lo que ahondar en ellos supone a la vez conocer un poco mejor las costumbres y formas de vida de los antepasados.

A su vez, la profundización en ellos, supone un acercamiento a los abuelos y personas mayores, estableciendo un vínculo de unión tanto afectivo como comunicativo, ya que puede ser el inicio de interesantes conversaciones con sus nietos. A su vez, pueden formar parte del mismo, al poder explicar las normas e incluso mostrar su técnica, destreza y formas de juego. Esto supone un mayor contacto intergeneracional y la creación de un diálogo perdido por la falta de tiempo, las prisas y las tecnologías tan presentes en la sociedad actual.

Como también indica Sanz (1987) en su libro Juegos Populares de Castilla y León, el paisaje del juego ha cambiado en las ciudades y en los pueblos, ya que ha pasado de las calles y plazas a unos edificios denominados polideportivos, más o menos cubiertos. Donde la forma de juego, supone una concreción de rígidos horarios, de uniformidad y de una estricta reglamentación, que choca con los juegos desarrollados al aire libre hasta ese momento, caracterizados por la espontaneidad y la creatividad.

Otro aspecto que resalta el autor, en defensa de los juegos tradicionales, es el desarrollo de la creatividad y de las facultades físicas y mentales de los que los practican. Según indica: "...para jugar el hombre ha de convertirse en niño y el niño tratará de emular las actividades del hombre".

Sanz (1987), defiende la unión del juego con el hombre. Lo considera inherente al ser humano por el mero hecho de existir, por lo que manifiesta que no pueden extinguirse. Y que según el autor tampoco pueden pasar de moda, pero que están presentes en el interior del alma del pueblo.

La recuperación de estos juegos en la provincia de Burgos, ha supuesto también, como menciona De la Cruz (1993), la adquisición de otros, practicados en otras provincias. Lo que se traduce en un enriquecimiento e intercambio de experiencias y vivencias de formas de juego practicadas en comarcas lejanas. Otras veces, se ha tratado de una mera adaptación a las costumbres de una comarca concreta. Estos se pueden observar en el caso de los bolos, que en función del lugar donde se practique cambia la denominación e incluso las reglas: bolo tres tablones, bolo burgalés, bolo ribereño, bolos de Belorado, etc.

c. LOS JUEGOS EN CASTILLA Y LEÓN

Como ya se ha puesto de manifiesto, los juegos tradicionales, en el territorio nacional y también en la comunidad de Castilla y León, han estado a punto de desaparecer debido al abandono de su práctica. La sociedad ha cambiado y los niños actuales también al igual que sus hábitos y formas de juego. Algo reseñable, es que se han quedado vacías las calles y plazas, no solo de los pueblos, donde apenas quedan niños, debido a la pérdida de población rural, especialmente sangrante en comunidades como la mencionada. Pero también en las poblaciones y ciudades, donde ni en las calles, ni las plazas se escuchan el alboroto de los niños. Simplemente, han cambiado de hábitos. Fruto de la falta de tiempo de los padres o derivado de su miedo al no permitirlos salir de casa, el resultado es que los niños pasan más tiempo en casa viendo la televisión o jugando con las consolas, tabletas, ordenadores, etc.

Todo lo anterior ha derivado en niños menos socializados, que pasan demasiado tiempo solos o con adultos y en contacto con las nuevas tecnologías, en un aumento del sedentarismo y de la obesidad, además de un menor uso de la imaginación y el ingenio para jugar.

Concretamente en Aranda de Duero, se han creado diferentes clubes y asociaciones con el fin de promover el desarrollo de la práctica de estos juegos.

La Asociación Cultural La Tanguilla inició su andadura en 1996. Sus fines, que encontramos en su página web son: “Recuperación de las tradiciones lúdicas y recreativas de carácter popular; Fomento de las actividades relacionadas con la cultura popular; Colaboración con las diferentes Administraciones Públicas en la realización de programas de promoción cultural”.

Paralelamente, en los diferentes barrios de la ciudad se crearon clubes deportivos y se habilitaron espacios para su práctica. Son el C.D. Allendeduero, C. D. Amigos de la Tuta, C. D. Chelva, C. D. El Parque, C. D. Ferial Bañuelos, C. D. La Huerta, C. D. Petanca Ribera del Duero.

A su vez la Asociación Cultural de la Tanguilla, como puede verse en su web, ha realizado múltiples actividades, desde la asistencia a colegios de la localidad como el Colegio Claret y Veracruz, como en Burgos. También en la participación con los juegos tradicionales en un día como San Marcos, que se celebra en la explanada de la ermita de la localidad el 23 abril. Al igual que ha organizado y participado en encuentros, tanto dentro de la comunidad como a nivel nacional e internacional. Con el objetivo final de poner en valor unos juegos y deportes que son una seña de identidad de nuestra sociedad y que bien pueden servir, como ya se ha enumerado, para luchar contra el tedio y el sedentarismo de los niños.

5) PROPUESTA DIDÁCTICA

a. Introducción

Al igual que ocurre con la petanca en Francia, nuestro país vecino, donde su práctica es algo habitual en tanto en niños como en adultos, tanto por hombres como por mujeres, la incorporación de los juegos tradicionales en las actividades de los más pequeños puede ser una oportunidad de conocimiento y mantenimiento de unas costumbres ancestrales.

La historia, también puede ser conocida y estudiada a través de la forma de juego y ocio de los antepasados. A través de estos juegos, lo más pequeños pueden ser los continuadores de unas tradiciones que vienen de lejos, y que lejos de desaparecer, pueden asegurar su pervivencia y transmisión en el tiempo de los mismos.

Estos juegos son una herramienta que sirven para el alejamiento de los más jóvenes del uso excesivo que muchas veces hacen del televisor y de otros recursos tecnológicos. Todo ello hace que permanezcan voluntariamente, más tiempo, encerrados en sus casas y en su mundo y que como consecuencia se vuelvan más sedentarios, menos sociables, con mayores índices de obesidad y que acaben abandonando cualquier otra actividad de ocio y tiempo libre.

La incorporación de estos juegos en el área de Educación Física, puede ayudar a entender, comprender y mantener unas tradiciones remotas. Como la frase atribuida a Leonardo da Vinci: “Sólo se ama lo que se conoce”, puede valer para que los niños, en este caso de 3º EPO, conozcan, cuiden y ayuden con su práctica, al mantenimiento de los juegos citados.

Esto a su vez, creará y fomentará la comunicación entre nietos y abuelos, o personas mayores que tengan a su alrededor, ya que ellos serán una fuente fiable del conocimiento y práctica de los juegos tradicionales.

Como indica la Asociación Cultural La Tanguilla, “cualquier tensión se puede eliminar mediante el juego, tanto en la niñez como en la edad adulta”. Lo que nos sirve de premisa para la incorporación de estos juegos en la vida y ocio de los niños. Estos juegos se presentan como una oportunidad de lucha contra el acoso escolar. Como una forma de juego en equipo y cooperación, en la que valores como la solidaridad y el respeto tanto a

los compañeros, como a las normas, como al medio físico en el que se desarrollan, juegan un papel relevante en la eliminación de ciertas conductas violentas que a veces se observan en los alumnos.

La propuesta de intervención didáctica se dirige a alumnos de 3º EPO, y tiene cabida en el área de Educación Física. Aunque tiene un objetivo más ambicioso. Ya que se pretende la instauración en todo el centro educativo. Es decir, se quiere incorporar a todo el ciclo de Educación Primaria e incluso al segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil. Aunque adaptando los juegos a los destinatarios en función de su edad de los mismos. Y dependiendo de la aceptación y de los recursos disponibles. E incluso, tras la aplicación en un centro educativo determinado, se buscaría la introducción en el resto de centros de la localidad. Para posteriormente poder realizar algún tipo de campeonatos o de encuentros relacionados con la práctica de los juegos tradicionales.

Los alumnos de 3º EPO, tienen la curiosidad y las ganas de aprender muy presentes con la edad en la que se encuentran (8-9 años). A su vez, pueden interiorizar esta nueva forma de juego que se pretende en el área de Educación Física, por lo que pueden pasar a formar parte de su actividad diaria de juego y ocio y de relación entre sus compañeros y amigos. Las actividades, dentro de la unidad didáctica propuesta, por lo tanto, serán acordes a la edad real y madurativa de los alumnos.

Se quiere que los alumnos, demanden tras el conocimiento y práctica de estos juegos en el área de educación física, esta forma de juego tanto en las horas dedicadas al recreo, como en las actividades denominadas extraescolares que tienen lugar en el centro educativo.

La unión de cultura, deporte y tradición se hace realidad con esta propuesta. Es el mantenimiento de las tradiciones de Castilla y León, a la vez que una práctica deportiva junto con una herramienta de prevención del acoso escolar.

b. Metodología

La metodología empleada en esta propuesta será constructivista. Se pretende una participación activa del alumnado, buscando su implicación. Para ello se diseñarán actividades y propuestas acordes con sus intereses y aficiones. Serán los propios

alumnos los que se acercarán al aprendizaje, mediante la experimentación y realización de las mismas. Guiados y conducidos por el propio docente, que su a su vez asumirá un papel motivador hacia los alumnos. Y adaptadas a los diferentes ritmos de aprendizaje que pueden existir en un aula. Se buscará despertar el interés y la curiosidad en los alumnos, con el fin de despertar sus deseos de conocimiento y práctica de estos juegos tradicionales. A la vez que se fomentará el trabajo autónomo e independiente de los alumnos.

Las actividades se diseñarán basándose en el aprendizaje cooperativo, de hecho, se primará la interacción entre iguales, con dinámicas que a su vez pueden ser individuales o grupales, con el fin de adquirir una técnica o destreza concreta.

Los alumnos serán conscientes de su propio aprendizaje. Tendrán momentos de reflexión sobre el mismo, con el fin de determinar si todo lo adquirido es correcto para el desarrollo de un juego en concreto.

Se pretenderá que el desarrollo de las actividades y juegos propuestos entronquen con sus sentimientos y emociones. Esto se puede observar al establecer una comunicación fluida con sus abuelos o personas de más edad de su entorno, para más tarde poder exponerlo en clase ante el resto de los compañeros. Los alumnos tendrán la oportunidad de descubrir a una persona que además de su papel actual, fue un niño como ellos. Por lo que podrán desarrollar una comunicación y complicidad en torno a estos juegos. Se podrá aprovechar tanto la transmisión de sus conocimientos como la demostración de su saber hacer, como su práctica individual y conjunta. Es decir, se tendrá la oportunidad de establecer un nexo en común y de complicidad entre las personas de mayor edad con los niños. Con esto se fomentará la participación tanto de los alumnos como del resto de la familia con lo que se mejorarán las relaciones familiares. Esto fomentará el intercambio de experiencias, que serán comunicadas al resto. También se pedirá la participación familiar explicando la unidad didáctica a desarrollar, con lo que éstos aportarán experiencias, relatos e incluso demostraciones mediante la asistencia al centro educativo.

A su vez con el diseño de las actividades y práctica de estos juegos, se puede desarrollar el trabajo en equipo, intercambiando la composición de los grupos en función de los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje y organizando los espacios y los recursos disponibles para su práctica.

Otra ventaja, es la concepción de las actividades desde un punto de vista lúdico. Lo que logrará atraer la atención y el interés de los niños. Además de tener en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, facilitando la integración de los nuevos con los ya existentes. Se planificarán las actividades con el fin de pasar de un conocimiento particular a lo general.

También, tendrán cabida las competencias que aparecen en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y que son:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

c. Recursos

Dado que la compra de material siempre implica una partida económica, lo ideal sería establecer una propuesta en función de las prioridades, basadas en las recomendaciones didácticas para el correcto desarrollo de las actividades propuestas.

Aunque no hay que olvidar que los juegos tradicionales, se han basado en la imaginación y en la creatividad y en la utilización de los recursos ya existentes, dotándolos de una nueva utilidad, como por ejemplo el hueso de un cordero para el juego de taba. Por lo que, en principio el aspecto económico no debe ser un factor que condicione su desarrollo y puesta en marcha.

Se puede comenzar con sencillos juegos tradicionales en los que no es necesario ningún tipo de material, con lo que con esto pueden descubrir que si es posible jugar sin invertir nada.

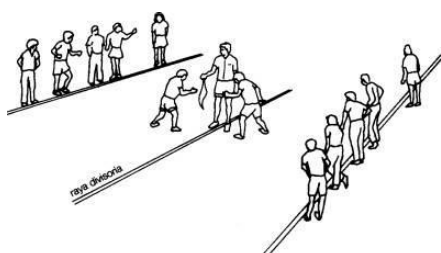
Los recursos materiales son: Dos pañuelos, una zapatilla, 5 o 6 sogas de cierto grosor de 3 metros cada una, 5 Tutas, 10 tangos, 5 trozos de cuerda, una mesa de rana, 8 fichas de hierro, 2 bolas de madera, especialmente adaptadas a las manos de los niños, y 9 bolos también de madera. Junto con el terreno de juego para tuta y bolos ribereños habilitado en el cercano parque de María Pacheco y el Museo de Juegos Tradicionales.

Los recursos personales con los que se contará, además de los profesores de educación física del ciclo de Educación Primaria, serán Carlos de la Villa, como presidente, de la Asociación La Tanguilla y Gregorio Cámara, como secretario y director del museo de Juegos Tradicionales de Aranda de Duero, que asistirán al centro educativo, con el fin de explicar y mostrar la técnica a emplear en dichos juegos.

d. Actividades

Las actividades escogidas serán para el curso de 3º EPO, y se impartirán en la materia de Educación Física. A su vez se buscará una correspondencia, en momentos puntuales, con otras materias del curso como puede ser con el inglés.

Actividad 1: Juegos en equipos



<http://f.se-todo.com/doc/749/index.html>



<https://colecprmontechullo.files.wordpress.com/2011/02/gallinita-ciega.jpg>



<http://www.arandahoy.com/1212/%E2%80%99Cla-tanguilla%E2%80%99D-pone-en-marcha-el-proyecto-recreos-tradicionales/>

Descripción:	Se van a realizar 3 juegos diferentes en tres espacios determinados, todos ellos se practican en grupos o en equipos. Son el pañuelo, la gallinita ciega y la zapatilla por detrás.
Materiales:	Dos pañuelos y una zapatilla.
Metodología:	<p>Se comienza con el juego del pañuelo. Para ello el profesor pide que la clase se divida en 4 grupos de 6 alumnos. Debido a que en la clase hay 25. Dos grupos se pondrán en extremos opuestos de un campo rectangular y un alumno con un pañuelo se colocará en la mitad. En el otro campo, los otros 2 grupos harán lo mismo, pero esta vez con el profesor sujetando el pañuelo. Las dos personas que sujetan el pañuelo dirán un número del 1 al 6 y saldrá un alumno de cada grupo a coger el pañuelo. Gana el grupo que más pañuelos coja.</p> <p>Con la gallinita ciega, se escoge a un alumno que llevará un pañuelo en los ojos. Tiene que coger y adivinar que compañero es. Se delimita la zona o espacio de juego. Zapatilla por detrás. Todos estarán sentados en corro, excepto un alumno que correrá con una zapatilla en la mano. El resto cantará la canción. Cuando acabe, dejará en la espalda de un compañero y será cuando todos los que están sentados tocarán con la mano la parte posterior. El que tiene la zapatilla se levanta y empieza a dar vueltas y los demás a cantar. Se pueden hacer dos grupos de 13 y 12 alumnos.</p> <p>Letra canción: "A la zapatilla por detrás, tris, tras. Mirad hacia arriba que caen judías, mirad hacia abajo que caen garbanzos, a callar, a callar que el diablo va a pasar".</p>
Objetivos:	Concienciar a los alumnos sobre la relación entre diversión y los sencillos juegos tradicionales.
Duración:	1 sesión

Actividad 2: Visita al museo de Juegos Tradicionales de Aranda de Duero

Descripción:	Salida del centro educativo situado en la calle San Francisco con el fin de visitar el museo que se encuentra en la Plaza Mayor.
Materiales:	Museo de los Juegos Tradicionales y explicación didáctica de Carlos de la Villa.
Metodología:	El profesor de educación física realizará esta salida con su grupo de alumnos de 3º EPO. El desplazamiento se realizará andando, dado que la distancia total a recorrer será de poco más de un kilómetro.
Objetivos:	Conocer y comprobar las formas de juego denominados tradicionales.
Duración:	1 sesión

Actividad 3: Juegos con combas o sogas



<http://cristobaleso.blogspot.com.es/2015/01/jugar-con-las-combas-en-educacion-fisica.html>

Descripción:	Se trata de realizar diferentes canciones o juegos con la sogá.
Materiales:	5 o 6 sogas de cierto grosor de 3 metros cada una y un pañuelo.
Metodología:	<p>Para ello se formarán grupos de 5 personas y cada uno tendrá una sogá. El docente irá explicando los juegos a cada grupo y realizando las demostraciones precisas.</p> <p>Grupo 1: dos alumnos se colocarán en cada extremo moviendo la sogá de forma conjunta en círculos. Todos cantarán la canción cuando alguien pase al centro a saltar, cuando acabe la canción saldrá. Si falla, cogerá un extremo de la cuerda liberando a su compañero.</p> <p><u>Canción:</u> “Soy la reina de los mares, y ustedes lo van a ver, tiro al suelo mi pañuelo (lo tira), y lo vuelvo a recoger (lo coge). Pañuelito, pañuelito, quien te pudiera tener, guardadito en mi bolsillo, como un pliego de papel”.</p> <p>Grupo 2: En esta ocasión la comba oscilará de lado a lado hasta que llega el final y se mueve en círculo cuando la canción indica “arriba”. Pierde el alumno que toca e interrumpe el movimiento de la sogá.</p> <p><u>Canción:</u> “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, uno, dos y tres!”</p> <p>Grupo 3: Ahora los grupos pasan a estar formados por parejas. Si no hay sogas, el alumno impar puede actuar de árbitro vigilando el correcto desarrollo. Un alumno saltará de forma individual a la comba a la vez que cantará hacia su compañero. Este al oír el número entrará a saltar a la vez. Por lo que ambos deben saltar de forma simultánea.</p> <p><u>Canción:</u> “Te invito, ¿a qué? A café, ¿a qué hora? A las tres. 1, 2 y 3”.</p> <p>Grupo 4: Se cantará y dirá el nombre de cada alumno que entre a saltar. La sogá realizará movimientos circulares y si falla la cogerá.</p> <p><u>Canción:</u> “El nombre de Jimena que tiene seis letras tiene: La J, la A, la M, la E, la N, la A, ¡Jimena!”</p> <p>Grupo 5: Juego del reloj. Una persona en el centro girará con la sogá a ras de suelo. El resto, en función de la hora respondida, saltará sin tocar la sogá. Gana el último que quede.</p>
Objetivos:	<p>Aprender a divertirse con juegos, materiales e instrucciones muy sencillas.</p> <p>A respetar el turno, trabajando la coordinación en el salto y los reflejos.</p>
Duración:	1 sesión

Actividad 4: Juego de la Tuta o Tanguilla



http://www.latanguilla.com/deportes_burgos_tuta.htm

Descripción:	Se trata de derribar la Tuta con los tangos buscando que la chapa colocada en la parte superior de la Tuta quede más cerca de los tangos que de ésta.
Materiales:	Cinco Tutas, diez tangos y 5 trozos de cuerda. También pueden ser obtenidos de forma más o menos artesanal. Con 2 piedras lisas y planas y con un trozo de madera. Parque de María Pacheco. Para esta actividad se contará con la asistencia de Carlos de la Villa con el fin de mostrar y guiar a los alumnos en el juego.
Metodología:	Se formarán 5 grupos de 5 alumnos. Por lo que se tendrán 5 zonas de juego. Tanto el juego con sus instrucciones como las demostraciones serán realizados por Carlos de la Villa y el docente, alternativamente. E incluso a través de los alumnos, ya que se pueden realizar tandas de lanzamientos de los tangos, con el fin de adquirir la técnica. El objetivo del juego es derribar la tuta y lograr que los tangos se queden más cerca de la chapa que de la tuta. La distancia de lanzamiento se adaptará a la edad de los alumnos que se podrá ir ampliando. Cada jugador de los cinco, lanzará los 2 tangos y ganará el que tire la tuta y haya acercado más éstos a la chapa, que previamente se habrá colocado sobre la tuta en posición vertical.
Objetivos:	Introducir a los alumnos en el mundo de los juegos tradicionales. Desarrollar la coordinación de la vista con el lanzamiento. Mejorar la precisión y respeto por las reglas del juego.
Duración:	1 sesión

Actividad 5: Juego de la Rana



http://www.latanguilla.com/deportes_burgos_rana.htm

Descripción:	Se trata de introducir unas chapas o discos de hierro planas en la boca de una rana de metal situada sobre una mesa con agujeros que llevan una numeración determinada.
Materiales:	Mesa de madera con una parte superior con 10 agujeros donde se coloca una rana de hierro con la boca abierta, 8 fichas de hierro. Para esta actividad se contará con la asistencia de Gregorio Cámara.
Metodología:	Los alumnos se colocarán alrededor de la mesa de la rana a la vez que Gregorio y el profesor, de forma alterna van explicando el juego y la composición de la mesa. Posteriormente realizarán demostraciones con el fin de mostrar a los alumnos la técnica y los objetivos del juego. Dado que, debido al elevado precio solo se dispone de una mesa, todos los alumnos se colocarán en 3 filas e irán practicando el lanzamiento, ya que hay 8 fichas. A la vez se puede ir tomando nota de las puntuaciones obtenidas con cada lanzamiento y hacer un pequeño torneo.
Objetivos:	Comprender y conocer el juego de la rana. Practicar la coordinación oculomanual en los lanzamientos. Establecer la técnica de lanzamiento de las fichas, y reforzar la precisión al escoger una puntuación.
Duración:	1 sesión

Actividad 6: Juego del Bolo Ribereño



http://www.latanguilla.com/deportes_burgos_bribereno2.htm

Descripción:	Lanzamiento de dos bolas de madera, desde diferentes lados, con el fin de derribar el mayor número posible de bolos, que estarán colocados a una distancia determinada y en una cuadrícula de 3 x 3.
Materiales:	2 bolas de madera, especialmente adaptadas a las manos de los niños, y 9 bolos también de madera.
Metodología:	<p>Realización en el parque de María Pacheco.</p> <p>El profesor irá explicando las reglas del juego. A la vez que colocará los 9 bolos y establecerá las 2 zonas diferentes para las tiradas. La distancia reglamentaria para el primer lanzamiento será de 20 metros y para el segundo lanzamiento que será en la dirección opuesta y diagonalmente será de 5 metros. Tras esto, el docente recalculará las nuevas posiciones con el fin de facilitar el lanzamiento a los alumnos. El juego se desarrollará en parejas. El docente realizará las demostraciones necesarias con el fin de transmitir la técnica de la tirada de la bola. Y lo mismo con los alumnos que pasarán a practicar los lanzamientos bajo la supervisión y corrección del docente.</p>
Objetivos:	<p>Introducir a los alumnos en el Bolo Ribereño. Despertar el interés por los juegos practicados por personas de mediana edad en los espacios de los parques de la localidad, habilitados para ello.</p> <p>Practicar el lanzamiento y afinar la puntería con el fin de derribar los bolos.</p>
Duración:	1 sesión

Actividad 7: Juegos tradicionales

Descripción:	Se practicarán todos los juegos vistos y practicados durante las últimas sesiones, englobados bajo la denominación de tradicionales. Para ello, se crearán diferentes espacios o zonas para cada juego: Juegos en equipos como: pañuelo, gallinita ciega y zapatilla por detrás; juegos con combas o sogas en la primera sesión; juego de la Tuta o Tanguilla, juego de la Rana y juego del Bolo Ribereño en la segunda sesión.
Materiales:	Dos pañuelos, una zapatilla, 5 o 6 sogas de cierto grosor de 3 metros cada una, 5 Tutas, 10 tangos, 5 trozos de cuerda, una mesa de rana, 8 fichas de hierro, 2 bolas de madera y 9 bolos también de madera. Parque María Pacheco.
Metodología:	<p>El profesor dispondrá en zonas diferentes cada juego o practicar por los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Zona de juegos en equipo, donde se jugará al juego del pañuelo, de la gallinita ciega y de la zapatilla por detrás. ✚ Zona de juegos con comba, donde están las 5 formas de juego ya practicadas. ✚ Zona de Juego de la Tuta o Tanguilla, zona de juego de la Rana y zona de juego del Bolo Ribereño, que se practicarán en la segunda sesión en el parque de María Pacheco. <p>Los alumnos, bien en parejas o en grupos irán pasando por las diferentes zonas con el fin de poder practicar y jugar a todos los juegos. A su vez tendrán que rellenar una ficha que tendrán que entregar al docente.</p> <p>El docente velará por la práctica correcta de los juegos, así como de la organización de los alumnos en las diferentes zonas. En todo momento procederá a resolver dudas y corregir las prácticas incorrectas de los alumnos y realizará las demostraciones necesarias.</p>
Objetivos:	Practicar con estos juegos tradicionales. Conocer su reglamentación y desarrollo. Incrementar una demanda de estos juegos con el fin de practicarlos tanto en el recreo como en las actividades extraescolares. Despertar su interés y curiosidad por esta forma de juego.
Duración:	2 sesiones

e. Evaluación

Con la evaluación se pretende conocer el grado de conocimiento adquirido por los alumnos. Se quiere tener constancia sobre la consecución de los objetivos de aprendizaje inicialmente planteados. Se pretende conocer el grado de satisfacción de los alumnos con la temática escogida y con las actividades llevadas a cabo. También el grado de interés y su nivel de interiorización hacia estos juegos tradicionales, dado que se pretende su práctica habitual, tanto en los recreos como en las actividades extraescolares, como una alternativa a los juegos tecnológicos y como herramienta de lucha contra el acoso escolar.

A su vez se pretende analizar toda la propuesta implementada para poder determinar los puntos débiles o de mejora con el fin de corregir y desarrollar nuevamente la unidad didáctica y poder ampliar, en un futuro, a toda la etapa de primaria.

Evaluación inicial: En esta primera etapa se pretende tener acceso a los conocimientos previos de los alumnos relacionado con los juegos denominados tradicionales. Para ello, a través de las preguntas enunciadas por el docente, en la primera sesión, podrá conocer su relación con dichos juegos, la existencia de algún familiar que los practique, su grado de interés y conocimiento sobre los mismos en la localidad. Todo ello ayudará al docente a conformar un mapa del conocimiento hacia dichos juegos.

Evaluación formativa: Durante toda esta etapa el docente podrá observar el desarrollo de toda la unidad didáctica, durante todas las sesiones planteadas. Podrá constatar si las explicaciones, las prácticas ofrecidas, el tiempo y el grado de dificultad de las actividades planteadas son adecuadas al grupo en concreto que tiene. A la vez que observar el grado de interés. Con ello en momentos puntuales, podrá modificar o incidir de manera especial ante un juego o técnica que pueda conllevar un logro o aprendizaje que revista una dificultad específica.

A pesar, de tratarse de juegos a desarrollar en grupos, en equipos, la evaluación además de grupal será también individual, con el fin de valorar las características y capacidades de cada individuo. Se tendrá en cuenta el grado de consecución de los diferentes juegos propuestos junto con la comprensión e interiorización de las reglas del juego. Ello lo podrá llevar a cabo el docente mediante la formulación de preguntas o bien mediante la observación de la práctica de los diferentes juegos. A la vez que tendrá en cuenta el

trabajo en equipo, la generación de un buen ambiente de trabajo y la ayuda entre todos los miembros.

Evaluación global: Se puede concretar en un test donde los alumnos den respuesta a las preguntas relacionadas con los juegos llevados a cabo. Por otra parte, puede evaluarse la práctica de dichos juegos, bien de manera grupal, al observar su funcionamiento y su desarrollo del juego o juegos propuestos, a la vez, que individual.

Evaluación procesual: Esta evaluación pretende medir el grado de satisfacción de los alumnos con la unidad didáctica desarrollada en las diferentes sesiones. Se quiere conocer si han adquirido unos conocimientos mínimos de aprendizaje, si se han cumplido los objetivos. Si el proceso, el tiempo, los recursos han sido adecuados. Si las actividades han resultado accesibles y motivacionales para los alumnos, si han podido participar todos. Si hay un interés por dichos juegos en los alumnos tras la finalización de las sesiones.

Para ello, el docente realizará preguntas a los alumnos con el fin de obtener la información requerida, junto con sus opiniones y sugerencias. Tras esto, realizará un informe que permitirá concretar la propuesta a la vez que indicará propuestas de mejora con el fin de repetir la unidad didáctica.

A continuación, se indica un ejemplo de ficha de recogida de datos que los alumnos deben entregar tras la finalización de las sesiones. Esto puede servir al docente para conocer el grado de aprendizaje y satisfacción de los alumnos con las actividades desarrolladas a la que vez que facilita la labor de evaluación.

HOJA DE EVALUACIÓN

Nombre:	Curso:						
ACTIVIDAD N°							
Conoce las normas explicadas:							
La técnica es la adecuada:							
Participa con los demás en el/los juego/s:							
Muestra interés por la actividad:							
Respeto las normas:							
Respeto a sus compañeros:							
Respeto y cuida el material a la vez que lo recoge:							
Actitud deportiva y cooperativa:							

6) CONCLUSIONES

Tras la concreción y conformación de la propuesta de intervención didáctica me queda la duda y el interés por la puesta en marcha real de la misma.

Un aspecto que ha condicionado el estudio es que, en la actualidad en la localidad no se está llevando esto en la práctica. Por lo que he observado, confirmo que hay una falta de apoyo con el fin de posicionar estos juegos en una actualidad que favorezca el desarrollo de una demanda entre los alumnos de primaria y que pudiera tener también su continuidad en secundaria.

Aunque, gratamente, casi a la vez que inicié este trabajo, encontré en el Diario de Burgos (ver anexos), la propuesta de la Asociación Cultural La Tanguilla denominada “recreos tradicionales”.

Al momento de finalizar, he constatado, hablando con el profesor de educación física de EPO del Colegio Veracruz de Aranda de Duero, Jesús, que en breve tienen previsto comenzar, y que para ello ya están pintando en el suelo varias “Rayuelas” junto con la compra de sogas para jugar a la comba, entre otras actuaciones.

Siento que queda un largo camino por realizar y que falta el apoyo real de la sociedad: padres, instituciones municipales y educativas, medios de comunicación, principalmente. Observo que ocurre algo similar con deportes denominados minoritarios y que se salen de los “clásicos nacionales” como son el fútbol, baloncesto y el balonmano.

No sé si debido al tipo de sociedad que hemos construido en la que vivimos, o bien por los cambios de hábitos y formas de vida y de ocio, o bien por la incorporación de la tecnología en nuestras vidas, lo cierto es que nuestros hijos están viviendo y absorbiendo una forma de vida, marcada por las prisas y la rapidez en la que viven sus padres. Y la práctica de estos juegos puede ser una herramienta, puntual, pero válida para volver a llenar algún momento de ocio de los más jóvenes.

7) PROPUESTAS DE MEJORA

Debido a que, en la localidad de Aranda de Duero, a la vez que en la provincia junto con otras muchas Comunidades Autónomas de nuestro país, han sido testigos del resurgir de este tipo de juegos, sobre todo, entre la población de mayor edad. Y que se ha traducido en la creación y rehabilitación de espacios de juego junto con la formación de numerosas asociaciones, a la vez que se han actualizado y reeditado los reglamentos, considero una oportunidad que también puede y debe ser aprovechada por toda la sociedad.

Y en concreto, por los más jóvenes, dadas las ventajas derivadas de la práctica de esta forma de juego, y que sean conocedores y defensores de una parte de la historia más reciente.

Para ello, es necesario que los organismos públicos apuesten por este tipo de práctica, realizando, entre otros, encuentros e intercambios de escolares, con comunidades cercanas. Un ejemplo puede ser el País Vasco, donde también se está fomentando la enseñanza y práctica de los denominados “deportes rurales vascos”, especialmente en las “ikastolas”.

8) LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Detecto como madre y futura docente una necesidad en los niños de la sociedad actual. Considero necesario que los niños se desenchufen de la tecnología, al menos durante un tiempo, y que se recuperen valores olvidados por la sociedad, como es la solidaridad. A la vez, que se ocupen los espacios públicos como ocurría hace pocos años en los pueblos. Incluso en Nueva York, te puedes encontrar con personas que en parques juegan al aire libre al ajedrez o bien ensayan escenas de baile.

Estos juegos pueden ser una alternativa a los deportes de masa practicados por la mayoría, como puede ser el fútbol, baloncesto y balonmano. A la vez que seña de identidad cultural de la comarca en la que viven estos niños, aunque es necesario que se cambie la percepción actual sobre ellos de “antiguos y pasados de moda”.

Si pienso como docente, en la recuperación de esta forma de juego en las aulas, el apoyo familiar de los alumnos sería fundamental. Sólo pensar en el despertar del largo letargo, a la dormida comunicación entre padres e hijos y entre abuelos y nietos ya sería un logro muy positivo. Con una selección adecuada de actividades lo suficientemente motivadoras para los alumnos, se conseguiría involucrar a padres, abuelos, alumnos y docentes en una misma actividad. A los alumnos estos juegos les pueden enseñar a respetar el turno de tirada, a ser pacientes, a conocer la importancia del equipo, al desarrollo de su imaginación, a percibir la sensación de disfrute del juego en las calles.

Una medida positiva que ya se está implantando en algunos centros educativos de Burgos, pasa por la eliminación de los deportes actuales como son el fútbol y el baloncesto en los recreos, desde la etapa de infantil. Promoviendo a su vez, la práctica de los denominados juegos y deportes tradicionales. En conversaciones con algún docente, han relatado que, entre otros aspectos, ha bajado el grado de violencia en los recreos, a la vez que han manifestado que los niños juegan cordialmente sin echar en falta los deportes eliminados.

9) FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACION

- Esta propuesta, tras su implantación, sería objeto de otro estudio el realizar un seguimiento en los hábitos de juego de los alumnos. Es decir, observar si en los recreos las formas de juego tradicionales se han adoptado, si los índices de violencia escolar se han reducido entre los alumnos, especialmente en los patios, y si en las calles se observa una práctica de los mismos.

- Otra puede ser el desarrollo y la creación de encuentros escolares entre centros. Con el fin de conseguir una práctica regular durante todo el curso académico. Unido a cursos de formación de monitores de deportes y juegos tradicionales. A la vez que trabajar en el intercambio tanto de experiencias como de encuentros con centros de la provincia, comunidad, países, etc.

- Otra propuesta de investigación a desarrollar, puede basarse en los beneficios saludables derivados de la práctica de estos juegos populares. La incorporación de unos juegos tradicionales, supone una vuelta a los orígenes. Como ya está ocurriendo en muchos sectores como el de la restauración, donde muchos cocineros emplean para sus elaboraciones productos denominados de proximidad o de kilómetro cero.

Se me ocurre que, estos juegos y deportes tradicionales, puedan asomarse a la sociedad actual a través del movimiento denominado “Slow”, tan presente en muchos lugares del mundo, donde la premisa fundamental es el tiempo. Pero el tiempo empleado en pasear, en realizar las cosas con mayor tranquilidad, en desenchufarse de la tecnología. E incluso realizar propuestas conjuntas con restauradores que se encuentren en dicho movimiento. Se puede concretar de forma didáctica a través de centros integrados de formación profesional de hostelería y turismo. Por lo que sería posible que tuvieran ahí su cabida en la sociedad actual.

Como podemos ver, las líneas futuras a seguir pueden ser variadas y numerosas. Con el apoyo de la sociedad, de los padres y del conjunto de educadores si es posible avanzar en estas líneas expuestas.

10) REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arnedo Rubio, M. D. (2005). *En tiempos de la abuela*. España: Asociación Cultural La Quincalla.

Asociación Cultural La Tanguilla. Juegos y Deportes Tradicionales. Aranda de Duero.
www.latanguilla.com

Barakat Carballo, R. (1998). *Plan de mejora para recreos y "tiempos muertos" en primaria*.
<http://www.pntic.mec.es>. Recursos.

Blanco García, T. (1998). *Para jugar como jugábamos*. España: Centro de Cultura Tradicional. Diputación Provincial. Salamanca.

Concejalía de Deportes del Ayuntamiento de Aranda de Duero. www.arandaactiva.com

De la Cruz, F. V. (1993). *Burgos. Juegos Populares*. España: Caja de Ahorros Municipal de Burgos.

De la Villa, C. (2001). *Juegos y Deportes Tradicionales en la Provincia de Burgos*. España: Diputación Provincial. Burgos.

De la Villa, C. (2005). *Un año de juegos*. España: Asociación Cultural La Tanguilla de Aranda de Duero.

De la Villa, C. (2009). *Juegos populares y tradicionales burgaleses*. España: Asociación Cultural La Tanguilla de Aranda de Duero.

Delso Marrón, G. (2008). *Juegos populares y tradicionales en la provincia de Soria*. España: Asociación Cultural La Tanguilla de Aranda de Duero.

Los deportes autóctonos en Castilla y León. (1985) Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Castilla y León. Valladolid.

Rincón, María Pilar

Maestro, F. (2007). *Juegos tradicionales y patrimonio cultural europeo: los bolos*. España: Eurobol.

Martín Nicolás, J. C (2002). *Fundamentos de los Juegos y Deportes Tradicionales en el ámbito de la Educación Física*. España: Servicio de publicaciones del INCAFD. León.

Martín Nicolás, J. C (2001). *Juegos tradicionales y deportes autóctonos de Castilla y León*. España: Servicio de publicaciones del INCAFD. León.

Moreno Palos, C (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. España: Alianza Deporte. Madrid.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua Española*. Madrid: Espasa.

Reglamentos Deportes Autóctonos. (2016). Valladolid: Junta de Castilla y León. Consejería de Cultura y Turismo. Dirección General de Deportes.

Sanz, I. (1987). *Juegos populares de Castilla y León*. España: Colección Nueva Castilla. Valladolid.

Sedano Campo, S. (2008). *Juegos populares y tradicionales en el Camino de Santiago: Belorado y la Riojilla burgalesa*. España: Asociación Cultural La Tanguilla de Aranda de Duero.

Silva López, F. (2008). *Juegos y juguetes tradicionales*. España: Arguval.

Unicef. (2016). Convención sobre los Derechos Del Niño. Recuperado de <https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos/convencion-derechos-ninos>

11) ANEXOS

RIBERA

Diario de Burgos
LUNES 26 DE NOVIEMBRE DE 2016

26

CINE

Masaan, una película sobre el amor, la amistad y la vida a orillas del río Ganges

■ Cine Club Duero proyectará mañana martes esta coproducción entre India y Francia en la que las vidas de cuatro personas se entrecruzan a lo largo de las orillas del río Ganges. Tendrá lugar a las 21.30 horas en el Cine Aranda.



ARANDA

Charla sobre alta montaña y cambio climático a cargo del experto Enrique Serrano

■ Mañana se llevará a cabo el encuentro sobre deporte y aventura en las 27 Jornadas de Montaña. Desde las Montañas Polares a los Pirineos, la charla se centrará en los cambios recientes. Será en la Casa de Cultura a las 20.30.

ARANDA | EDUCACIÓN

JUEGOS CONTRA EL ACOSO

La Asociación Cultural La Tanguilla llevará durante este curso el proyecto 'Recreos tradicionales' a los patios de los colegios • Defienden el juego como herramienta educativa y preventiva ante el 'bullying' entre escolares

G.D. / ARANDA

Cualquier tensión se puede eliminar mediante el juego, tanto en la niñez como en la edad adulta. Con esta premisa de partida la Asociación Cultural La Tanguilla ha impulsado un nuevo proyecto para devolver los juegos tradicionales a los patios de los colegios de la comarca ribereña. Esta iniciativa era una asignatura pendiente entre los miembros de la asociación, que llevaban varios años pensando en realizarla. Ha sido este curso 2016-2017 el elegido para llevar la propuesta a los centros escolares, de los cuales ya hay cuatro confirmados en la capital ribereña. Se trata de los colegios Vera Cruz, Claret, Simón de Colonia y Santa Catalina.

La idea principal es proponer varias actividades a lo largo del curso entre los niños en las que, en mayor o menor medida, también deban implicarse sus familias. «Queremos que los padres en sus casas les dediquen un poco de tiempo, que les ayuden con el punto de partida que les vamos a dar para que puedan continuar con el juego en el propio colegio», confiesa Carlos de la Villa, presidente de La Tanguilla. El primer ejercicio que emprenderán será buscar y compartir cuentos y leyendas tradicionales, que los mayores deberán contarles en casa para iniciar después el juego durante el recreo. Implicar a todos los actores para que la actividad no se limite solo al patio del centro para que sea el germen y que las familias se involucren también, es otro de los objetivos de la iniciativa.

«Los profesores deben guiar un poco las actividades pero nosotros pasaremos de vez en cuando por los patios para que los niños vean que no es un ejercicio escolar al uso», cuenta De la Villa. El objetivo marcado es conseguir por medio del juego tradicional establecer una relación de cooperación y compañerismo entre los niños que les permita resolver sus diferencias compitiendo de forma sana con juegos de toda la vida. El cronograma a seguir para desarrollar la actividad será el libro *Un año de juegos*, editado por la propia asociación, comenzando en enero con los juegos de invierno y siguiendo en marzo con los de primavera.

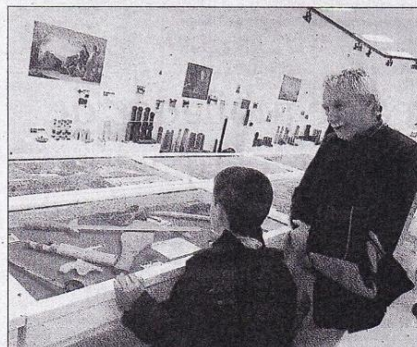
En las pandillas se da el desarrollo armónico del grupo, cada niño aporta lo mejor que tiene

mavera. Los juegos paradójicos son la estrella de la programación, juegos motrices en los que todos son víctima y verdugo según se desarrollan, y que combinan cooperación y oposición.

Los profesores han acogido con entusiasmo la idea, así como las asociaciones de padres y madres de alumnos de los diversos centros. «Es importante que los niños vuelvan a jugar en grupo y que les dediquemos minutos y paciencia en lugar de fomentar que se entretengan con un dispositivo móvil», confiesa una de las madres que colaborará con el proyecto en el centro educativo en el que estudian sus dos hijos.

EL JUEGO ES SECUNDARIO. Neutralizar el acoso escolar se puede conseguir mediante el desarrollo de actividades que, en la actualidad, han dejado de practicarse entre niños y que transmitían valores necesarios para desenvolverse en la sociedad.

En este sentido, la asociación La Tanguilla tiene un objetivo, «que los niños se diviertan de forma natural, en movimiento, implantando conductas pacíficas y sobre todo dando importancia al juego como elemento de cooperación entre todos los participantes». Es así como el juego se convierte en la manera de canalizar determinadas conductas evitando la violencia o minimizando la violencia.



Abuelo y nieto, en la exposición que realizó La Tanguilla en la Casa de Cultura. / DS

«En los juegos tradicionales los chicos tienen que cooperar, por ejemplo jugando al 'Tirassoga' o a la 'Sillita la reina', si establecemos que el recreo es momento de jugar y cooperar nos olvidamos de conductas agresivas y tensiones», defiende De la Villa, que afirma que, aunque las tensiones siempre están presentes también en la vida adulta, «los adultos sabemos resolverlas pero los niños no están preparados y jugando el resultado que se obtiene es lo principal y el juego acaba siendo secundario». De esta forma, «al menos se le da la oportunidad de demostrar que es el mejor, pero jugando y no machacando sin motivos al otro». El proyecto reivindica también otro concepto, el de 'pandilla'. Entienden la 'pandilla' como microsociedad o lugar en el que los niños aprenden a desenvolverse resolviendo pequeños conflictos que después encontrarán en la vida adulta. «En las pandillas se da el desarrollo armónico del grupo, cada niño aporta lo mejor que tiene en el momento adecuado», asegura De la Villa.

La lectura de literatura infantil será a la vez una parte importante del proceso, con libros como *La guerra de los botones*, en el que los niños se enfrentan imitando el mundo de los adultos y también otras obras que ensalzan el grupo de amigos y conceptos como lealtad.

La lectura de literatura infantil será a la vez una parte importante del proceso, con libros como *La guerra de los botones*, en el que los niños se enfrentan imitando el mundo de los adultos y también otras obras que ensalzan el grupo de amigos y conceptos como lealtad.

<http://www.arandahoy.com/1212/%E2%80%99Cla-tanguilla%E2%80%99D-pone-en-marcha-el-proyecto-recreos-tradicionales/>

Artículo aparecido en la web: Aranda hoy.com

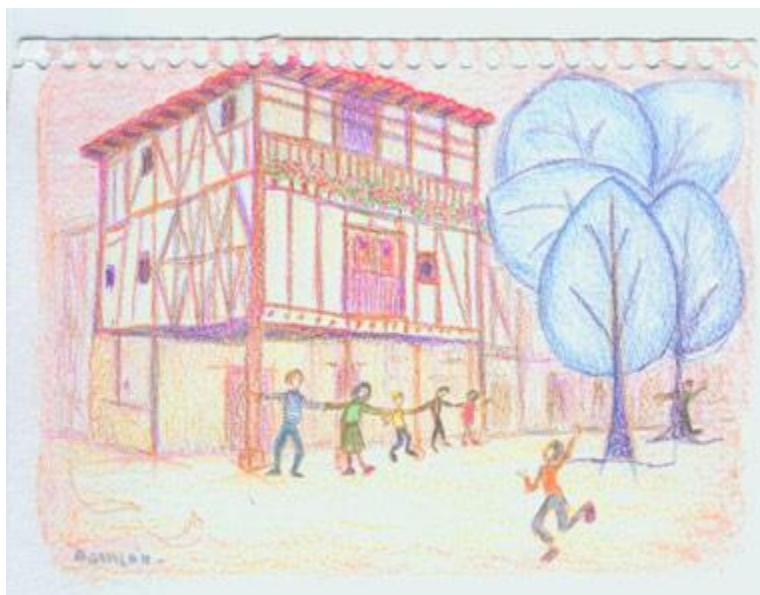
[“La Tanguilla” pone en marcha el proyecto Recreos Tradicionales](#)

Por Redacción | Diciembre 12, 2016 - 9:32 am - Publicado en [Cultura](#)



Juego: Zapatilla por detrás

Asociación Cultural La Tanguilla. *“La Tanguilla” pone en marcha el proyecto Recreos Tradicionales para ayudar, entre otras cosas, a combatir el acoso escolar en los colegios de Aranda y la Ribera.*



Juego: Tiente

La Asociación Cultural “La Tanguilla” (ACLT) de Aranda de Duero va a poner en marcha durante el presente curso académico de 2016-2017, en colaboración con las direcciones y asociaciones de padres y madres de alumnos de los diferentes centros escolares de la villa y la comarca ribereña, el proyecto “Recreos Tradicionales”. El objetivo no es otro que intentar combatir aspectos tan negativos como el sedentarismo, la obesidad infantil y, sobre todo, el acoso escolar. Se trata de que los miles de escolares

de la zona descubran lo que son los juegos tradicionales como otra manera de intentar divertirse en los patios de los centros educativos y, de esta manera, intentar neutralizar el “bullying”.

El juego tradicional es una herramienta educativa de primer orden. A nadie se le escapan las innumerables posibilidades que presentan nuestros juegos para educar en valores como la convivencia, la solidaridad, el respeto y el trabajo en equipo. Se ha demostrado que ciertos juegos pueden servir para detectar y combatir el acoso escolar o “bullying”.

Al mismo tiempo, suponen un elemento de conexión y de oportunidad de diálogo entre diferentes generaciones, que de esta manera pueden compartir experiencias lúdicas, casi siempre positivas, lo que facilita el acercamiento entre diferentes miembros del grupo familiar.

Por otra parte, diferentes estudios y experiencias llevadas a cabo en otras latitudes, tanto de España como en el extranjero, demuestran que la práctica de los juegos tradicionales en las horas del recreo supone una mejora cuantificable en el estado físico y en la salud del alumnado, pues una gama variada de juegos tradicionales hace que los practicantes lleven a cabo completos ejercicios que facilitan un crecimiento y un desarrollo físico armónicos.

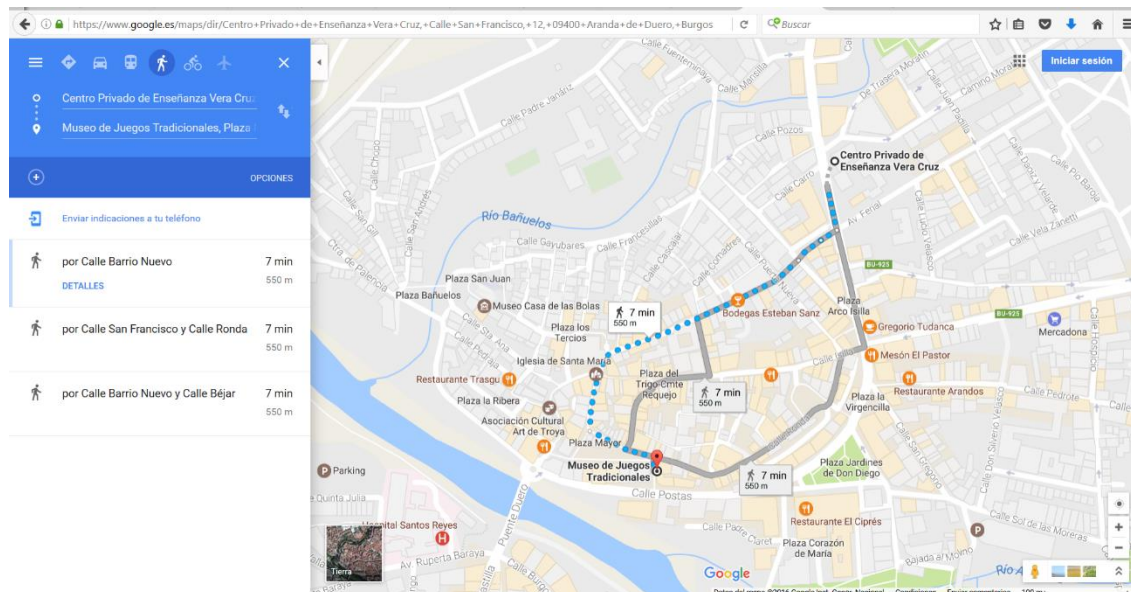
Desde nuestra Asociación queremos promover esta campaña en los centros educativos de Aranda de Duero y el resto de la comarca de la Ribera del Duero, realizando para ello las siguientes actividades:

1. Presentación del programa al claustro y a los padres y madres de los/las escolares, ya que es imprescindible la coordinación entre todos los actores del programa (profesorado, familia y alumnado) y su implicación y colaboración.
2. Jornada preparatoria con los educadores y educadoras. Elaboración del calendario de fechas y de modalidades.
3. Creación de fichas semanales y distribución previa a las familias.
4. Puesta en marcha de los recreos tradicionales.
5. Evaluación de resultados y redacción de conclusiones sobre el mismo.
6. Presentación pública del trabajo en un congreso internacional que tendrá lugar en Aranda de Duero el próximo verano.
7. Posible edición de un libro con los resultados que se obtengan.

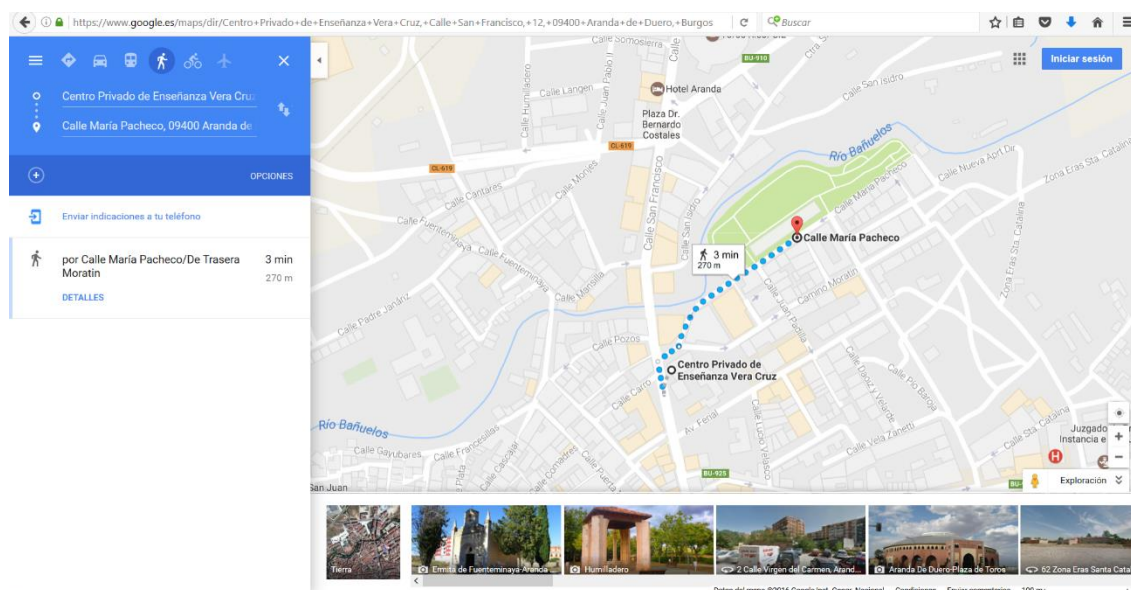
“A todos los centros de Aranda de Duero ya se les ha mandado una carta en la que se les explica los pormenores de esta campaña y en la que les pedimos también concertar una entrevista para conocernos y animarles a participar. Hasta el día de hoy ya tenemos casi media docena de centros interesados. Y en cuanto empecemos a realizar el trabajo de campo, con el boca a boca, estamos convencidos de que lograremos que la mayor parte de ellos se sumen a él”, señala Carlos de la Villa, presidente de La Tanguilla.

[Compártelo](#)

Este artículo fue publicado el 12 Diciembre 12Europe/Madrid 2016 a las 9:32 am y esta archivado en [Cultura](#). Puedes suscribirte a los comentarios en el [RSS 2.0](#) feed. Puedes [escribir un comentario](#), o hacer [trackback](#) desde tu propia web



Recorrido a realizar desde el Colegio Veracruz hasta el Museo de Juegos Tradicionales



Recorrido a realizar desde el Colegio Veracruz hasta el Parque de María Pacheco

Rincón, María Pilar

EXHICIONES REALIZADAS POR LA ASOCIACION CULTURAL LA TANGUILLA EN ARANDA DE DUERO

Fuente: www.latanguilla.com



Colegio Claret



Colegio Claret



Colegio Veracruz



Colegio Veracruz



Día de San Marcos

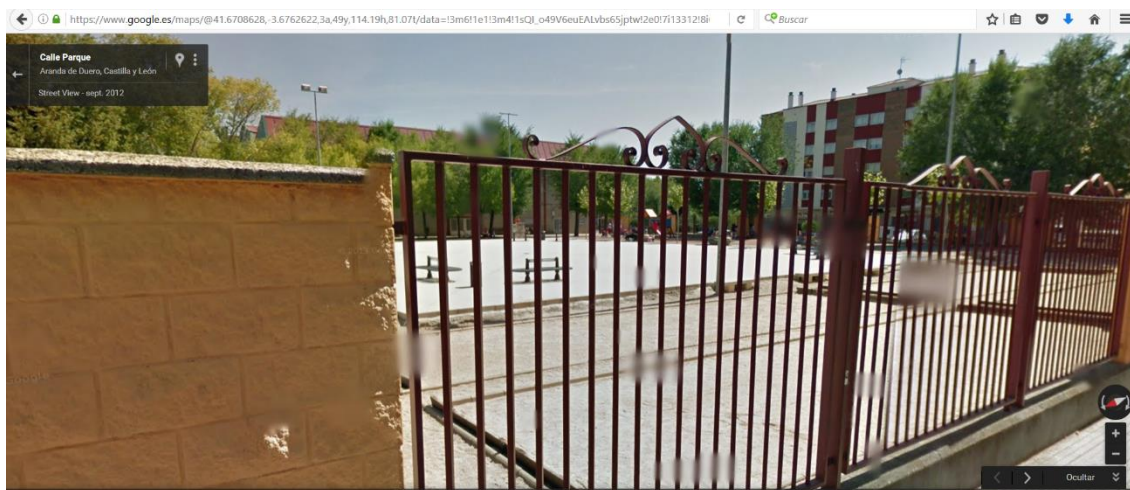


Día de San Marcos

Rincón, María Pilar



Campo de juego de deportes tradicionales del barrio de Allendeduero (Aranda de Duero)



Campos de juego de deportes tradicionales del barrio de Santa Catalina (Aranda de Duero)

La A.C. la
concede el



Tanguilla
presente

DIPLOMA

a

Pilar Rincón Rincón

por su asistencia al curso de formación de "animador de juegos tradicionales" celebrado en Aranda de Duero (Burgos), desde el 20 al 24 de agosto de 2007, con un contenido de 20 horas lectivas.

El Presidente de la
A.C. la Tanguilla

Carlos de la Villa

La interesada

El Secretario y
Jefe de Estudios

Gregorio Cámara

Asociación Cultural
"LA TANGUILLA"

Aranda de Duero, 24 de agosto de 2007