



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

LA PALABRA Y LA MEMORIA. REVITALIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE MÁLAGA.

Alumno/a: **Iranzo Palomo, Esther María.**

Tutor/a: Prof. D. David Mañero Lozano.
Dpto: Filología Española.

Octubre, 2020

RESUMEN

Este trabajo ofrece la recopilación y estudio de un corpus oral relacionado con los juegos infantiles tradicionales transmitidos en la provincia de Málaga. Además del trabajo de documentación y análisis de los juegos tradicionales, se ha llevado a cabo una propuesta didáctica en la que se toma como punto de referencia el corpus oral recopilado.

PALABRAS CLAVE: juegos tradicionales, tradición infantil, juegos.

ABSTRACT

This work offers the compilation and the study of an oral corpus related to traditional children's games transmitted in the province of Malaga. In addition to the documentation and analysis work of traditional games, a didactic proposal has been carried out in which the compiled oral corpus has been taken as a point of reference.

KEY WORDS: traditional games, children's tradition, games.

ÍNDICE

1. Introducción y contextualización del trabajo.....	2
2. Objetivos.....	3
3. Metodología.....	4
4. Fundamentación teórica. Estado de la cuestión.....	6
5. Descripción y análisis del corpus	9
6. Edición del corpus oral	20
6.1. Cancionero infantil	20
6.2. Romancero infantil	21
6.3. Juegos de comba	21
6.4. Juegos de corro	23
6.5. Juegos de actividad física	26
6.6. Juegos de suelo	29
7. Diseño y propuesta didáctica.....	31
7.1. Justificación	31
7.2. Objetivos.....	31
7.3. Contenidos	32
7.4. Metodología.....	33
7.4.1. Principios metodológicos.....	33
7.4.2. Orientaciones metodológicas.....	33
7.4.3. Experiencias de enseñanza-aprendizajes	34
7.4.4. Organización del alumnado	35
7.4.5. Temporalización	35
7.4.6. Recursos.....	35
7.4.7. Desarrollo de las sesiones y actividades	35
7.5. Evaluación	46
8. Conclusiones.....	48
9. Bibliografía	49
Anexo I. Autorización de los informantes.	
Anexo II. Libro digital “Juegos heredados. Juegos populares y tradicionales para niños y niñas del futuro”.	

1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO

Según argumenta Trigo: “El juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita” (1994: 10; citado por Trigueros, 2000: 116).

Por su parte, Trigueros (2000: 117) considera que los juegos tradicionales y populares forman parte del patrimonio oral de nuestra cultura, que ha perdurado de generación en generación a través de la transmisión y recreación oral. Precisamente esta transmisión oral del patrimonio lúdico ha dejado atrás numerosos testimonios sin que se haya asegurado su conservación. Además, a este factor debe sumarse la importancia creciente adquirida por la cultura digital, que ha ofrecido nuevas tecnologías como medios para el disfrute del tiempo de ocio que han generado una alargada sombra sobre el juego grupal, físico, al aire libre, en definitiva, el medio natural que los juegos tradicionales han utilizado, durante siglos, como canal de transmisión. Estas circunstancias justifican, en nuestra opinión, la finalidad de contribuir a su conservación y estudio en el presente trabajo.

En particular, este trabajo se ha centrado en la recuperación de un corpus lúdico oral de la provincia de Málaga a través de una serie de testimonios aportados por los informantes que entrevistamos, los cuales nos ofrecieron sus relatos sobre los juegos de la infancia en los que hemos basado en nuestro análisis.

En la parte final de este trabajo se ofrece una reflexión didáctica cuya finalidad es acercar al alumnado de Educación primaria al conocimiento y puesta en práctica de este patrimonio lúdico y cultural que favorezca el desarrollo del juego, tanto en el contexto escolar como en los momentos de ocio fuera del centro.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo propone documentar y estudiar una muestra representativa del patrimonio etnográfico que se conserva de los juegos populares de tradición oral conservados en la provincia de Málaga. Es una aportación donde se conjuga la labor de documentación con la investigación y la aplicación didáctica de este corpus oral como un material más del aula para la programación y planificación de los contenidos, por lo que se hace necesario establecer los siguientes objetivos:

- Realizar un estado de la cuestión sobre la documentación de los juegos tradicionales en Málaga capital y en la localidad de Rincón de la Victoria.
- Identificar y seleccionar a los informantes para recoger información pertinente y representativa de la localidad estudiada.
- Entrevistar a los informantes.
- Transcribir y clasificar los registros recopilados.
- Estudiar los materiales recogidos, atendiendo a los rasgos específicos y compartidos con las versiones registradas en diversos repertorios de literatura oral.
- Ofrecer en el *Corpus de Literatura Oral* las grabaciones de vídeo de las composiciones representativas de los juegos infantiles tradicionales.
- Diseñar una propuesta de aplicación didáctica que tome como punto de partida el corpus recopilado.
- Promover el interés por parte del alumnado de Educación primaria por los diferentes juegos de la cultura malagueña.

3. METODOLOGÍA

En este apartado dedicado a la metodología, voy a describir los pasos que han guiado esta investigación desde la fase inicial de localización de los informantes hasta el estudio y edición del corpus recopilado.

La selección de informantes no fue compleja en un primer momento, pero la llegada de la Covid-19 durante las primeras semanas del mes de marzo de 2020 dificultó la realización de las entrevistas acordadas, situación agravada por el hecho de que la media de edad de mis informantes (65 años en adelante) se correspondía con el grupo de población con mayor factor de riesgo. Tras diez semanas de confinamiento, pude retomar mis entrevistas y avanzar en la investigación.

Para llevar a cabo las entrevistas, elaboré un formulario con preguntas referidas a la infancia y juventud de los informantes, con lo que se creó un ambiente propicio para la realización de las grabaciones. De este modo, una vez descritos sus datos identificativos (nombre, edad, ocupación y breve relato de su vida), formulé preguntas acerca de los juegos tradicionales y populares propios de su infancia.

Todo este proceso fue grabado en vídeo para dar fiabilidad al proceso de documentación. Durante estas sesiones, siempre estaba presente una persona de confianza de los informantes que les ofrecía mayor seguridad.

El siguiente paso consistió en segmentar aquellos registros interesantes de las entrevistas, con objeto de formar el corpus oral de esta investigación que posteriormente me ocupé de transcribir y clasificar.

Para la transcripción atendimos a los criterios establecidos en el *Corpus de Literatura Oral* (a partir de ahora, *CLO*), plataforma dirigida por el Prof. David Mañero, a la que el lector interesado puede acceder sin restricciones desde Internet (Véase: <https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), al igual que a todo el material oral recopilado a través de las diferentes entrevistas.

En el encabezamiento de todos los registros recopilados hemos indicado una referencia catalográfica con un hipervínculo que permite acceder a la grabación audiovisual alojada en el *CLO*.

En paralelo a la documentación de materiales orales y a su tratamiento técnico y filológico, mi labor ha consistido en el estudio del estado de la cuestión, tarea que no ha sido fácil, puesto que contamos con escasos autores que se hayan centrado en la recopilación de juegos tradicionales de Málaga.

Por último, aunque la principal misión de este trabajo es la documentación y estudio de los testimonios orales, atendiendo a mi profesión docente, me resultó de gran utilidad para potenciar la revitalización de estos juegos ofrecer una propuesta didáctica destinada a cuarto curso de Educación Primaria para la especialidad de Educación física.

Para finalizar, ofrecemos también la edición de un libro digital titulado *Juegos heredados: tradiciones lúdicas para niños y niñas del futuro*, en el que se recoge todo el material aportado por los protagonistas del presente trabajo para su conservación y disfrute a lo largo del tiempo.

4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Es muy poca la bibliografía dedicada al juego tradicional y popular de la provincia de Málaga y la Costa del sol, que no obstante cuenta con un incalculable patrimonio vivo en el recuerdo de las generaciones de posguerra que nos han relatado a través de su voz la herencia lúdica de la época de su infancia.

Pelegrín (1984) desempeñó una intensa búsqueda y recopilación de los antiguos juegos al investigar sobre los juegos populares y tradicionales infantiles de la cultura española. Como la propia Pelegrín define en su tesis doctoral publicada en años posteriores, este libro es un intento de ofrecer un estudio sobre la poesía popular y juegos infantiles, de los cuales: “No existen suficientes estudios; los artículos monográficos son tan escasos como precarios los capítulos en la historia de la literatura infantil; este vacío hace necesaria una aproximación al juego como materia poética, verbal y gestual.” (Pelegrín, 1993: 3). El libro agrupa en cinco capítulos todo un repertorio histórico que nos da pistas para repasar y repensar la labor de recuperación e investigación de la materia del juego, por lo que se convierte en una importante guía a través de la cual comenzar una investigación.

En Pelegrín (1993), llevada por el afán de recuperación del patrimonio inmaterial, se plasma la necesidad de registrar el mayor número posible de juegos y canciones populares y tradicionales, para ofrecer un legado pedagógico en peligro de extinción. A fin de lograr este objetivo, propone unas líneas de actuación que se centran en el diseño de un marco metodológico, clasificación-periorización, recolección oral de los informantes, búsqueda en fuentes para su investigación y un análisis e interpretación del texto lúdico.

Por otro lado, Pelegrín (1993) crea un corpus lúdico de textos, imágenes, símbolos, orígenes e historia viva de la tradición del juego y el cancionero infantil y juvenil. La autora pone de manifiesto la constante mirada al trabajo del poeta Carlos Ros, del siglo XVIII, como nexo de unión entre los juegos del siglo XV al XVII y los juegos de tradición moderna.

A lo largo de su extensa obra, Pelegrín pone de manifiesto la importancia del juego tradicional y popular en el desarrollo infantil, juvenil, así como el desarrollo de las sociedades, otorgándole un importante papel a la poesía y la retahíla en la transmisión del juego en la calle. Ante lo expuesto, cabe destacar la importancia que le confiere Pelegrín a la permanencia y transmisión del cancionero infantil y el romancero

en la transmisión oral de los juegos populares y tradicionales, por lo que el romancero infantil y el cancionero encuentran en el juego una vía de difusión programada en el medio escolar que revitaliza el repertorio y suscita a la transmisión oral y memorización del mismo.

En Montedeoca Zamora (2003), se ofrece una destacable muestra de romancero infantil en la zona de Santa Lucía de Tirajana. Cabe destacar la conclusión de su trabajo, tras un análisis de las muestras recogidas de los testimonios de los informantes, Montedeoca (2003):

[...] permite establecer una serie de conclusiones características del romancero transmitido como literatura popular infantil, de carácter oral. Son letras destinadas al juego, al entretenimiento de grupo de niñas que lo cantan, sirviéndose del estribillo como parte fundamental de la socialización. Destaca por su sencillez y falta de laboriosidad, lo que permite una mayor y rápida asimilación de versos. (Montedeoca, 2003: 53).

La actual pérdida de costumbre de este tipo de juego en la calle hace deducir que la transmisión del romancero infantil es ya un hecho sin solución.

En Sixto Córdova y Oña (1980), se recoge una amplia muestra de cancionero infantil de la provincia de Santander que nos ha resultado también de interés. En esta, se clasifican las muestras recopiladas en función del juego al que están asociadas, lo que da lugar a las siguientes categorías: cantos de corro con mímica, canciones de corro, romances cantados, cantos de cuerda, cantos de cuerda con dobles, cantos usados para cuerda y corro, juegos infantiles cantados, cantos de cuna, villancicos infantiles y entretenimientos cantados.

Es también relevante la aportación de Medina (1987), donde encontramos una amplia muestra oral recogida en dos tomos. A través de sus páginas, encontramos cuatrocientos treinta y dos juegos, los cuales han sido seleccionados en virtud de su expansión geográfica y la belleza lúdica. Dentro de este corpus quedan recogidos testimonios de diferentes orígenes comarcales y comunidades como Andalucía, Extremadura, Madrid, Castilla-La Mancha y Castilla-León. El autor pone de manifiesto la dificultad para la clasificación de este corpus debido al elevado número de juegos inconexos, por lo que opta por clasificar los mismos en nueve grupos, a saber: 1)

Juegos de los primeros años, 2) De corro, 3) De comba y de barca, 4) De filas, 5) De perseguir, 6) De correr y saltar, 7) De lanzar, 8) Varios y 9) Canciones.

Cabe destacar asimismo el trabajo de Fuentes Vázquez (1989), en el que se redonda el impacto del folklore infantil de la provincia de Granada y alrededores en la obra de Federico García Lorca. El interés de este trabajo radica en la documentación del lenguaje que acompaña a los juegos y las funciones que aquel desempeña en el estímulo, iniciación o desarrollo y la conexión con algunas de las obras de Lorca, en las que quedó impregnado el recuerdo, los juegos de palabras, las asociaciones de ideas e incluso el ritmo.

En Bustos Jiménez (1998), se recoge una amplia muestra del corpus oral lúdico de la zona localidad de Talayuela, con composiciones como *El escondite*, *La peonza*, *El látigo*, *El mate*, *El pollito inglés*, *Las chapas*, *El corro de la patata*, *Las canicas*, *La petanca*, *La comba*, *Robaterreno*, *La sangre* y *El torito en alto*.

También debe tenerse en consideración la aportación de Martín Escobar (2001), quien se centra en el cancionero infantil de transmisión oral en Murcia. A través de su obra, Martín Escobar se dedica a profundizar en esta zona, ofreciendo una posterior clasificación del extenso cancionero infantil popular.

En Gómez Garrido (2010), se reúne un corpus de 89 juegos tradicionales registrados en encuestas de campo realizadas en las provincias de Ávila y Salamanca. Constituye una muestra representativa de una tradición que se ha mantenido viva durante siglos en el acervo popular, y que en la actualidad se encuentra bajo la amenaza de la desaparición ante los cambios sociales que afectan a la infancia y la juventud. Esta obra resalta la cantidad de testimonios lúdicos aportados por los informantes, en los que gran parte de juegos que son también conocidos en la provincia de Málaga, que constituye el objeto de estudio en este proyecto. Como se apunta en la presentación a esta obra: “esta buena conservación de los juegos populares y tradicionales se debe en gran medida a la incorporación en los programas escolares de los centros educativos, sobre todo, en educación infantil y primaria” (Pedrosa, 2010: 14).

Para finalizar, debemos hacer referencia al *CLO*, donde actualmente encontramos escasos registros relacionados con el juego popular de la provincia de Málaga y la Costa del sol en general. Así, en la presente investigación se justifica que nos hayamos centrado en esta zona, con la esperanza que futuros estudios continúen la labor aquí iniciada.

5. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL CORPUS

El presente corpus ha sido clasificado en diferentes apartados: cancionero infantil, romancero infantil, juegos de comba, juegos de corro, juegos de actividad física y juegos de suelo. En la descripción del corpus se presentan los testimonios registrados en el mismo orden que el lector los encontrará en el apartado de edición del corpus oral.

En la primera de las composiciones del repertorio, *Sal a bailar, salero*, la transmisora informa de que esta copla infantil formaba parte de las canciones asociadas a los juegos de la rueda. Se trata, no obstante, de un contexto que varía en función del entorno cultural. Según indica Alonso Hernández (2016: 105), esta copla formaba parte del cancionero infantil al que se recurre en los juegos de comba.

Otra de las composiciones recogidas es *La niña del mecedor*, a propósito de la cual la informante relata que se cantaba cuando las niñas se mecían las unas a las otras, mientras esperaban su turno en el juego del mecedor. El componente ritual está asimismo presente en los bailes y juegos populares. De este modo, encontramos referencias en Velasco García (2007) a esta copla, aunque se trata de una versión que difiere de la presentada en mi corpus, que presenta una estrofa añadida.

Una estrella en el firmamento se incluye en el cancionero infantil. Según la informante es una canción interpretada durante el periodo de Navidad para pedir el aguinaldo a los vecinos del barrio del Perchel. La canción narra el anunciamento a los pastores del nacimiento del niño Jesús en el portal de Belén. No he podido localizar otras referencias de esta pieza en los repertorios al uso.

Contamos seguidamente con *Antón Pirulero*. El inicio del juego viene acompañado por una retahíla, de suerte que se usará para destinar al jugador/a que hace de “madre” durante la partida. Es un juego que ha sobrevivido sin variaciones al paso del tiempo en el repertorio lúdico infantil. Tanto en el funcionamiento como en la retahíla de inicio se presenta sin diferencias en los testimonios recogidos. La informante nos relata el reglamento del juego en el que las niñas o niños que hacen de “hijos” debían imitar el oficio (gestos, muecas, movimientos) que realizara el jugador que hacía de “madre”. Si alguno de los jugadores no lograba reproducir la mímica de la “madre”, perdía y tenía que entregar una prenda como pago. Si algún jugador quería recuperar la prenda, tendría que asumir el reto propuesto por la “madre”.

En Pelegrín (1991: 200), podemos encontrar referencias a este juego, que se considera como juego de prendas. Pelegrín deja constancia del hallazgo, no solo de

Antón Pirulero, sino de numerosos juegos de prendas, en manuales de juegos de sociedad publicados, sin referencias de autor, en 1972, y hallados en la biblioteca de Pascual de Gayangos. Pelegrín recoge en su obra los argumentos plasmados en la introducción anónima publicada en estos manuales de juegos, en el que se defiende su difusión con el propósito de ofrecer un “sano” entretenimiento a la gente joven de la época.

Otra de las composiciones recopiladas es *Hilo de oro*, romance muy difundido en la tradición infantil, del que contamos con numerosas versiones recogidas y referencias a su antigüedad dentro del contexto del juego infantil. En la muestra aquí recogida, se relata la historia de un mercader que vuelve de comprar hilo. En el camino se encuentra con un rey moro y sus hijas, y alaba la belleza de las princesas. El padre se niega a entregárselas, a lo que el pretendiente responde despechado y continúa su andadura. En Pelegrín (1989: 361-369), encontramos referencias a este romance cantado que se halla asociado a los juegos de corros. La investigadora detalla la transmisión de valores culturales y el desarrollo lúdico que envuelve el juego en torno a este romance infantil. En Lozano (2007: 573), también encontramos referencias a este romance. Según indica, se trata de un juego que está documentado desde el siglo XVI en España y se encuentra difundido por toda América Latina, donde se han recogido numerosas versiones. Por lo demás, el tema es conocido con distintos nombres, como *Buscando novia*, *Hebritas de oro* o *La elegida*.

En el *CLO*, se recogen varias versiones, la primera en Montes, Ciudad Real (0501r), que difiere de mi versión en la identidad de los personajes, dado que en este caso es un caballero el que alaba la belleza de las hijas de un comerciante. En el resto de versiones del *CLO* consultadas, el caballero le anuncia al padre de las hijas que, ante la negativa, irá a contárselo al rey, su padre. Entonces, el comerciante recapacita y le da a escoger entre sus hijas.

En cuanto a la canción titulada *La niña de la comba*, la informante relata que formaba parte del repertorio usado para jugar en grupo al salto de la comba. Entre otros elementos, la letra integra también motivos de larga tradición como la figura de las lavanderas, que en el caso del cancionero infantil se despoja de su valor simbólico habitual para asumir una función lúdica, que no responde a los criterios de la lógica.

En cuanto a las fuentes paralelas, encontramos similitudes en algunos versos de la versión recogida en Fuentes Vázquez (1989: 584), donde se señala la influencia de esta canción infantil en la *Balada de la placeta* de García Lorca:

Arroyo claro,
 Fuente serena,
 quién te lavó el pañuelo
 saber quisiera.
 5 Me lo han lavado
 cuatro muchachos
 en la fuente serena
 que corre el agua,
 Uno lo lava
 10 Otra lo tiende,
 Una le coge rosas
 Y otra claveles.
 Tú eres la rosa
 Yo soy el lirio,
 15 ¡Quién fuera cordón verde
 de tu justillo!
 (Illora, Granada)

En Medina (1987: 36), encontramos otra versión recopilada dentro del grupo de juegos de corro. Difiere de las versiones anteriormente ofrecidas en la extensión de la pieza y el sentido romántico que nos ofrece los últimos versos:

Arroyo claro,
 fuente serena,
 quién te lava
 el pañuelo
 5 saber quisiera.
 Me lo han lavado,
 me lo han tendido
 en el romero verde
 que ha florecido,
 10 que ha florecido.
 Arroyo claro...
 Me lo ha lavado

una serrana
 a la orilla del Tormes,
 15 que corre el agua,
 que corre el agua.
 Arroyo claro...
 Me lo han lavado
 cuatro mujeres,
 20 una lo lava,
 otra lo tiende,
 otra lo tiende.
 Arroyo claro...
 Me lo han lavado
 25 cuatro mujeres,
 una le tira rosas,
 otra claveles,
 otra claveles.
 Arroyo claro...
 30 Tú eres la rosa,
 yo soy el lirio.
 ¡Quién fuera
 cordón de oro
 de tu justillo!
 35 ¡Quién fuera
 Cordón de oro
 de tu justillo!
 (Gotarrendura, Ávila)

La siguiente composición que encontramos vinculada a los juegos de comba, en esta ocasión transmitida por dos informantes, es *Al pasar la barca*. Es una de las canciones de comba que goza de mayor popularidad, si bien la mayor parte de las versiones difundidas han transmitido un texto estandarizado, que presenta una escasa apertura textual. Entre las versiones que difieren de la ofrecida por nuestras informantes, cabe mencionar la ofrecida en Sixto Córdova y Oña (1980: 234), en la que encontramos una coda alternativa, que se formula mediante los dos últimos versos: “Salta niña, / que vas a perder”. Por otro lado, en la versión ofrecida Gómez Garrido (2010: 52), los dos

últimos versos difieren igualmente de las versiones ofrecidas en nuestro repertorio: “Las niñas bonitas / se echan a perder”.

En el *CLO*, aparecen numerosas versiones de la misma canción, entre ellas una recopilada en Sierra de Segura (Jaén) (con referencia 0433c) que es muy similar a las dos versiones que recopilamos, al igual que sucede con la documentada en Ciudad Real (con referencia 1692c), idéntica a la ofrecida en este trabajo (con referencia 2728c), lo que nos da una medida del alto grado de estandarización apreciable en este caso, quizá debido a que el tema se ha transmitido a través de cauces de endoculturización no tradicionales, como los discos u otros medios populares.

Otro de los juegos o formatos lúdicos testimoniados es el de *la rueda*. La informante relata que era un juego mayoritariamente femenino en el que tanto adultas como niñas se reunían formando un círculo para cantar coplas y bailar en el centro, acompañadas o de forma individual. En Sixto Córdova y Oña (1980: 19), encontramos referencias de interés. Este archivo nos ofrece un epígrafe para la explicación del juego y un cancionero usado concretamente para su práctica.

En Bustos Jiménez (1999: 61), se nombran los juegos de corro, en concreto una de las canciones denominadas *El corro de la patata*, juego de enorme popularidad también tratado aquí. Es incuestionable el protagonismo de este juego dentro de los cauces tradicionales, por su presencia en la gran mayoría de corpus lúdicos recopilados, como en el caso de Gómez Garrido (2010: 58).

Otro de los juegos de corro presentes en este *CLO* es *El anillito*. La informante nos ofrece detalles del juego, en el que alguno de los participantes se ponía un anillo entre las manos e iba pasándolo entre las de los demás, quienes tenían las palmas cerradas hasta que, cuando querían, dejaban caer con disimulo el anillo a quien les parecía. Quien recibía el anillo lo ocultaba, de modo que el participante de turno tenía que adivinar a quién se había dejado el anillo. En Medina (1987: 120), encontramos una versión del anillo con variación al introducir una retahíla de juego al finalizar las vueltas para esconder el anillo. El sujeto encargado de esconder el anillo, se sitúa en el centro y recita: “Un anillo se ha perdido. / De este corro no ha salido. / Que lo busque, que lo busque”. El niño/a nombrado tendrá que adivinar el sujeto que esconde el anillo y, si lo adivina, pasará al puesto de director del juego, mientras que, si falla, debe “pagar” una prenda.

En Pedrosa (1995: 156), encontramos otra versión similar al anillito, en este caso conocido como *La zapatilla*, pero difiere de mi versión, dado que se alude a una

zapatilla en lugar del anillo. Quien descubría que le había tocado la zapatilla tenía que perseguir al que se la había dejado antes de que ocupara su posición en el corro. La variación en los elementos empleados en el juego refleja sin lugar a dudas su carácter tradicional.

El patio de mi casa, es otra de las canciones de juego recopiladas en este corpus. La informante recuerda cantar esta pieza durante los juegos de corro que practicaba con sus hermanas. En Medina (1987: 51), encontramos, dentro del apartado juegos de corro con mímica, una versión similar a la ofrecida por la informante con la variante en las últimas dos estrofas:

El patio de mi casa
es particular.
Cuando llueve se moja
como los demás.
5 ¡Agáchate,
y vuélvete a agachar,
que las agachaditas
no saben bailar!
Hache, i, jota, ka,
10 Ele, eme, eñe, a,
que si tú no me quieres,
otro amate me querrá.
(Garganta de la Olla, Cáceres)

En el *CLO*, encontramos una versión recogida en Antequera, Málaga (2719c), que difiere de las anteriormente presentadas al añadir dos versos finales: “Corre que te pillo / Arriá, que el demonio va a pasar”. Dentro de la misma provincia encontramos numerosas versiones, por lo que resulta incuestionable la presencia de este juego popular heredado de unas generaciones a otras en los juegos de corro.

Tengo una muñeca vestida de azul es la siguiente de las composiciones recopiladas en canciones de corro. Es una canción que goza de gran popularidad, al igual que el caso descrito de *Al pasar la barca*. Ha sido difundida con un texto estandarizado que presenta escasa apertura textual.

Encontramos una versión que difiere de la recogida en este corpus en Cuscoy (1991: 64), que presenta una ampliación de seis versos finales en la que relata la crítica hacia el boticario que le ha vendido el remedio para la cura y el alto coste de la misma: “Vaya un boticario / vaya un balandrón, que por una purga / me cobró un tostón”.

Ya sé la tabla es otra de las canciones de corro recopiladas. En esta ocasión, en coincidencia con la versión que recoge Cuscoy (1991: 65), contamos con la terminación de *Tengo una muñeca vestida de azul*. Parece ser una terminación agregada posteriormente por la difusión moderna de los cancioneros infantiles. En este caso, la informante la recuerda como una canción de corro independiente de la anteriormente nombrada.

Otro de los juegos recopilados es *El Mecedor*, actualmente conocido como el columpio. El mecedor era un juego infantil en el que los participantes creaban, con cuerdas rígidas y una tabla de madera, un columpio casero para mecerse los unos a los otros. Normalmente, esta estructura se localizaba en los troncos de los árboles cercanos a las propias viviendas. En este corpus aparecen recogidas dos referencias a este juego en dos de las informantes de edades cercanas, por lo que deducimos que era popular durante su infancia.

Encontramos una versión recogida en el *CLO* en Torres de Albánchez (0376c) en la que la informante explica que la canción se interpretaba mientras se jugaba al mecedor. En Gómez Garrido (2010: 124), aparece también documentado este juego bajo el nombre de *El columpio*, con una versión similar a la recogida en este corpus.

Otro de los juegos recogidos es *El pañuelito*. Según informan los testimonios, se hacen dos grupos y cada miembro tiene un número. Los grupos se ponen uno a cada lado y un jugador se coloca en medio con un pañuelo. Cuando el jugador del medio nombra un número, los jugadores de ambos grupos que tengan ese número intentan coger el pañuelo. El que regrese a su campo con el pañuelo sin que el jugador del otro grupo lo pille eliminará a este jugador, y así sucesivamente hasta que uno de los dos grupos quede eliminado. En Bustos Jiménez (1998: 64), también aparece recogido como muestra de los juegos infantiles populares de Talayuela (Cáceres).

Comentamos seguidamente *El pollito inglés*. En la versión ofrecida para este corpus, el juego consiste en una competición individual por llegar a una meta sin ser descubierto en movimiento por el que “se la queda”. En Gómez Garrido (2010: 109), aparece el mismo juego, e incluso encontramos la misma retahíla del juego, aunque

difiere de mi versión en el título, que en el corpus de Gómez Garrido se presenta con la variante igualmente extendida *El escondite inglés*.

El siguiente juego es *El escondite*. La informante nos narra la emoción de esconderse en diferentes lugares para que el niño o niña que “se la quedara” no la encontrara. En Pedrosa (1995: 155-156), se ofrece una versión del escondite que difiere de la presentada en este corpus, dado que, al jugar en equipos, uno “se la queda” y el otro equipo desempeña el papel de buscar al resto. Por otro lado, en esta versión se añade una formula inicial, en lugar de contar hasta veinte u otro número antes de comenzar: “¡Tres navíos en la mar! / ¡Y otros tres en busca van!”.

En Bustos Jiménez (1998: 64), se ofrece otra versión del escondite que difiere en el modo de articular el final del juego. En este caso, si el participante que está escondido toca la pared del que “se la queda” y dice su nombre y el de sus compañeros, estos quedarán todos salvados. Por otro lado, en este mismo repertorio encontramos una versión similar al “escondite”, llamada “El centinela”. Lo que difiere de la versión tratada es el inicio, en el que quien “se la queda” tiene que contar hasta cien, hasta que los demás interrumpen la cuenta con la palabra “centinela”. En el *CLO*, encontramos referencia a este juego, que aparece recogido en Arroyo Frío, perteneciente a la comarca de la Sierra de Cazorla, Jaén (0728n), donde el informante relata el mismo juego que mi entrevistada.

El siguiente juego documentado, denominado *La piola*, tiene la finalidad de saltar por encima del participante, que hace de potro (burro), sin tocarle con ninguna parte del cuerpo que no sea las manos, que son empleadas para impulsarse sobre la espalda y saltar evitando caerse al suelo para no perder.

En Cuscoy (1991: 192), aparece reflejado este juego en la recopilación del folclore infantil canario, denominándolo con el mismo nombre: *Piola*. El juego viene acompañado de unas letras que se recitan al mismo tiempo que se ejecuta la partida. Cabe destacar la versión canaria, que difiere de las recogidas en la península al introducir en el paso siete la palabra *carapuchete* (“A las siete, carapuchete”). Es palabra procedente de *carapuça* cuyo significado es ‘gorra o sombrero’, por lo que los jugadores canarios introducían la variante en el juego de dejar en el salto número siete el sombrero en la espalda del jugador que hacía de potro.

En Vezdemarban (2010), encontramos una versión similar a la recogida en este corpus. Esta versión completa el juego introduciendo frases con consignas para realizar en cada turno de juego: “a la una, mi mula” (consiste en realizar un sencillo salto a la

piola), “a las dos, la cox” (es igual al anterior, pero en pleno salto y con apoyo de las manos se le debe golpear el trasero al participante que haga de potro), “a las tres, la culá de San Andrés” (salto de piola y golpeo con el trasero en la espalda del niño/a que haga de potro), “a las cuatro, uñas de gato” (salto de piola apoyando las uñas), “a las cinco, corro, salto y brinco” (como su nombre indica, para realizar este salto se debe coger bastante carrera ya que en esta ocasión el potro se coloca en la misma dirección del salto, de pie, con las piernas separadas hacia delante y ligeramente flexionadas; después de la carrera viene el salto y el brinco o apoyo con impulso de los brazos). Esta versión añade una variante del juego. Se extiende la versión simple de “piola” al introducir una cadena de jugadores, donde el primero salta sobre el burro, se coloca dos metros más adelante, también en la misma posición; el siguiente jugador salta al primero, luego al segundo y se coloca también en la misma posición, y así sucesivamente. Cuando salte el último, el primero que se puso de *burro* se levanta y comienza a saltar a los demás, formándose una cadena sin un final delimitado.

Otro de los juegos recogidos es *Las cañas dulces*. El informante nos relata que con las cañas dulces que encontraban en los lugares cercanos de juego, las recolectaban y se retaban en una especie de competición para ver quién se apropiaba de ellas. Con un cuchillo le hacían una abertura por la cual tenían que introducir una moneda. Quién más aciertos tuviera de diez intentos, ganaba la caña dulce. En relación a este juego no he encontrado otras versiones documentadas.

La tanga es otro de los juegos recopilados en este corpus oral. La informante nos relata que se dibujaba con una piedra en el suelo de la calle el tablero de juego. Esa misma piedra era la consigna que tenía que recuperar recorriendo el tablero de juego a pie cojo. En Medina (1987: 76), encontramos referencias a este juego, al que se denomina *La rayuela*. El funcionamiento es el mismo que el relatado por la informante; una vez establecido el orden de participación, la piedra o el tejo se lanza a la casilla número uno. El siguiente reto será *a pie cojuelo*: entra en esa casilla y con el otro pie empujar la piedra a la siguiente casilla, sin pisar líneas, ni apoyar el pie en el suelo... Así sucesivamente hasta llegar a la sexta casilla. De incumplir las normas del juego, se le cederá el turno al siguiente jugador. El juego presenta numerosas variantes en función el tablero de juego: el pati, trueque, caracol, semana, limbo, cascallo, muñeca, piso no piso, correte, aceituna, sobre, etc.

En Cuscoy (1991: 84), encontramos referencias a este juego denominado *El tajo*. Esta fuente nos describe numerosas variaciones del mismo juego practicado en las Islas Canarias, mostrando las alternativas de tableros y de consignas a realizar.

Otro de los juegos de actividad física recopilados es *El salto al palo*. La informante nos describe un juego en el que el objetivo era lograr que la pelota utilizada en el juego permaneciera el mayor número de toques o impulsos en el aire sin que se cayese al suelo. Tampoco he encontrado referencias acerca de este juego.

Y pe y pe es el título del siguiente juego recopilado en este corpus. En esta ocasión, se hace referencia a la retahíla de sorteo previa al inicio del juego descrito por la informante como “Policías y ladrones”. La informante nos relata que esta retahíla era cantada y utilizada en el juego para designar al único participante que desempeñaba la función de policía encargado de atrapar a los ladrones. Este tipo de formulillas ha tenido una gran aceptación en el cancionero popular infantil. El componente repetitivo, rítmico y la sencillez se convierten en un aliciente atractivo y lúdico en la etapa infantil.

En Bustos Jiménez (1998: 66), encontramos referencias a este juego denominado *Guardia y ladrón*. En esta variante, los jugadores se dividen en dos grupos, los policías serán los encargados de atrapar y los ladrones serán los perseguidos. Existe la posibilidad de rescatar a los ladrones atrapados si un jugador del mismo grupo le choca la mano en el área habilitada como cárcel.

Cabe destacar que no ha sido posible encontrar referencias a la formulilla de suertes cantada por la informante, pero llama la atención la versión recogida en el *CLO* con referencia 0759c, rescatada en Árdales, Comarca de Antequera, con una letra y ritmo que se asemeja a la recitada por mi informante, lo que hace pensar que ambas versiones tienen una misma procedencia.

Finalmente, en cuanto a la sección de *juegos de suelos*, hemos podido documentar el titulado *Los cromos*. La finalidad del juego es conseguir dar la vuelta al mayor número de “cromos” o estampitas de colores puestos boca abajo, es decir, con la cara dibujada puesta hacia el suelo. La persona que inicia el juego golpea rápidamente las estampitas con su mano ligeramente cóncava para crear un vacío y facilitar que los cromos se volteen. Si el cromo se voltea, pasa a formar parte de su colección, es decir, gana el cromo. La persona que obtenga el mayor número de cromos, gana la partida. Se trata de un juego muy popular, también denominado *cartolinas*, documentado en varios de los testimonios de los informantes que participaron en este corpus. La accesibilidad

de este juego, al poder ejecutarse con materiales reciclados o reutilizados, como en el caso de cajetillas de cerillas, potenciaron su popularidad.

En Gómez Garrido (2010: 131), encontramos una versión de este juego incluida en el corpus recopilado de juegos tradicionales y populares de las provincias de Ávila y Salamanca. Esta versión difiere de la nuestra en la denominación del juego, llamado *Las mariquitas*, si bien el funcionamiento y reglas del juego son iguales en ambas versiones.

6. EDICIÓN DEL CORPUS ORAL

6.1. CANCIONERO INFANTIL

Sal a bailar, salero

CLO, 2725c

Informante: María Montañez Ruíz. Edad: 68. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 25 de mayo de 2020.

Que sal a bailar, salero;
salero, sal a bailar,
que tiene más salero;
que agüita tiene la mar.

La niña del mecedor

CLO, 2726c

Informante: María Montañez Ruíz. Edad: 68. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 25 de mayo de 2020.

La niña del mecedor,
se le ha caído el volante,
y no lo quiere coger

Antón Pirulero

Informante: Pilar Molina García. Edad: 87. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 10 de septiembre de 2020.

Alpón Pirulero,
cada cual, cada cual
que aprenda su juego,

y el que no lo aprenda,
5 pagará una prenda.

[Com. 1: Y, claro...Una se ponía a lo mejor haciendo una cosa; otra, así..., tocando..., como si tocara el piano...,y si te distraías y no seguías...entonces tenías que pagar una prenda. Tenías, por ejemplo, que quitarte un pendiente o una sortija, si la tenías..., y tenías, te decían: “Pues tienes que ir allí; si quieres recuperar esto, tienes que ir allí...y tienes que dar dos o tres vueltas por..., por todo este sitio”, y entonces se le daba la prenda.]

6.2. ROMANCERO INFANTIL

Hilo de oro

CLO, 1598r

Informante: María Luisa Martín Soriano. Edad: 69. Localidad: Málaga.
Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 6 de junio de 2020.

[Com. 1: Le decía una, iba en busca del otro grupo y le decía que...]

Piso oro, piso plata, piso agujas y alfiler,
por el camino me han dicho, ¿Cuántas hijas tiene usted?

[Com. 2: El otro grupo le contestaba a la capitana también:]

Tenga, tenga, las que tenga, eso no le importa usted;
con el pan que yo ganara, las tengo que mantener.

[Com. 3: Entonces se volvía y le decía:]

5 Con lo alegre que he venido, con lo triste que me voy,
que las hijas del rey moro, no me las llevo yo hoy.

[Com. 4: Y ya empiezan ahí unas conversaciones... Que no tiene dinero para pagarlas, que se las puede llevar pero las tiene que pagar y así.]

6.3. JUEGOS DE COMBA

La niña de la comba

CLO, 2727c

Informante: María Luisa Martín Soriano. Edad: 69. Localidad: Málaga.

Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 6 de junio de 2020.

[Com.]

La niña de la comba,
si se cayera,
que buena heridita,
se le hiciera.

5 Arroyo cuarto,
fuente serena,
la que lava la ropa,
la lavandera.

Una la lava,
10 otra la tiende,
otra le echa flores,
rosa y claveles.

Y huelen los niños,
huelen las niñas,
15 y huelen los curas,
que van con ellos.

[Com.: Pues otro de los juegos que había era... el, saltando a la comba, nos poníamos a saltar, y era una que decía... La niña de la comba, se llamaba:]

Al pasar la barca

CLO, 2728c

Informante: María Luisa Lérica Morente. Edad: 65. Localidad: Málaga.
Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 6 de junio de 2020.

Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
—Las niñas bonitas
no pagan dinero.
5 —Yo no soy bonita,
ni lo quiero ser.
Arriba la barca,
Una, dos y tres.

Al pasar la barca

CLO, 2761c

Informante: Pilar Molina García. Edad: 87. Localidad: Málaga. Recopiladora:
Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 10 de septiembre de 2020.

Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
—Las niñas bonitas
no pagan dinero.
5 —Yo no soy bonita,
ni lo quiero ser.
Pagaré dinero
y pásame usted.

6.4. JUEGOS DE CORRO

La rueda

CLO, 0859n

Informante: María Montañez Ruíz. Edad: 68. Localidad: Málaga. Recopiladora:
Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 25 de mayo de 2020.

La rueda pues nos juntábamos unas cuantas niñas y empezábamos a cantar las coplas, las coplas antiguas de la rueda, que yo recuerdo de mi madre, de mi tía y eso.

El anillito

CLO, 0858n

Informante: María Montañez Ruíz. Edad: 68. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 25 de mayo de 2020.

Nos poníamos cuatro o cinco niñas todas sentás... en el... Hacíamos como un coro así y... Cogía una, la que se la quedaba de..., de juego, poníamos el anillito, y ahora se lo pasaba... No sabías a quién se lo iba a echar. Tú se lo echabas a la que tú quisieras y ahora tenía, las otras tenían que acertar quién tenía el anillito... O sea que ese juego es muy antiguo, que yo me lo contaba mi madre y yo... Jugábamos a eso.

El patio de mi casa

CLO, 2729c

Informante: Antonia Samper Ruíz. Edad: 80. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 9 de julio de 2020.

El patio de mi casa
es particular,
que cuando llueve mucho
se moja la mitad.
5 Agáchate
 y vuélvete agachar
 y no te agaches más.
 Que pase el río,
 que pase el mar.

Tengo una muñeca vestida de azul

CLO, 2758c

Informante: Pilar Molina García. Edad: 87. Localidad: Málaga. Recopiladora:
Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 10 de septiembre de 2020.

- Tengo una muñeca
vestida de azul,
con su camisita
y su canesú.
- 5 La saqué a paseo,
se me constipó,
la metí en la cama
con mucho dolor.
- Y esta mañanita
- 10 me ha dicho el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.

Ya me sé la tabla

CLO, 2759c

Informante: Pilar Molina García. Edad: 87. Localidad: Málaga. Recopiladora:
Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 10 de septiembre de 2020.

- Ya me sé la tabla
de multiplicar.
- Y al año que viene
me puedo casar.
- 5 Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.
- Y ocho veinticuatro
- 10 y ocho treinta y dos;
ánimas venditas,
me arrodillo yo.

6.5. JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA

Juego del mecedor

CLO, 0860n

Informante: María Montañez Ruíz. Edad: 68. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 25 de mayo de 2020.

Hacíamos un mecedor y nos poníamos unas y otras a darnos mesías, a ver cuál es la que se daba la mesía más grande y a cantar coplas del mecedor.

El mecedor

CLO, 0867n

Informante: Teresa Benitez Moreno. Edad: 68. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 24 de junio de 2020.

El mecedor era... | Nos colocábamos en un..., en el..., en un sitio que tenía mi padre... donde... | pa encerrá a las mulas y eso. Los colgábamos en una viga, en uno y otro, y nos..., nos poníamos una tablita pa sentá el culo... y la otra achuchaba, un ratito una y un ratito otra.

El pañuelito

CLO, 862n

Informante: María Luisa Lérica Morente. Edad: 65. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 6 de junio de 2020.

Y al pañuelito: el pañuelito era que te | se ponía un grupo de niños y o... En un lao, hacia la derecha, otro grupo de niños hacia la izquierda y uno, o una, se ponía con un pañuelo, y cada uno teníamos un número y cuando decíamos el número, salíamos corriendo y el que cogiera el pañuelo... eh... se iba ganando.

Pollito inglés

CLO, 0863n

Informante: María Luisa Lérica Morente. Edad: 65. Localidad: Málaga.
Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 6 de junio de 2020.

Jugábamos de todo, po... A un, dos, tres, pollito inglés, que eso era... Se ponía un chiquillo o una niña contra la pared, nos poníamos los otros detrás. Tocaban en la pared y teníamos que ir andando, antes de que volviera la cabeza el que estaba mirando hacia la pared, y decíamos: “uno, dos y tres..., pollito inglés”, y el que te cogía pues... te echaban pa atrás.

El escondite

CLO, 0864n

Informante: Dolores Rueda Rodríguez. Edad: 67. Localidad: Churriana, Málaga.
Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 18 de junio de 2020.

¡Ay, mira! Un juego que me gustaba mucho era el escondite. Me encantaba... Además, lo pasábamos muy bien porque... decíamos, contábamos... Una se volvía de espalda a la pared y decía: “Venga cuenta hasta diez. Os tenéis que esconder y..., y a buscarme”, y cuando ya contaba eso, todo el mundo estábamos escondidos y, después, pues yo me cuerdo que a mí tardaban mucho en encontrarme. Yo no sé lo que hacía, ni donde me metía..., pero tardaban mucho en encontrarme, y a mí me hacía mucha ilusión que encontraran a las demás y yo era la última, y ya salía yo corriendo muy contenta porque ya había ganao... porque no me había encontrao. Ese también lo recuerdo... y la verdad que me hace mucha ilusión porque lo pasábamos muy bien.

La piola

CLO, 0866n

Informante: Teresa Benitez Moreno. Edad: 68. Localidad: Málaga.
Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 24 de junio de 2020.

Pues... una niña o un niño se ponía así..., con las manos en el suelo... y las niñas y los niños pues iban saltando... por encima de él. La que se caía perdía, o el que se caía perdía.

Las cañas dulces

CLO, 0868n

Informante: José Ramos Santana. Edad: 82. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 18 de junio de 2020.

En aquel tiempo había, había poca cosa, pero vamos, que jugábamos... Yo no sé si ustedes lo habéis conocido... las cañas dulces, que eran... de onde se hace el azúcar. Jugábamos a partir aquello por la mitad, cogíamos un cuchillo, la cogíamos aquí, soltábamos y, con el cuchillo, el que llegaba el corte más largo era para él, la cañadú pa él. También la poníamos en el, en la pared y, con una moneda antigua, cogías la peseta, negra, que era fina, le tirábamos y, de diez veces, el que más la clavara se la llevaba.

El salto el palo

CLO, 0869n

Informante: Antonia Samper Ruíz. Edad: 80. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 9 de julio de 2020.

El salto el palo era... | una pared así grande, y teníamos que echar contra más veces la pelota, sin que se cayera al suelo, que no se cayera al suelo: una, dos, tres, cuatro... Tenía que estar... | Terminaba con el brazo, pero...tenía que... | Si se te caía, ya perdías.

La tanga

CLO, 0871n

Informante: Pilar Molina García. Edad: 87. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 10 de septiembre de 2020.

La tanga, eso es que se, en el suelo con tiza, se dibujaban unos números, unos cuadros..., y cada cuadro tenía su número. Y, entonces, empezábamos con una..., con una piedrecita, pues había que darle y también te tenías que pasar de un sitio a otro sin pisar, sin pisar la línea. Si la pisabas, entonces perdías.

Y pe y pe

CLO, 2762c

Informante: Pilar Molina García. Edad: 87. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 10 de septiembre de 2020.

Y pe y pe
y po po pó,
Malacachú
y ne ne né.
5 Y pe y pe
y po po pó,
Malacachú
y ne ne né
y ne ne né.

[Com. 1: Y cuando el “ne ne né” ése..., Era el que se quedaba de ladrón. Y los demás, pues...salíamos detrás a cogerlo]

[Com. 2: Porque... ¿tú lo señalabas?]

[Com. 3: Claro, a coger la niña que se quedaba de...Eso sobre todo jugábamos en el colegio porque éramos...había más cantidad de niñas.]

6.6. JUEGOS DE SUELO

Los cromos

CLO, 0865n

Informante: Dolores Rueda Rodríguez. Edad: 67. Localidad: Churriana, Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 18 de junio de 2020.

Los cromos teníamos como... | Eran muñequitas, florecitas. Los comprábamos en el kiosco, que mi abuelo me daba los dinerillos... y los comprábamos. Venían folios así, cogiditos con un trocito y nosotros lo partíamos con mucho cuidado o lo cortábamos con las tijeras... Lo recortábamos y jugábamos. Lo poníamos boca abajo, y teníamos que hacer con la palma de la mano así, y si lo levantabas a la primera..., po... ganabas a lo mejor a otra que no lo había levantado a la primera, y así también pasábamos los ratos, y a veces ganábamos y otras veces perdíamos... A veces, ganábamos dos o tres o

cuatro o cinco de la compañera, pues ganábamos uno y a veces lo perdíamos, y también era un juego muy entretenido. Los cromos era un juego muy entretenido y mu de aquel tiempo, es verdad, que era un juego que se hacía mucho. Lo coleccionábamos. Cuando lo teníamos repetido, lo cambiábamos entre las amigas, entre las niñas... “Mira, este lo tengo repetido- ¿Tú cual no tiene? Pues yo este. Yo aquel”. Lo cambiábamos, teníamos nuestras cajitas mu bonitas. Bueno, buscábamos siempre, o nuestras abuelas o nuestras madres nos buscaban unas cajitas muy bonitas para tenerlos guardao, y la verdad que lo pasábamos muy bien.

Cromos y cartolinas

CLO, 0870n

Informante: Antonia Samper Ruíz. Edad: 80. Localidad: Málaga. Recopiladora: Esther María Iranzo Palomo. Fecha de registro: 9 de julio de 2020.

Mira, jugábamos también... a..., a los cromos. Habíamos unos cromos, que en la papelería vendían... Todo el mundo no podía comprar los cromos, pero las niñas compraban...y la que... | Yo po francamente no podía y... Jugábamos a los cromos. A los cromos estábamos to el día jugando...Y la que no tenía, en los estancos vendían unas cajillas de mistos mu bonitas, lo que es por fuera. Entonces, íbamos a los ban..., a los estancos, cogíamos esas cajillas de mistos que ya estaban vacías, y las cortábamos, la recortábamos y la que no teníamos cromos, pues jugábamos con las cartolitas. Y ahí veías tu... las niñas que podían..., vamos..., que estaban un poquito mejor los papaitos, y las que no podíamos, po jugábamos con las catolinas esas..., que se jugaba mu bien también.

7. DISEÑO PROPUESTA DIDÁCTICA

7.1. *Justificación*

Con la finalidad de alcanzar uno de los objetivos finales propuestos en el presente trabajo, en concreto el de promover el interés por los juegos tradicionales y populares de la cultura malagueña, en este punto del trabajo se va a desarrollar una propuesta didáctica a través de una unidad didáctica integrada que toma como punto de partida el corpus oral recopilado a lo largo de todo el trabajo.

Esta Unidad Didáctica de juegos tradicionales pretende ser un escaparate de posibilidades lúdicas para llevar al aula valores propios del juego como cooperación, solidaridad, aceptación de uno mismo y de los demás, así como de las normas del juego.

La Educación Física permite una formación integral del alumnado y desarrolla un papel fundamental tanto por las posibilidades de exploración personal como por las relaciones que el sujeto establece con el medio, los objetos y los otros. El juego se convierte en una pieza clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en un puente para la vinculación con la cultura andaluza, así como el descubrimiento y transmisión de las tradiciones y el patrimonio cultural.

El alumnado al que va dirigido dicha unidad didáctica integrada pertenece al segundo ciclo de Educación Primaria, concretamente, a un cuarto curso. En cuanto a las características psicoevolutivas, según Castaño (2006), se encuentran en una etapa puente entre la infancia y la preadolescencia. En el plano emocional expresan emociones, aunque en ocasiones hay que motivarlos y pueden sentirse avergonzados si se les llama la atención de forma pública. Un alto porcentaje de alumnos/as manifiestan especial curiosidad por conocer el mundo que los rodea y son participativos y colaborativos, además de tener la suficiente madurez para asumir el orden, clasificar y conocer las tareas propuestas, así como llevar a cabo reproducciones propias y representaciones y bailes.

7.2. *Objetivos*

- Objetivos generales:
 - Conocer y aprender juegos tradicionales de la provincia de Málaga.
 - Valorar la tradición oral.

- Participar en la recuperación de juegos populares de la tierra malagueña.
- Desarrollar las habilidades básicas participando activamente en el juego.
- Objetivos específicos:
 - Transmitir valores, tradiciones, cultura, etc.
 - Desarrollar la creatividad y estimular la imaginación del alumnado.
 - Fomentar la toma de conciencia de la escasa relevancia de ganar o perder en el juego, así como la importancia de la función lúdica y el aprendizaje de las reglas del juego.
 - Trabajar las habilidades motrices a través de los juegos populares y tradicionales.
 - Favorecer la socialización e integración de los niños y las niñas a través de juegos grupales.
 - Recuperar y conocer los diferentes juegos tradicionales.

7.3. Contenidos

Conceptuales:

- Juegos populares.
- Juegos cooperativos.
- Juegos de calle.
- Cooperación.

Procedimentales:

- Práctica de juegos populares.
- Conocimiento y experimentación de juegos populares de nuestra comarca.
- Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de juegos populares.

Actitudinales:

- Participación activa en los diferentes juegos populares.
- Valoración del trabajo en equipo.
- Interés por conocer y practicar juegos populares.
- Aceptación de las normas y del resultado del juego.

7.4. Metodología

Como punto de partida, creemos interesante asumir la definición de metodología expuesta por Delgado (1991), quien se refiere a este concepto como: “el conjunto de momentos y técnicas, lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos” (p. 97).

7.4.1 Principios metodológicos.

Atendiendo a los principios metodológicos que nos establece los textos legislativos de la Orden ECD/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE, núm. 25, I. Disposiciones generales, (2015), establecemos una serie de directrices que orientan sobre cómo debe ser aplicada la metodología en nuestros planteamientos didácticos. A saber:

- Contribuir al desarrollo integral del alumnado.
- Atender a la zona de desarrollo próximo para asegurar la construcción de aprendizajes significativos.
- Partir de la realidad y del contexto inmediato del alumnado.
- Favorecer el auto-aprendizaje.
- Valorar más los procesos que los resultados.
- Fomentar la cooperación mediante el trabajo en equipo y el compañerismo.
- Impulsar el desarrollo de la autonomía, la superación de dificultades y la resolución de conflictos.
- Impregnar de un aspecto lúdico los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Establecer un carácter transversal y globalizador al aprendizaje.
- Promover un estilo de vida saludable.
- Dotar de equidad educativa el proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta la inclusión educativa y la atención a la diversidad.
-

7.4.2. Orientaciones metodológicas

Respecto a las orientaciones metodológicas para el área de Educación Física en la Comunidad Autónoma de Andalucía, hay que tomar como referencia lo expuesto en

el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. BOJA, núm. 50. Capítulo II, artículo 8, (2015) así como en la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. BOJA, núm. 60. Artículo 4, (2015). De este modo, la metodología en nuestra área con el fin de generar un aprendizaje significativo, debe presentar las siguientes características:

- Aprendizaje cooperativo.
- Participación del alumnado en el proceso de enseñanza.
- Resolución de problemas y conflictos.
- Valoración de la salud y la prevención de accidentes.

7.4.3. Experiencias de enseñanza-aprendizaje

Como revela Imbernón(2002), uno de los aspectos básicos de las unidades didácticas son los ejercicios, actividades y tareas, los cuales persiguen la consecución de unas metas prefijadas y concretadas a través de los criterios de evaluación, objetivos didácticos y saberes. El tipo de actividades orientadas a la integración de las competencias clave, según la Junta de Andalucía, son las siguientes:

- Ejercicios: Acciones orientadas a la comprobación del dominio adquirido en el manejo de un determinado dominio motor.
- Actividades: Acciones orientadas a la adquisición de un dominio motor nuevo o a la utilización de alguno de forma diferente, usando procesos cognitivos como analizar, reflexionar, crear...
- Tareas: Orientadas a la resolución de una situación –problema dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles. Es la experiencia de enseñanza-.

A esto debe añadirse la utilización de actividades de introducción- motivación (juegos de componente emocional, explicación, rutina de pensamiento), así como actividades de vuelta a la calma (para bajar pulsaciones).

En cuanto a las actividades, se organizarán y abarcará todas las medidas necesarias para atender a la diversidad del grupo-clase, en función de las características particulares de los participantes, así como, al alumnado con necesidades específicas de

apoyo educativo (N.E.A.E), por lo que las actividades serán motivadoras, flexibles, abiertas y adaptadas para todo el alumnado. El rol del profesor será activo, ya que orquestrará todas las actividades, prestando atención a la dificultad que comporten y a la reacción de los alumnos.

7.4.4. Organización del alumnado

Durante las sesiones desarrolladas, se utilizarán organizaciones en gran grupo y pequeños grupos, además de realizar actividades que requieran de una participación individual. La diversidad (heterogeneidad) en los agrupamientos será una constante, para lo que se planteará una metodología participativa y social.

7.4.5. Temporalización

El desarrollo de la U.D.I. se va a llevar a cabo a lo largo de tres semanas de febrero para hacer coincidir el desarrollo de la misma con la celebración de la efeméride del Día de Andalucía. Se desarrollarán un total de seis sesiones con una duración aproximada de sesenta minutos cada una.

7.4.6. Recursos

Para el desarrollo de las sesiones planteadas va a ser necesario el uso de recursos espaciales y materiales. En cuanto al espacio, la mayor parte de las actividades se van a desarrollar en la pista polideportiva del centro o en la zona de recreos del centro por las adecuadas dimensiones y la cercanía del material deportivo que vamos a utilizar. En relación a los recursos materiales, ofrecemos seguidamente, en el desarrollo de cada sesión, un apartado específico donde se detallan.

7.4.7. Desarrollo de las sesiones y actividades

TÍTULO: “JUEGOS DE CORRO” (1/5)	
TEMPORALIZACIÓN	11 de febrero.
OBJETIVOS	
- Conocer y aprender canciones de corro y de rueda populares. - Practicar juegos grupales de forma cooperativa. - Respetar las normas del juego por encima de los resultados.	

CONTENIDOS	
- Conoce y practica juegos tradicionales de la provincia de Málaga. - Práctica de juegos y actividades en entornos habituales y no habituales. - Respeto de las normas del juego por encima de los resultados.	
EDUCACIÓN EN VALORES- TEMAS TRANSVERSALES	
• TRANVERSALES: Ed. Valores sociales: respeto por las normas del juego. Ed. Cultura Andaluza: Juegos populares y tradicionales. • INTERDISCIPLINARIEDAD Y MULTIDISCIPLINARIEDAD: Matemáticas: cálculo tiempo de juego. Lengua: Lectura comprensiva. Ed. Musical: ritmo, compás y expresión corporal a través de la danza. • INTRADISCIPLINARIEDAD: Juego: como contenido propio.	
METODOLOGÍA	- Técnicas de Enseñanza: instrucción directa e indagación - Modelos pedagógicos: ap. Cooperativo, gamificación - Estilos de enseñanza: asignación de tareas y socializador - Estrategias en la práctica: Global. - Agrupamientos: parejas, grupos reducidos.
RECUSOS MATERIALES E INSTALACIONES	- Pañuelos - Revista para elaboración de los cromos - Silbato - Pista polideportiva
ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS APOYO EDUCATIVO	
La alumna con hipoacusia tendrá un sitio preferente en las explicaciones, explicación apoyada con ejemplos y se le permitirá el tiempo requerido para ajustarse el dispositivo.	
EVALUACIÓN	
CRITERIOS E INDICADORES: - Practicar y participar activamente en los diferentes juegos propuestos - Colaborar con los compañeros para	INSTRUMENTOS: - Observación directa - Lista de control - Rúbrica

conseguir un objetivo común - Saber perder y ganar - Disfrutar a través del juego	
---	--

DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

- **Parte inicial 10 min.**
 - El contenido principal es presentar la unidad. En asamblea se les presentará la tarea final en contenido y forma (Sesión 4: creación de un libro digital: Juegos heredados: tradiciones lúdicas para niños y niñas del futuro) y se crearán los grupos de trabajo.
- **Parte principal 35-40 min.**
 - **“El anillito”:** Para jugar se necesita un objeto pequeño (piedra, canica...) El alumno/a que se la queda y tiene el objeto (piedra, canica) tendrá que entregarlo con disimulo a uno de sus compañeros/as, los cuales permanecerán sentados en el suelo con los ojos cerrados y con las manos en posición de cuenco, sin que los demás lo sepan. Quien recibe el objeto lo oculta por lo que el desafío es disimular quién posee el objetopreciado.
 - **“La rueda”:** Jugaremos en corro en grupos heterogéneos y cogidos de la mano. El ritmo del juego viene marcado por el compás de las canciones. Descubriremos diferentes canciones de corro como son: “La chata merenguera”, “Al corro de la patata”, “Que llueva, que llueva”, “El lobo”, entre otras.
- **Parte final 10 min.**
 - **“Jugamos a los cromos”:** dividida la clase en grupos de tres o cuatro, cada alumno/a tendrá una página de una revista de alimentación de la cual tendrán que recortar diez productos, los cuáles serán sus cromos. Se ponen los diez cromos de cada alumno/a en un montón boca abajo, e intentar volverlos palmeándolos con la mano cóncava. Cada tirada le toca a uno o a una, los cromos que levante en su tirada se los quedará sean de su propiedad o del compañero/a, así con todos los miembros del grupo.

Observaciones.

TITULO:	“ AL SALTAR LA COMBA” 2/5
TEMPORALIZACIÓN	15 de febrero
OBJETIVOS	

- Conocer y aprender juegos de comba. - Dominar distintas modalidades de salto a la comba. - Respetar las normas del juego por encima de los resultados.	
CONTENIDOS	
- Conoce y practica juegos de comba de la provincia de Málaga. - Práctica del salto, tanto individual como colectivo. - Respeto de las normas del juego por encima de los resultados.	
EDUCACIÓN EN VALORES- TEMAS TRANSVERSALES	
• TRANSVERSALIDAD: Coeducación e igualdad: la comba. Ed. a la ciudadanía: cooperación y ayuda en los saltos de comba. Ed. Cultura Andaluza: juegos de nuestra cultura. • INTERDISCIPLINARIEDAD Y MULTIDISCIPLINARIEDAD: Matemáticas: cálculo de saltos acumulados. Ed. musical: ritmo, movimiento y expresión corporal. Lengua: Vocabulario. • INTRADISCIPLINARIEDAD: Juego: como contenido propio.	
METODOLOGÍA	- Técnicas de Enseñanza: instrucción directa e indagación - Modelos pedagógicos: ap. Cooperativo, gamificación - Estilos de enseñanza: asignación de tareas y socializador - Estrategias en la práctica: global - Agrupamientos: parejas, grupos reducidos
RECURSOS MATERIALES E INSTALACIONES	- Comba grupal - Comba individual - Silbato - Conos - Pista polideportiva
ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS APOYO EDUCATIVO	
La alumna con hipoacusia tendrá un sitio preferente en las explicaciones, explicación apoyada con ejemplos y se le permitirá el tiempo requerido para ajustarse el dispositivo.	
EVALUACIÓN	

CRITERIOS E INDICADORES: - Conocer diferentes juegos populares de su comarca - Saber aceptar el resultado del juego - Conocer y respetar las normas de los diferentes juegos populares	INSTRUMENTOS: - Lista de control - Registro anecdótico - Escala de estimación o rúbrica
DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y EJERCICIOS	
• Parte inicial 10 min. • Haremos un calentamiento jugando a la comba de forma individual, para ello, daremos una comba a cada alumno y explicaremos su funcionamiento. Variante: compartir comba y salto con un compañero/a y trabajar el salto hacia atrás. • Parte principal 35-40 min. • Jugaremos a la comba grupal y aprenderemos canciones de comba y de barca de nuestros abuelos y abuelas: “La niña de la comba”, “Al pasar la comba”, “El cochecito leré”, “Estaba el señor Don Gato”. Se trabajará la entrada en la comba grupal, la salida, así como el salto colectivo. • Parte final 10 min. • Tras un breve descanso, grabaremos en vídeo los juegos de salto realizados durante la sesión para ser registrados en el blog digital del centro, como material de ocio en contextos externos al centro para toda la comunidad educativa.	
Observaciones.	

TÍTULO: “Competiciones antiguas” 3/5	
TEMPORALIZACIÓN	17 de febrero
OBJETIVOS	
• Desarrollar habilidades motrices básicas a través de diversos juegos populares. • Practicar juegos grupales de forma cooperativa. • Respetar las normas del juego por encima de los resultados.	
CONTENIDOS	
- Conocimiento y experimentación de juegos populares de nuestra comarca. - Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de juegos populares.	

- Valoración del trabajo en equipo.	
EDUCACIÓN EN VALORES- TEMAS TRANSVERSALES	
• TRANSVERSALIDAD: Ed. Para la paz: Respeto a las normas. Ed. para la ciudadanía: materiales reciclados. Ed. Cultura Andaluza: juegos de nuestra cultura. • INTERDICIPLINARIEDAD Y MULTIDISCIPLINARIEDAD: Matemáticas: cálculos de puntuaciones. Lengua: Lectura comprensiva. Ciencias sociales: la deportividad. • INTRADISCIPLINARIEDAD: Juego: como contenido propio.	
METODOLOGÍA	- Técnicas de Enseñanza: instrucción directa e indagación - Modelos pedagógicos: ap. Cooperativo, gamificación - Estilos de enseñanza: asignación de tareas y socializador - Estrategias en la práctica: global - Agrupamientos: parejas, grupos reducidos
RECUSOS MATERIALES E INSTALACIONES	- Botellas de agua recicladas para elaborar bolos - Tizas - Papel de aluminio reciclado de los bocadillos - Patio de recreo
ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS APOYO EDUCATIVO	
La alumna con hipoacusia tendrá un sitio preferente en las explicaciones, explicación apoyada con ejemplos y se le permitirá el tiempo requerido para ajustarse el dispositivo.	
EVALUACIÓN	
CRITERIOS E INDICADORES:	INSTRUMENTOS:
- Practica y participa activamente en los diferentes juegos propuestos. - Colabora con los compañeros para conseguir un objetivo común. - Conocer y respeta las normas de los diferentes juegos populares.	- Lista de control - Registro anecdótico - Rúbrica

DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

- **Parte inicial 10 min.**
- **“El escondite”:** un alumno/a “se la queda” y cuenta hasta treinta mientras que el resto de compañeros se esconden, por el patio de recreos. Cuando termina de contar comenzará la búsqueda y cada vez que descubra a un compañero/a escondido tendrá que decir su nombre tocando la pared donde se inició la cuenta. Cada uno se puede salvar intentando llegar a la pared sin que sea visto por el que se la queda.
- **Parte principal 35-40 min.**
Se plantean juegos populares y tradicionales con materiales reciclados como:
 - **“Carreras de chapas”:** se pinta en el suelo con tizas el recorrido de la carrera, cada alumno/a utilizará una chapa como elemento de juego. Ganará el alumno/a que consiga alcanzar con su chapa la meta sin salirse del carril, solo con el impulso de dos dedos.
 - **“Los bolos”:** para la realización de este juego, se utilizará botellas de agua recicladas, se colocarán los bolos a una cierta distancia y cada alumno tendrá una tirada por turno. Gana aquel/aquella que consiga derribar el mayor número de bolos en tres turnos.
 - la chapa con los dedos.
 - **“La petanca”:** cada alumno tiene dos pelotas. El objetivo es lanzarlas intentando arrimarse lo máximo posible a la pelota-guía (más pequeña). Utilizaremos papel de aluminio para elaborar las bolas de juego.
- **Parte final 10 min.**
- **“Un, dos, tres, pollito inglés”:** uno de frente a la pared, y los compañeros en la otra pared. El que se la queda dice “Un, dos, tres, pollito inglés”, mientras los demás avanzan hacia él. Cuando éste se vuelve si ve moverse a alguien lo manda empezar.

Observaciones

TÍTULO:	“ Un libro para tod@s” 4/5
TEMPORALIZACIÓN	22 de febrero
OBJETIVOS	

- Crear un libro digital de juegos populares y tradicionales para el archivo del centro. - Saber utilizar las nuevas tecnologías para la creación de materiales. - Conocer y aprender juegos de tradición popular. - Practicar juegos grupales de forma cooperativa. - Respetar las normas del juego por encima de los resultados.	
CONTENIDOS	
- Conocimiento y experimentación de juegos populares de nuestra comarca. - Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de juegos populares. - Valoración del trabajo en equipo. - Interés por conocer y practicar juegos populares.	
EDUCACIÓN EN VALORES- TEMAS TRANSVERSALES	
• TRANSVERSALIDAD: Ed. Cultura Andaluza: juegos de nuestra cultura. Ed. para la ciudadanía: Trabajo cooperativo. Coeducación e igualdad: Grupos heterogéneos. • INTERDISCIPLINARIEDAD Y MULTIDISCIPLINARIEDAD: Lengua: recopilación de información y lapbook. Cultura andaluza: Elaboración libro “Juegos heredados: tradiciones lúdicas para niños y niñas del futuro”. • INTRADISCIPLINARIEDAD. Animación a la lectura: lapbook cooperativo y cartelería.	
METODOLOGÍA	- Técnicas de Enseñanza: instrucción directa e indagación - Modelos pedagógicos: ap. Cooperativo, gamificación - Estilos de enseñanza: asignación de tareas y socializador - Estrategias en la práctica: global - Agrupamientos: parejas, grupos reducidos
RECUSOS MATERIALES E INSTALACIONES	- Ordenador - Tablet - App y aplicaciones digitales - Aula de ordenadores.
ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS APOYO EDUCATIVO	

Con la alumna con hipoacusia, tendrá un sitio preferente en las explicaciones, explicación apoyada con ejemplos y se le permitirá el tiempo requerido para ajustarse el dispositivo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS E INDICADORES:

- Appreciar el valor social y cultural de juegos de nuestra comunidad.
- Saber aceptar el resultado final del juego.
- Participar y valorar el trabajo cooperativo como forma de mejora personal y grupal.

INSTRUMENTOS:

- Registro anecdótico
- Rúbrica
- Lista de control

DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

Parte inicial 10 min.

- Acudiremos a la sala de ordenadores en lugar del a la pista polideportiva como es común y explicaremos al grupo-clase como elaborar un libro digital a través de la aplicación Chromebooks. A continuación, repartiremos los contenidos de los que se van a encargar cada grupo de trabajo.

- Parte principal 35-40 min.

“Un libro para todos” Acudiremos a la clase para crear por grupos de trabajo y a través de Chromebooks un libro digital sobre juegos tradicionales para donarlo a la biblioteca del centro.

- Parte final 10 min.

Realizaremos un tiempo de preguntas y reflexiones donde cada grupo podrá expresar las dudas o dificultades que se han encontrado a lo largo del proceso de edición. Aquel grupo que lo desee puede exponer su parte del trabajo.

Observaciones

TÍTULO: “Gymkana andaluza” 5/5

TEMPORALIZACIÓN 25 de febrero.

OBJETIVOS

• Celebrar la efeméride del Día de Andalucía. • Practicar juegos grupales de forma cooperativa. • Respetar las normas del juego por encima de los resultados.	
CONTENIDOS	
- Conocimiento y experimentación de juegos populares de nuestra comarca. - Valoración del trabajo en equipo. - Interés por conocer y practicar juegos populares.	
EDUCACIÓN EN VALORES- TEMAS TRANSVERSALES	
• TRANSVERSALIDAD: Ed. Cultura Andaluza: juegos de nuestra cultura. Ed. para la salud: la actividad física como hábito. Convivencia: cooperación y ayuda en los juegos. • INTERDISCIPLINARIEDAD Y MULTIDISCIPLINARIEDAD: Lengua: asamblea deportiva. Matemáticas: cálculos de puntuaciones. Ciencias sociales: la deportividad. • INTRADISCIPLINARIEDAD: Juego: como contenido propio.	
METODOLOGÍA	- Técnicas de Enseñanza: instrucción directa e indagación - Modelos pedagógicos: ap. Cooperativo, gamificación - Estilos de enseñanza: asignación de tareas y socializador - Estrategias en la práctica: global - Agrupamientos: parejas, grupos reducidos
RECURSOS MATERIALES E INSTALACIONES	- Botellas recicladas para elaborar bolos - Tizas - Conos - Patio de recreo
ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS APOYO EDUCATIVO	
Con la alumna con hipoacusia, tendrá un sitio preferente en las explicaciones, explicación apoyada con ejemplos y se le permitirá el tiempo requerido para ajustarse el dispositivo.	
EVALUACIÓN	
CRITERIOS E INDICADORES:	INSTRUMENTOS:

- Practica y participa activamente en los diferentes juegos propuestos. - Colabora con los compañeros para conseguir un objetivo común. - Conocer y respeta las normas de los diferentes juegos populares.	- Lista de control - Registro anecdótico - Rúbrica
--	--

DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

- **Parte inicial 10 min.**

Asamblea colectiva para explicar el funcionamiento y la distribución de los grupos de juego (seis equipos de cuatro jugadores) de la gymkana andaluza.

- **Parte principal 35-40 min.**

La gymkana consta de 6 estaciones donde se realizará un juego diferente, cada equipo rotará por las seis estaciones cada cinco minutos.

- **Estación 1 “Las 3 esquinas”:** El terreno de juego es un triángulo dibujado en el suelo. Los tres ángulos son las tres esquinas. Tres jugadores ocuparán las tres esquinas y el cuarto es el que se la queda. El que se la queda deberá de buscar una esquina que ocupar, mientras los demás aprovechan la distracción del que se la queda para cambiar de esquina. Quien pierda su esquina, pierde.

- **Estación 2 “El puente”:** El objetivo final del juego es conseguir la mayor puntuación al final de la partida. Cada jugador tendrá tres canicas que deberán introducir por un cartón perforado con cinco arcos numerados en serie inversamente proporcional a su tamaño. Desde la línea de tiro, las canicas son disparadas hacia los puentes. En cada turno hay un guarda, su misión será recolectar todas las canicas que no lograron pasar por el arco para el ganador.

- **Estación 3 “Carreras de sacos”:** Desde la línea de salida partirán los corredores a la señal. Los alumnos/as, metidos en sacos, y que sujetarán con las manos a la altura de la cintura, deberán de hacer el recorrido a base de saltos. El primero que cruce la línea de meta, gana.

- **Estación 4 “Tres en raya”.** Se jugará en parejas. Cada jugador cuenta con tres fichas de un mismo color y con un color diferente al de su contrincante. El tablero de juego estará dibujado en el suelo. Gana aquel jugador/a que consiga situar sus tres fichas del mismo color en la misma línea, bien sea en horizontal,

vertical o diagonal.

- **Estación 5 “El lobo”:** El lobo será el participante que se la quede. Los demás participantes correrán por el terreno de juego. Aquel alumno/a que sea tocado por el lobo, será un nuevo lobo y tendrá la misma misión que el primero. La casa salvadora puede ser cualquier sitio en alto (espaldera, silla, etc.).
- **Parte final 10 min.**
- **“Un, dos, tres, pollito inglés”:** uno de frente a la pared, y los compañeros en la otra pared. El que se la queda dice “Un, dos, tres, pollito inglés”, mientras los demás avanzan hacia él. Cuando éste se vuelve si ve moverse a alguien lo manda empezar.

Observaciones

7.5. Evaluación

Para desarrollar dicho proceso, se tendrán en cuenta los referentes legales, que en materia de evaluación destaca la Orden del 4 de noviembre de 2015, por la que se establece la ordenación del proceso del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. BOJA, núm. 230. Capítulo III, artículo 9, (2015), e indica que:

- Será continua, teniendo en cuenta el proceso y las dificultades en el momento que se produzcan.
- Tendrá carácter global, en cuanto a las competencias clave y los objetivos de etapa, teniendo como referente el progreso del alumnado.
- Será formativa y orientadora, proporcionando información constante que permita mejorar tanto los procesos como los resultados.

Los procedimientos e instrumentos que utilizaremos para evaluar serán:

- **Registro anecdótico** en el cuaderno de Séneca del profesorado.
- **Rúbricas.** Utilizadas por parte del docente, como autoevaluación y coevaluación.
- **Portafolio digital y cooperativo.** Consistirá en la recopilación de imágenes y vídeos, aportando reseñas del trabajo cooperativo y aportará valor a nuestro proyecto de servicio comunitario.

En cuanto a los criterios de evaluación didácticos:

- Experimentar juegos populares, tradicionales y autóctonos siempre con actitud deportiva.
- Apreciar el valor social y cultural de juegos de nuestra tierra.
- Participar y valorar el trabajo cooperativo como forma de mejora personal y grupal.

8. CONCLUSIONES

La realización del presente trabajo ha sido muy satisfactoria, ya que me ha dado la oportunidad de descubrir y rescatar un rico patrimonio relacionado con los juegos tradicionales y populares de la provincia de Málaga. Como resultado de esta investigación y estudio, se ha obtenido un legado de gran valor para el futuro del juego y de la infancia, garantizando su conservación y difusión para las generaciones venideras.

El material que se presenta está compuesto por un corpus variado de testimonios relacionados con el cancionero infantil y la narrativa asociada al funcionamiento y las reglas de los juegos tradicionales.

Con el objetivo de recuperar horas de juego espontáneo, vivo y físico en la infancia y la costumbre de jugar en grupo sin la dependencia de una pantalla, nace esta propuesta que ofrecemos a quienes estén interesados por el juego al aire libre.

La escasez de recursos encontrados nos da un indicio de la falta de conservación del juego tradicional y popular de la provincia de Málaga. Espero que esta aportación sea el inicio de futuras investigaciones que se interesen por la labor de rescate, documentación y estudio del importante patrimonio lúdico de la Costa del sol.

9. BIBLIOGRAFÍA

Estudios

- Benítez, J. (1999). *Cancionero y Romancero de Belda* (Cuevas de San Marco). Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga (CEDMA).
- Bernal, J. A. (2003). *Juegos de calle*. Sevilla: Wanceulen.
- García López (2012) *Lorcamayor*, recuperado en:<http://www.lorcamayor.lorca.es/juegos/juego.asp?id=31#:~:text=En%20este%20juego%20hay%20que,cada%20ronda%20aporta%20un%20cromo.&text=A%20esta%20acci%C3%B3n%20se%20la,el%20que%20m%C3%A1s%20cromo%20levante>.
- La Vega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: INDE. Barcelona.
- La Vega, P y otros (2010). *Juegos tradicionales y salud social*. Aranda del Duero (Burgos): A.C. La tanguilla. Aranda del Duero (Burgos).
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?* Barcelona:, Paidós Educación.
- Medina, A. (1987). *Pinto Maraña. Juegos populares infantiles populares. Tomo I*. Valladolid: Miñón.
- Medina, A. (1987). *Pinto Maraña. Juegos populares infantiles populares. Tomo II*. Valladolid: Miñón.
- Pelegrín, A. (1993). El juego tradicional en la literatura y el arte. En P. C. Cerrillo, y J. García (Coord.), *Literatura infantil de tradición popular* (pp. 45-54). Universidad de Castilla-La Mancha. Colección Estudios 19.
- Pelegrín, A. M (1993). *Juegos y poesía popular en la literatura infantil y juvenil 1700-1990*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense, Madrid.
- Pelegrín, A. M. (1984). *Cada cual que atienda a su juego. De tradición oral y literatura*. Cincel:, Madrid.
- Pérez Vidal, J. (1986). *Folklore Infantil Canario*. Las Palmas de Gran Canaria: Instituto Canario de Etnografía y Folklore, Las Palmas de Gran Canaria.
- Ríos Cano, M. de los (1999). *Cancionero de los Pueblos de Málaga*. Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga (CEDMA).
- Trigueros, C. (2002). *El juego tradicional en la socialización de los niños*. En Moreno, J. A. *Aprendizaje a través del juego*. Málaga.

Velasco García (2007). *Biblioteca virtual de Andalucía*. Diputación de Granada, Junta de Andalucía. Recuperado de <http://www.bibliotecavirtualdeandalucia.es/catalogo/es/consulta/registro.cmd?id=1017558>. En *juegos tradicionales de Vezdemarban, Zamora* (2010). Recuperado de http://www.vezdemarban.com/08_espacio_reuerdo/objetos/juegos_tradicionales_coleccion/html/juego-12_la_piola.html,

Normativa

Ley Orgánica 2/2006 de Educación, texto modificado.

Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

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

Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Orden del 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.

Orden ECD/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Orden del 4 de noviembre de 2015 por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso aprendizaje del alumnado de Educación Primaria en Andalucía.

Recursos Web

www.vezdemarban.com

http://www.vezdemarban.com/08_espacio_reuerdo/objetos/juegos_tradicionales_coleccion/html/juego-12_la_piola.html

ANEXO I. AUTORIZACIÓN DE LOS INFORMANTES.



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, Teresa Benítez Moreno,

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en Utrilla, el día 24/6 de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: Teresa Benítez Moreno

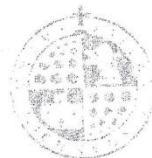
D.N.I.: 24736437-Y

Fecha: 24/6/2020

Firma:



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, Maria Luisa Lenda Morente.

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en Hábing el día 7/6 de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: M^a Luisa Lenda Morente

D.N.I.: 24.822.038-R

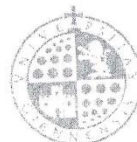
Fecha: 7-6-2020

Firma:

M^a Luisa Lenda Morente



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, José Ramos Sautao.....

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en18....., el día 6..... de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: José Ramos Sautao

D.N.I.: 24032719-H

Fecha: 18/06/2020

Firma:



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, Pilar Medina García

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en Málaga el día 10/9 de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: Pilar Medina García

D.N.I.: 29813275-P

Fecha: 10/9/2020

Firma:

Pilar Medina García



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, Antonia Saúper Ruiz

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en 7 el día Julio de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: Antonia Saúper Ruiz

D.N.I.: 24655044X

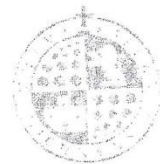
Fecha:

Firma:

Antonia Saúper



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, Maria Luisa Martín Soriano.

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en Hátorga el día 7/6 de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: Maria Luisa Martín Soriano

D.N.I.: 24 785 564 -M

Fecha: 07/06/2020

Firma:



Corpus de
Literatura Oral



Autorización para la grabación audiovisual

(Personas mayores de edad)

Por la presente, yo, Dolores Rueda Rodríguez

doy mi consentimiento para la grabación y uso o reproducción y puesta a la disposición del público
vía Internet, en el Corpus de Literatura Oral (<https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>), con ISBN
978-84-9159-256-3, de las secuencias filmadas en vídeo y/o las grabaciones de voz tomadas
durante la entrevista realizada en 17, el día 6 de 2020

Asimismo, he sido informado/a de que el Corpus de Literatura Oral de la Universidad de Jaén es
una plataforma de Internet sin ánimo de lucro, que tiene como objetivo preservar y difundir el
patrimonio literario de transmisión oral.

Nombre: Dolores Rueda Rodríguez

D.N.I.: 24799204-Y

Fecha: 17-6-2020

Firma: Dolores Rueda

ANEXO II. “JUEGOS HEREDADOS. JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL FUTURO”.



JUEGOS HEREDADOS

Juegos populares y
tradicionales para niños y
niñas del futuro.



ESTHER M^a IRANZO PALOMO

Índice

1. Juegos de comba

- La niña de la comba. 1
- Al pasar la barca. 1
- El cocherito leré. 1
- La reina de los mares. 2
- En Sevilla, a un sevillano 2

2. Juegos de corro

- Que sale a bailar salero. 3
- Que llueva, que llueva. 3
- El corro de la patata. 3
- Estaba el Señor Don Gato. 3
- El patio de mi casa. 4
- Tengo una muñeca vestida de azul. 4
- Ya me se la tabla. 4

Índice

3. Juegos de actividad física

● El anillito.	5
● La niña del mecedor.	5
● El pañuelito.	5
● Pollito inglés	6
● La piola	6
● La tanga.	6
● Policías y ladrones	7

1. Juegos de comba

la niña de la comba

La niña de la comba,
si se cayera,
que buena heridita,
se le hiciera,
Arroyo cuarto,
Fuente serena,
la que lava la ropa,
la lavandera,
una la lava, otra la
tiende,
otra le echa flores,
rosa y claveles,
y huelen los niños
y huelen las niñas
y huelen los curas ,
que van con ellos.

Escanea
y escucha



Al pasar la barca

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.

Escanea
y escucha



El cocherito leré

Al cocherito,
leré Al cocherito, leré,
me dijo
anoche, leré,
que si
quería, leré,
montar
en coche, leré.
Y yo le dije, leré,
no quiero coche, leré,
que me mareo, leré,
que me mareo, leré.

Juegos de comba



En Sevilla, a un sevillano

En Sevilla, a un sevillano la desgracia le cayó,
de siete hijas que tuvo, y ninguna fue varón.
Un día a la más pequeña la tiró la inclinación
de irse a servir al Rey vestidita de varón:
–No vayas, hija, no vayas, que te van a conocer,
tienes el pelito largo y carita de mujer.
–Madre, si tengo el pelo largo, madre, me lo cortaré,
y después de bien cortado un varón pareceré.
Siete años peleando y nadie la conoció,
y hasta que el hijo del Rey de ella se enamoró:
–Mal de amores me muero, madre, de amores me muero yo,
que el caballero don Marcos es hembra y no es varón.
–Acompáñale, hijo mío, a los baños a bañar,
que como ella sea hembra, no se querrá desnudar.
–Me sientan muy mal los baños, los baños me sientan mal,
pero por darle a usted gusto, las piernas voy a mojar.
Y el caballero don Marcos [...]
–De amores me muero, madre, de amores me muero yo,
que el caballero don Marcos es hembra y no es varón.
–Acompáñale, hijo mío, a las sillas a sentar,
que como ella sea hembra, d'acá más baja cogerá.
Y todos los caballeros se cogieron la más baja,
y el caballero don Marcos se ha cogido la más alta.
–De amores me muero, madre, de amores me muero yo,
que el caballero don Marcos es hembra y no es varón.
–Acompáñale, hijo mío, a las camas a acostar,
que como ella sea hembra, no se querrá desnudar.
–He recibido una carta de mi hermana la mayor,
que mi padre está muy grave y le van a dar la unción.

La reina de los mares

Soy la Reina de los mares
y ustedes me van a ver,
tiro mi pañuelo al suelo
y le vuelvo a recoger.

Pañuelito, pañuelito,
¿quién te pudiera tener?
guardadito en el bolsillo
como un pliego de papel?

Soy la Reina de los mares
y ustedes lo van a ver.



2. Juegos de corro.



El corro de la patata

Al corro la patata
comeremos ensalada,
lo que comen los
señores:
naranjitas y limones.
¡Alupé!
¡Sentadita me quedé!
¡Alupé, alupé!
¡Sentadita me quedé!.



Que sale a bailar salero

Que sale a bailar salero,
que salero sale a bailar,
que tiene más salero,
que agüita tiene la
mar.

Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva
Que llueva, que llueva
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan.
¡Que sí! ¡Que no!
Que llueva un
chaparrón.
Que se mojen los gitanos
y mi
padre nomareo, leré.

Estaba el señor Don Gato

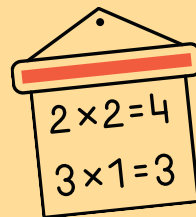
Estaba el señor don Gato (bis) sentadito en su tejado,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, sentadito en su tejado.
Ha recibido una carta (bis), que tenía que ser casado,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, que tenía que ser casado
con una gatita blanca (bis), sobrina de un tío pardo,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, sobrina de un tío pardo.
Al recibir la noticia (bis), se ha caído del tejado,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, se ha caído del tejado.
Se ha roto siete costillas, el espinazo y el rabo,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, el espinazo y el rabo.
Ya le llevan a enterrar (bis) por la calle del pescado,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, por la calle del pescado.
Al olor de las sardinas, el gato ha resucitado,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, el gato ha resucitado.
Por eso dice la gente, siete vidas tiene un gato,
¡marramiaumiáu, miau, miau!, siete vidas tiene un gato

Juegos de corro



Tengo una muñeca vestida de azul

Tengo una muñeca
vestida de azul,
con su camisita
y su canesú.
La saqué a paseo,
se me constipó,
la metí en la cama
con mucho dolor.
Y esta mañanita
me ha dicho el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.



El patio de mi casa

El patio de mi casa
es particular,
que cuando llueve mucho
se moja la mitad.
Agáchate
y vuélvete agachar
y no te agaches más.
Que pase el río,
que pase el mar.

Ya me sé la tabla

Ya me sé la tabla
de multiplicar.
Y el año que viene
me puedo casar.
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.
Y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos;
Ánimas venditas,
me arrodillo yo.



Juegos de actividad física.

El anillito



El juego del anillo también llamado «Corre el anillo» es un juego tradicional que tiene su origen en Francia, país donde se lo conoce como le furet (en francés, «el hurón»). El juego se difundió por Europa hasta llegar a España.

Para jugarlo sólo se necesita un anillo, aunque puede reemplazarse por una moneda, piedrita, botón o cualquier otro objeto que sea pequeño. Todos sentados en la ronda o en línea, cada uno tienen que unir las palmas de sus manos como si fuera un cuenco para beber agua, pero más cerradas. El que tiene el anillo o lo sostiene poniendo las manos en igual posición y escondiendo el anillo entre sus palmas va por la ronda pasando sus palmas por entre las de cada uno de los niños, y con mucho disimulo deja caer el anillo en las manos de alguno de ellos. Sigue pasando hasta llegar al final de la ronda como si el anillo estuviera aún en su poder.

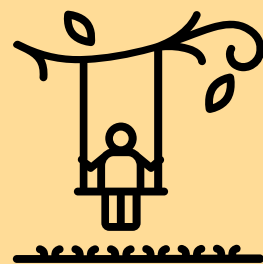
Una vez que pasó por todas las manos, elige a alguien que adivine ¿quién tiene el anillo? Todos los niños deben seguir con las manos en la posición inicial de modo que nadie se de cuenta si lo tiene o no. El desafío está, justamente, en disimular y que nadie note quién tiene el anillo. Hasta que uno adivina y pasa a ser quien tiene el anillo.

La niña de mecedor

Juego de los mecedores, consistía en la elaboración de un columpio de cuerda que se ataba desde una ventana a otra. Cuando una niña se mecía, las otras cantaba mientras esperaban su turno.

Canción:

La niña del mecedor,
se le ha caído un volante,
y no lo quiere coger,
porque está el novio delante.



El pañuelito

En primer lugar debemos elegir al árbitro, si el número de niños es par puede ser un papá o mamá. Una vez elegido haremos dos equipos con el mismo número de niños, y se organizarán entre ellos dando un número a cada jugador, por ejemplo del 1 al 5. Si el número de participantes fuera impar, en el equipo con menos jugadores un niño puede tener dos números.

Se traza una línea en el suelo a la altura del árbitro o juez, que se sitúa en un extremo con el brazo extendido y el pañuelo en la mano. Los niños se sitúan dos filas a la misma distancia del pañuelo. El juez dirá un número al azar en voz alta. El niño de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea coger el pañuelo y regresar a la línea de salida. Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar el niño debe perseguirle para intentar alcanzarle antes de que regrese a la salida, o queda eliminado. Por cada carrera ganada se dará un punto, cuando se hayan dicho todos los números ganará el equipo con más puntos. Si en alguna carrera existen dudas, es el juez quien debe decidir.

Juegos de actividad física.

Pollito inglés

Uno de los jugadores se pone contra una pared y los demás en una línea de salida a cierta distancia. Estos intentarán llegar a la pared, pero cuando el que se la queda dice «Un, dos, tres...Pollito inglés». Se vuelve y si hay algún niño o niña moviéndose, éste volverá a su sitio inicial. Gana el que llega a la pared y diga «pollito».



La piola

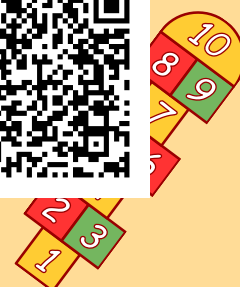
Tiene la finalidad de saltar por encima del participante, que hace de potro (burro), sin tocarle con ninguna parte del cuerpo que no sea las manos, que son empleadas para impulsarse sobre la espalda y saltar evitando caerse al suelo para no perder.

El juego viene acompañado de unas letras que se recitan al mismo tiempo que se ejecuta la partida:

- “A la una, mi mula” (consiste en realizar un sencillo salto a la piola).
- “A las dos, la cox” (es igual al anterior, pero en pleno salto y con apoyo de las manos se le debe golpear el trasero al participante que haga de potro).
- “A las tres, la culá de San Andrés” (salto de piola y golpeo con el trasero en la espalda del niño/a que haga de potro).
- “A las cuatro, uñas de gato” (salto de piola apoyando las uñas).
- “A las cinco, corro, salto y brinco” (como su nombre indica, para realizar este salto se debe coger bastante carrera ya que en esta ocasión el potro se coloca en la misma dirección del salto, de pie, con las piernas separadas hacia delante y ligeramente flexionadas; después de la carrera viene el salto y el brinco o apoyo con impulso de los brazos).

La tanga

Una vez establecido el orden de participación, la piedra o el tejo se lanza a la casilla número uno. El siguiente reto será a pie cojuelo, entra en esa casilla y con el otro pie empujar la piedra a la siguiente casilla, sin pisar líneas, ni apoyar el pie en el suelo...Así sucesivamente hasta llegar a la sexta casilla. De incumplir las normas del juego se le cederá el turno al siguiente jugador.



Juegos de actividad física.

Policías y ladrones

En este juego existen dos roles: el policía, que será un niño o niña y los ladrones los cuales serán el resto de jugadores. Los ladrones corren por todo el espacio y el policía tendrá que atraparlos. Los ladrones que sean tocados por un policía se convertirán en perseguidores así hasta atrapar a todos los ladrones.

