



CASAMEDITERRANEO



**juegos tradicionales
infantiles**
DEL MEDITERRÁNEO

Eliseo Andreu Cabrera

Cuaderno del profesor



Juegos tradicionales infantiles del Mediterráneo

CASAMEDITERRANEO





Índice

Presentación	06
Introducción	07
Primera parte	
Aproximación teórica: El juego, el Mediterráneo y la convivencia intercultural	11
1.1. Infancia y juego	13
1.2. El juego infantil en el Mediterráneo	14
1.3. Juego e interculturalidad	17
Segunda parte	
Evento recreativo: Juegos tradicionales infantiles del Mediterráneo	21
2.1. Justificación	23
2.2. Objetivos	23
2.3. Juegos seleccionados	25
Tercera parte	
Orientaciones didácticas: Educación física escolar	43
Cuarta parte	
Recursos bibliográficos y electrónicos	61
4.1. Bibliografía	63
4.2. Recursos en la web	68

Primera edición en español:
Casa Mediterráneo, Alicante, abril de 2010

Edición:
Casa Mediterráneo
Avda. Elche, nº1
03008 Alicante
Correo electrónico: info@casa-mediterraneo.es
www.casa-mediterraneo.es

Autor:
Eliseo Andreu Cabrera

Ilustraciones:
César Francés Giménez

Diseño y Maquetación:
Puntual Diseño Imagen y Comunicación, S.L.

Impresión:
Gráficas Bormac, S.L.

Depósito Legal:
XXXXXXX





Presentación

Queridos Profesores,

Las piedras, la rayuela, la comba... Son todos ellos juegos que recuerdo, como muchos de ustedes lo harán, de cuando era pequeña, cuando niños y niñas nos reuníamos en los parques y plazas de las ciudades y pueblos para compartir nuestro tiempo libre al salir del colegio. ¡Salta la cuerda! ¡Tira la piedra!... Todo me viene de nuevo a la memoria.

Y es que, en Turquía, Francia, Italia, Grecia, Egipto, Argelia o Marruecos, países con los que compartimos nuestra identidad mediterránea, también sus niños compartirían con nosotros estos juegos, tal y como explica el autor de este libro, Eliseo Andreu Cabrera.

Es deber de CASA MEDITERRÁNEO velar por el buen entendimiento y un mejor conocimiento entre los pueblos de la ribera mediterránea. Consorcio público promovido por el Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación con la colaboración de la Generalitat Valenciana y los Ayuntamientos de Alicante, Benidorm y Xàbia, nuestro objetivo es promover las relaciones de España con los países del Mediterráneo a través de la diplomacia pública, un concepto que da protagonismo a la ciudadanía, haciéndola partícipe de sus diferentes actividades.

Introducción

El juego es un rasgo universal de la raza humana. Forma parte de las diversas culturas y el contexto actúa de elemento moldeador que configura las actividades lúdicas, dotándoles de características singulares. Por ello, cuando un juego se transmite de generación en generación, no sólo se transfieren las reglas o la descripción de su desarrollo, sino que se propagan aspectos históricos y culturales, como pueden ser las costumbres y los valores propios de un grupo humano. El juego es definido por la mayoría de los autores, como una actividad libre, voluntaria y reglada que se desarrolla en un submundo apartado de la realidad, dentro de unos límites espaciales, temporales, y que tiene finalidad en sí misma. Se trata de una actividad seria, aunque divertida. ¿Alguien ha visto a un niño reír mientras intenta afinar su puntería lanzando piedras? En ese momento, ese niño se ha introducido en el submundo lúdico y se debe en cuerpo y alma a su tarea.

La transmisión oral, de abuelos a padres y de padres a hijos, hace que el componente afectivo, fije en las mentes de los más pequeños, aquellos detalles que no aparecen en ningún documento escrito. Los rituales de juego, retahílas, canciones, el propio material y su construcción son parte del tesoro lúdico transmitido. En lo referente al extenso repertorio surgido de la creatividad popular, podemos afirmar que los juegos tradicionales infantiles poseen una gran riqueza motriz. Se trabajan todo tipo de habilidades, destrezas, cualidades físicas, capacidades perceptivo-coordinativas y conductas socio-motrices, entre otras. El aparato locomotor se utiliza en todas sus funciones, en todas las fases de la infancia. Energía sin límites, alegría e interacción social serían los requisitos necesarios para la diversión constante. Otro aspecto interesante a estudiar, sería la aparición de ciertos juegos como reflejo de la sociedad en la que se vive. Es decir, en entornos difíciles para la subsistencia humana aparecen

juegos de estrategia, astucia y azar. En otros entornos geográficos en los que hay que conseguir el alimento a diario, destacan los juegos de habilidad física. En sociedades competitivas los juegos adquieren el enfoque agonista.

Las características del juego tradicional infantil son:

- a. Los juegos tradicionales tienen reglas, pero las reglas no están escritas. Son fáciles de recordar para los jugadores.
- b. Las reglas de los juegos tradicionales son negociables (antes o durante el juego).
- c. Los niños usualmente aprenden los juegos sin recibir instrucción. (a veces los niños que no son aceptados como jugadores, juegan solos en la banda).
- d. Los juegos tradicionales son sencillos para ser practicados y aprendidos por un niño de habilidades normales.
- e. Los juegos tradicionales tienen tanto, el componente competitivo como el cooperativo.
- f. Los juegos tradicionales no requieren siempre de equipamiento manufacturado. (Pueden utilizarse objetos encontrados en el suelo o fabricados en casa).
- g. Son los propios niños quienes organizan sus actividades por su propio placer. Deciden cuándo, dónde y cómo jugar.

En otro orden de cosas, debemos señalar que todo lo que ocurre en la sociedad se refleja en la escuela. Del mismo



modo, todo lo que ocurre en la escuela, se refleja en la sociedad. Con el ánimo de reforzar el binomio Sociedad-Escuela, facilitando la comunicación entre individuos, la expresión, la libertad, la tolerancia, la solidaridad y el respeto, lanzamos este ilusionante proyecto. La escuela es la institución en la que podemos proyectar un modelo educativo democrático, a partir de los valores que transmite el juego. No podemos permitir que la infancia pierda su esencia lúdica, y que los niños y niñas dejen de serlo prematuramente. Esto sería un fracaso social y personal, que convertiría a estos niños en adultos frustrados, tristes y violentos. Finalmente, cabe apuntar que la idea de organizar los Juegos tradicionales infantiles

del Mediterráneo, surge de la necesidad de promover el conocimiento mutuo entre las diferentes culturas, de dotar de espacios para el juego infantil y ofrecer propuestas de ocio positivo. Partiendo del juego como práctica universal, que presenta manifestaciones análogas en las diversas culturas y quizá, con más semejanzas que diferencias, entre los países mediterráneos, presentamos esta propuesta.

Eliseo Andreu Cabrera



Primera Parte

Aproximación teórica:
El juego, el Mediterráneo
y la convivencia intercultural



1.1. Infancia y juego

Infancia y juego forman una unión inseparable. Queda probada la existencia de una gran cultura¹ lúdica infantil, en las diferentes etapas históricas. El período antiguo es escaso en documentos escritos acerca de las actividades lúdicas practicadas en la infancia. La información bibliográfica, en el período transcurrido desde la Prehistoria hasta el siglo XVIII, hace referencia, en gran parte, a documentación específica sobre juegos de adultos o adolescentes. La información sobre prácticas infantiles es muy reducida, debido a que la atención que se dedicaba a la educación infantil era infinitamente inferior a la actual. El estado de la niñez es, en gran medida, una creación moderna.

Recopilar todas las actividades lúdicas practicadas por los niños a lo largo de la historia es tarea imposible, sin embargo, la gran cantidad de vestigios lúdicos encontrados nos permite asegurar que el ser humano siempre ha jugado. Se estima que en Egipto (3000 a.C.) se iniciaba en la instrucción entre los cinco y los siete años de edad. Las escuelas estaban dentro de los templos y los maestros eran los sacerdotes. El currículo estaba compuesto de: escritura (jeroglífica y popular), aprendizajes memorísticos, cuentos, máximas morales y textos religiosos. Los niños, en este período de su vida no tenían otras preocupaciones que la diversión en los juegos. Por algunos datos, consta que los niños egipcios no tenían escuela por la tarde e iniciaban sus juegos en las calles, después de que sus madres les dieran de comer (Llana, 1985)². La calle era el lugar para el juego por excelencia. En el siglo V a.C. se establecieron en Atenas un buen número de maestros profesionales que

abrieron escuelas especializadas en diferentes materias. Los *grammatistes*³ enseñaban los rudimentos de la lectura, la escritura y quizá también de la aritmética; los *kithistes* enseñaban música; y los *paidotribes*, que se ocupaban de la formación física.

Se cree que el joven ateniense empezaba a ejercitarse, dirigido por el *paidotriba*, sobre los ocho años. Las peculiaridades de la gimnasia griega son la desnudez del practicante (la palabra gimnasia deriva del vocablo griego *gymnos*, que significa "desnudo"), la unión de aceite por todo el cuerpo y el acompañamiento musical del oboe durante la práctica.

En Roma, la escuela era denominada "*ludus*" y podían asistir también las niñas. Aparece aquí un vocablo con doble significado, ya que se utilizaba igualmente para definir el juego. El doble uso lingüístico supone un interesante hecho que no pasó desapercibido para los etimologistas romanos como *Festus*. Este pensaba que se denominó así para engañar a los niños y hacerles pensar que ir a la escuela era algo más divertido de lo que era en realidad. Investigaciones más recientes y probablemente más precisas propugnan que el término "*ludus*" apareció en una época en la que los juegos, entendidos como una forma de entrenamiento físico para la guerra, constituían el núcleo de la educación romana. El *ludi magister* era el encargado de instruir a los más pequeños en la formación física. Los lugares de juego eran la calle, las plazas y los patios de las casas. Este aspecto parece ser común a todos los pueblos mediterráneos. La climatología favorecía el juego al

¹ La definición de cultura que sugiere el profesor Aniró Slegfried, del Colegio de Francia, y que adopta el profesor Tohmé, de la Oficina Internacional de educación, en una publicación de la UNESCO es la siguiente: "Cultura es la toma de conciencia, por parte del individuo, de su personalidad como ser pensante, y también de sus relaciones con las otras personas y con su medio natural". Igualmente una de las definiciones de cultura tradicional expresadas por un grupo o por los individuos, en tanto que expresión de su identidad y social, así como las normas y valores transmitidos oralmente, por imitación o de cualquier otra forma." En Rico Vercher, M. (1999). "Los juegos populares infantiles". Comunicación Encuentro Escuelas. Asociación Unesco.

² Llana, P. (1985). "Los niños en el antiguo Egipto". *Historia* 16. 10 (115): p. 106-114

³ Jenkins, I. (1998). *La Vida cotidiana en Grecia y Roma*. Ediciones Akal. Madrid. Pág. 30-37



aire libre y a su vez, tal circunstancia conducía a poder prescindir de juguetes para divertirse. La imaginación se desarrollaba con elementos naturales del entorno como el agua, los animales, las flores, las conchas, etc.

En diferentes excavaciones, los arqueólogos han encontrado, en las tumbas de niños arsenales de juguetes infantiles de los más variados tipos. Entre otros, gran cantidad de figurillas de barro cocido que servían de juguete en los primeros años de la infancia, sobre todo sonajeros de formas diversas, caballos con ruedecillas y toda clase de animales: cerdos, gallos, palomas, etc., así como multitud de muñecas para las niñas, algunas de ellas incluso articuladas.

En la actualidad, la infancia como período lúdico, se está perdiendo, debido entre otras razones, a las siguientes circunstancias sociales:

1. La calle como espacio de juego se ha reducido o ha desaparecido.
2. La inseguridad o el tránsito de vehículos obligan al juego dentro de casa.
3. Las nuevas tecnologías han suplido a los juegos de manipulación, habilidad física o acción.
4. La falta de espacios naturales, parques o instalaciones deportivas en las ciudades reducen las posibilidades de juego.
5. El tiempo de juego se ha visto reducido notablemente por el aumento de carga lectiva de los menores (talleres extraescolares, deberes, academias, etc.)
6. El tiempo de juego en las escuelas es muy reducido. 2 ó 3 sesiones de Educación Física a la semana son insuficientes para canalizar la energía emocional y física acumulada, debido a las restricciones del medio.

7. La excesiva burocratización de las tareas educativas, provocan que, en muchas ocasiones, el maestro de Educación Física se centre en el cumplimiento de programaciones inflexibles, en detrimento de la verdadera necesidad del discente (100% tiempo de juego).

1.2. El juego infantil en el mediterráneo

El mar Mediterráneo ha sido la cuna de la civilización occidental y escena de expansiones históricas notables en el transcurso de la historia. Así, afirmamos que fue punto de encuentro de pueblos muy alejados geográficamente, cuyos habitantes hablan lenguas distintas. Como afirmó Colet, M. (1993:7) *"El Mediterrani, el Mare Nostrum dels latins, el Gran Mar esmentat per les Sagrades Escripures o el Mar dels Grecs de la versió àrab, les agües del qual uneixen tres continents, és el bressol i el gresol de la civilització occidental. Pel que fa a les arts, les idees o el pensament, els grecs, que, a través de les seues colònies, van influir en tota la Mediterrània, van introduir també el culte al que era en aparença inútil: l'amor per la bellesa, una paraula, el goig de crear. Els grecs no volien deixar ho i també el goig d'escriure, recitar, esculpir, pintar; en la banda l'esport, ja que aquesta activitat representava la realització d'un esforç; pel simple plaer de competir, de guanyar com a molt el premi simbòlic i únic d'una branca d'olivera."*

La incuestionable cultura mediterránea de nuestro país, es la causa de que se hayan asimilado las costumbres lúdicas de griegos, romanos y árabes. Sobre el origen autóctono que muchos investigadores, asignan a ciertos juegos que se practican en nación, autonomía o pueblo, hay que aclarar que sería un error defender el origen o la patente de una práctica lúdica.

El fenómeno de la transmisión de juegos y juguetes, que podemos constatar hoy desde las civilizaciones grecolatinas, o anteriormente desde la civilización egipcia, sería consecuencia de ese sustrato común que es la tradición mediterránea. Nos preguntamos si sería posible la recuperación de este espacio de juego en la actualidad.

Eduard Spiescha⁴ (1978), afirmaba que el conocimiento de los orígenes y la evolución de los juegos a través de la historia y de la geografía, enriquece y agranda nuestro respeto hacia otras culturas y pueblos.

Una de las posibles explicaciones sobre las semejanzas y diferencias lúdicas constatadas, podría ser que el ser humano posee las mismas características independientemente del lugar en el que haya nacido. Por ejemplo, Taylor⁵ aporta un juego que aparece en pinturas egipcias, *la morra*, y que ha permanecido intacto en diferentes países mediterráneos, a pesar de los tres mil años que nos separan.

El historiador del deporte Flacelière (1993:225) afirma que los principales juegos de la infancia y de la juventud apenas varían de un pueblo a otro, ni de una época a otra. Propugna que lo que primero impresiona al historiador de la Antigüedad es la similitud, la analogía o incluso la identidad entre costumbres y los hábitos de pueblos distintos (persas, mesopotámicos, egipcios y hebreos), que se ignoraban en gran parte unos a otros pero que vivían en condiciones similares a causa de la evolución.

⁴ Presidente del Grupo de Trabajo "Información" de los Comités Europeos del UNICEF, en el prólogo del libro Juegos de todo el mundo, Grunfeld F.V.
⁵ "Another of the egyptian pictures plainly represents the game we know by its Italian name of morra, the latin mico, or flashing of the fingers, which has thus lasted on in the Mediterranean districts over three thousand years, handed down through a hundred successive generations who did not improve it, for from the first it was perfect in its fitting into one little niche in human nature."
⁶ "The Games of Children: Their origin and history". En su obra se puede leer: "lo siguiente: "Thus, to give a few examples almost at random there are numerous references in the Greek and latin poets games played with balls, hoops, and tops"
⁷ "But probably the most interesting allusion to a child's game in any ancient writer is in a passage in Petronius, where he describes how a boy dimbed on to the back of Trimalchio and slapped him on the shoulders with his hand, laughing and calling out, Bucca, bucca, quot sunt hic? This is precisely the same game, and, what is more extraordinary, played with precisely the same formula, as that played by English schoolboys today, where a boy sets a back' and other boys leap on to it, holding up so many fingers with the cry, Buck, buck, how many horns do I hold up? Some interesting references to children's games are found also in medieval writers. There is a familiar game in which a flower is used as an oracle. The petals are stripped off one by one with the formula, He loves me, he loves me not." Bet (1929:2)

⁸ Cfr. Adell Castan (1997, p. 36)



Otros ejemplos los aporta Bett; H. (1929)⁶ citando a Petronio (66 d.C.) quien relata un juego⁷ recogido por escritos de la Edad Media, en el que una flor es usada como oráculo. Los pétalos se van quitando, diciendo: me ama, no me ama, ...

En la misma línea estudios recientes tratan de averiguar el origen de juegos locales y las influencias provenientes de otros pueblos o grupos. Mairal⁸ subraya que es conocido que ciertos juegos son casi universales, pero existen en cada país, y casi se diría que en cada zona o aldea, variaciones o derivaciones. Eso comporta un fenómeno de "aculturación" o transmisión de cultura a través del contacto entre grupos (bien sea por sincretismo-modificación o interpretación de un modo de cultura foránea, para adaptarla a la propia- o por selección de rasgos de esa cultura compatibles con la propia), que se aprecia en los juegos tradicionales. Hemos comprobado como juegos provenientes de otra región -fundamentalmente a través de la emigración- se han adaptado al medio ambiente receptor con ligeras modificaciones y se practican actualmente.

Como señala Grunfeld (1978), la afición por los juegos es un impulso universal que no tiene fronteras ni culturales ni lingüísticas. Así como las antiguas y primitivas religiones del mundo muestran similitudes en sus ritos para invocar la fertilidad o en su adoración al sol y a la luna, muchos juegos parecen ser comunes a los seres humanos de diversas partes del mundo. Muchos juegos que ahora pasan por ser meros pasatiempos



infantiles son, en realidad, reliquias de antiguos ritos religiosos que, a menudo, se remontan a los albores de la humanidad. La lucha de la cuerda, por ejemplo, es una dramatización de la pugna entre los oráculos; incluso la rayuela o infemáculo tiene que ver con los antiguos mitos. Con sus variantes geográficas (Infemáculo del Cielo y la Tierra, del agua, del correo, de la semana, inglés, de la luna), ha estado presente en diferentes civilizaciones. Uno de los diagramas más antiguos que se conocen es el trazado en el suelo del foro de Roma. Durante la expansión del Imperio romano, las legiones construían calzadas empedradas para enlazar los países del norte de Europa con los mediterráneos y del Asia Menor. Este juego se ha localizado en lugares tan lejanos como las Islas Canarias y Bosnia, y por supuesto en Italia, Francia o la península ibérica entre otros.

Otros juegos practicados en todo el mundo y que han llegado al siglo XXI, son -las canicas que se conocían en el antiguo Egipto y la Roma precristiana-, o las tabas, presentes en la Grecia antigua.

Sófocles atribuye la invención de las tabas a Palamedes y dice que éste enseñó el juego a los soldados griegos durante la guerra de Troya, pero parece más probable que tuviera su origen en la antigua Asia. Los romanos introdujeron las tabas en muchos países durante sus campañas militares, aunque el juego es también tradicional en otras partes del mundo, desde Rusia a Polinesia, adonde no llegaron jamás los romanos. Una forma moderna del juego, las cinco piedras, es muy popular entre los escolares de todo el mundo. (Este juego, en su variedad practicada en Marruecos durante el siglo XX, se denomina "Tabuxarat". En la actualidad los "tazos" podrían ser una variante moderna del mismo juego, en la que las piedras son cambiadas por chapas de plástico).

La peonza, el juego de la comba y el aro son representados en cerámicas griegas. Los griegos concedían gran

⁹ Santos Hernández, P. (1901) (1986) *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Saturnino Calleja Fernández. Estudio preliminar de Carmen Bravo Villante. Biblioteca de Ciencias Maravillosas. Madrid

1.3. Juego e interculturalidad

La atención a la diversidad no sólo se entiende como la actuación preferente a colectivos con necesidades educativas especiales. En las últimas décadas, el fenómeno del multiculturalismo requiere mayor atención desde el ámbito educativo y social.

Para obtener el autoconocimiento como ser humano, el individuo debe partir del conocimiento social. Solamente desde una profundización seria y rigurosa, sobre los orígenes de los pueblos y los movimientos de las diversas civilizaciones, podremos llegar a un conocimiento real de nuestra realidad vital.

Podríamos partir del concepto raza humana, como única existente en el planeta. Esta sería la primera analogía reconocida entre los seres humanos, el primer acercamiento.

Para ello, el planteamiento educativo pasa obligatoriamente por el desarrollo de la inteligencia emocional y del estímulo hacia una sensibilidad basada en el respeto hacia otras culturas. La diferencia multicultural se debe convertir en la oportunidad para el conocimiento y enriquecimiento mutuo.

El movimiento es la clave para entender el fenómeno. La Tierra gira, los continentes se desplazan, los mares se agitan, los individuos disponen de libertad de movimiento, las masas poblacionales buscan su estabilidad, los átomos no cesan su actividad en el micro-mundo. Este movimiento hace imposible una sociedad monocultural, por lo que el planteamiento único (que conlleva al racismo) y separatista, no tiene cabida en lo concerniente a la convivencia intercultural del siglo XXI.

La diversidad es la característica natural del entorno actual. La búsqueda de la igualdad y la tolerancia entre seres humanos es nuestro objetivo como educadores y el respeto debe reinar en todos los órdenes de la existencia y ser el modelo a transmitir por parte de las instituciones

públicas. Debemos desterrar pues, toda huella de discriminación, prejuicios, estereotipos o actitudes negativas hacia lo diferente. Aunque, queda claro que este proceso debe ser biunívoco.

Desde los centros escolares se tiene la responsabilidad de elaborar un modelo de currículum que recoja la riqueza cultural de la sociedad y los recursos humanos y materiales, para integrar a aquellos alumnos que provienen de otras culturas. No puede ser que la mayoría de las iniciativas en pro de la interculturalidad, sean actividades extracurriculares provenientes de instituciones ajenas a la escuela.

Quizás sea el profesor, la figura más decisiva, a la hora de lograr la verdadera integración de los alumnos en el sistema educativo. En el aula se reproduce una parte de la sociedad, un submundo real en el que se estrechan lazos. Quizás sea en el área de educación física en el que dispongamos de más recursos para lograr la empatía del alumno para con sus iguales. El recurso didáctico, por excelencia, el juego, supone la herramienta más efectiva para transmitir las reglas para una convivencia democrática. El lenguaje común de la actividad lúdica se convierte en el mejor traductor de idiomas, en el mejor mediador ante el conflicto, en el mejor recurso para el fomento de la interrelación social, en la mejor manera de lograr la inmersión lingüística.

Las analogías lúdicas son el mejor punto de partida para romper barreras psicológicas y sociales y lograr nexos culturales. En las clases de educación física se potenciará el buen comportamiento social, la cooperación y la coeducación. Mediante una selección correcta de juegos multiculturales, la propia recreación nos llevará a descubrir que los otros tienen formas diferentes de moverse y gastar su energía sobranante, independientemente de su religión o forma de vestir. Del multiculturalismo debemos pasar al interculturalismo.



Para ello como comunidad plural, debemos formar personas autorreguladas, críticas con el entorno, respetuosas, tolerantes, abiertas y solidarias, que se muevan por convicciones democráticas.

Gracias a la programación de juegos tradicionales infantiles, en el aula, podemos conseguir:

1. Mejorar la integración y la socialización de los alumnos provenientes de otros países.
2. Fomentar el conocimiento de las diferentes culturas.
3. Fomentar el respeto por las costumbres y tradiciones ajenas y propias.
4. Tender puentes para la inclusión en sociedad a partir del juego, como lengua universal.
5. Recuperar el patrimonio lúdico y cultural de nuestros ancestros.
6. Adquirir valores básicos de convivencia y aplicar las reglas del juego democrático a partir de actividades lúdicas.
7. Potenciar la mejora del auto-concepto y la autoestima de los alumnos-as.
8. Promover la interdisciplinariedad de las áreas del currículum desde la Educación Física.
9. Compensar las restricciones del medio hacia el juego infantil.
10. Fomentar la interculturalidad desde un enfoque lúdico.



Segunda Parte

El evento recreativo:
Juegos tradicionales
infantiles del Mediterráneo



2.1. Justificación

La práctica de actividades lúdicas por parte de niños y niñas, supone un tipo de recreación que aleja a los infantes de ciertos tipos de ocio negativo. La potenciación del juego en la edad de 6 a 12 años, es una preocupación constante de padres, madres y profesionales de Educación Física. Como todos sabemos, la calle ha dejado de ser, por diferentes razones, lugar de juego, para convertirse, lamentablemente en lugar de paso.

Además, el contexto en el que se desarrollan los discentes ha ido evolucionando desde un contexto local hacia otro más cosmopolita. En esta nueva realidad intercultural, el juego, como lengua universal, podría ser el medio para entender las diferencias individuales y comprender el punto de vista de los otros. Con el objetivo de organizar una macroactividad de relevancia internacional, surge esta idea. El Mediterráneo es el punto de encuentro. Alicante, el puerto de arribada de la solidaridad, la interculturalidad y el entendimiento entre pueblos.

La organización de encuentros periódicos entre niños de diferentes países mediterráneos, supone el intercambio del legado lúdico y así mismo el acercamiento directo de culturas separadas geográficamente. La orientación de este Proyecto contiene argumentos sólidos para que construyamos año tras año, puentes de entendimiento y solidaridad entre las diferentes culturas mediterráneas. En el futuro, podrían sumarse otros invitados procedentes de diversos lugares geográficos. El juego infantil será el nexo de unión entre culturas, y Alicante, como ciudad mediterránea, será la sede de este evento y adoptará un relevante papel como dinamizadora cultural europea.

En esta edición, la jornada se centrará en los países de la ribera mediterránea: Albania, Argelia, Bosnia, Egipto,

España, Francia, Grecia, Israel, Italia, Libia, Marruecos, Portugal, Serbia-Montenegro, Siria, Turquía y Palestina. Se mostrarán las afinidades y analogías entre los diferentes países mediterráneos. En ediciones posteriores, podrá ampliarse la participación al resto de los cinco continentes y llegar a la constatación mundial de las semejanzas lúdicas que nos unen, independientemente del idioma, diferencias individuales o el contexto sociocultural. Dichas analogías se presentarán como prueba de una realidad: la existencia de una única raza sobre el planeta Tierra. **La raza humana.**

2.2. Objetivos

Generales

1. Promover valores básicos de convivencia democrática (respeto, participación, tolerancia, igualdad y pluralismo).
2. Establecer lazos solidarios y cooperativos entre los seres humanos.
3. Promover el juego tradicional infantil como lenguaje universal entre culturas
4. Evidenciar las analogías lúdicas existentes entre los diversos países, respetando las diferencias.
5. Potenciar la perspectiva lúdica de la Educación Física infantil y el ocio positivo.
6. Estrechar los lazos entre los países mediterráneos.



Específicos

1. Fomentar y potenciar la inclusión social y cultural del alumnado inmigrante.
2. Conocer los valores que transmiten otras culturas al objeto de potenciar la educación intercultural.
3. Potenciar la inteligencia emocional y la socialización mediante los juegos tradicionales infantiles.
4. Desarrollar las posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo y el movimiento, como ejes de la acción educativa en educación física.
5. Conocer el patrimonio lúdico y folklórico de otras culturas mediante la vivencia práctica.
6. Favorecer la interrelación social respetuosa mediante la dinamización de grupos e individuos.
7. Potenciar la cooperación frente a la competición.
8. Proponer actividades lúdicas de baja complejidad para que no se produzcan exclusiones por carencias de habilidad motriz.

2.3 Juegos seleccionados

- | | |
|--|--|
| Juego 1:
"Los cascabeles" Les grelots (Francia) | Juego 9:
"Tala-ya-tala" (Libia) |
| Juego 2:
"Aros" (Grecia) | Juego 10:
"El mordisco de la serpiente" (Egipto) |
| Juego 3:
"Juego de piedras" (Túnez) | Juego 11:
"Skola" (Bosnia) |
| Juego 4:
"Ledeni China" (Serbia Montenegro) | Juego 12:
"Melakef" (Marruecos) |
| Juego 5:
"Carreiras de Sacos" (España) | Juego 13:
"Zorro y gallina" (Turquía) |
| Juego 6:
¿Tienes fuego? (Palestina) | Juego 14:
"Tres" Tri (Albania) |
| Juego 7:
"Carreira de sombreros" Hat race (Israel) | Juego 15:
"No te rías" (Siria) |
| Juego 8:
"Alia fruta" (Italia) | Juego 16:
"La Txilia" (Argelia) |



JUEGO

1

Nombre:
"Los cascabeles"
Les grelots

Edad:
6-12 años

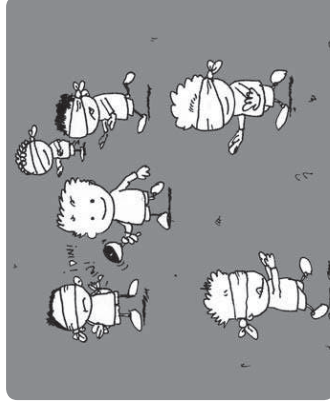
País:
Francia



Descripción

Todo el grupo menos uno deben llevar los ojos tapados con un pañuelo. Entre todos deberán atrapar al que lleva la campana, guiándose por el sentido del oído. Quien consiga coger al que toca la campanilla, intercambia su papel con él.

Gráfico:



Material:

12 pañuelos y una campanilla

Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: 10-12 jugadores

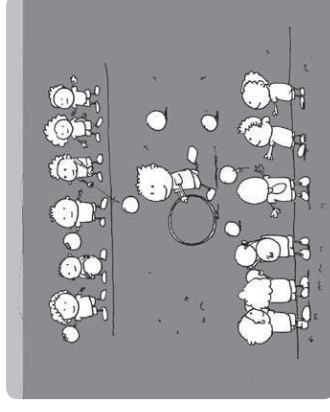
País:
Grecia



Descripción

Se forman dos equipos de 12 jugadores. Un jugador-a de cada equipo, debe conducir un aro en una distancia de 10 metros. El resto de jugadores deben lanzar balones (cada equipo a su aro) para intentar pasarlos por el aro mientras su compañero avanza rodándolo. Gana el equipo que haya tenido más aciertos en el lanzamiento, sin tocar el aro. Se harán series de ida y vuelta por equipo.

Gráfico:





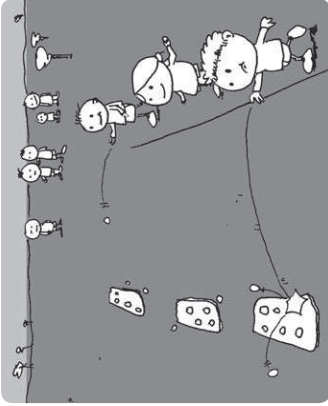
Material:


2 aros (grande y pequeño)
y 12 pelotas de plástico (tamaño medio)



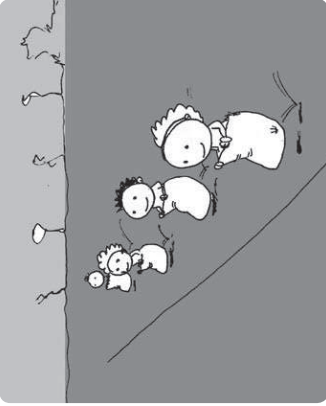
Espacio: Exterior

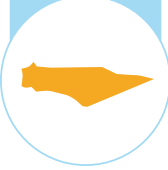

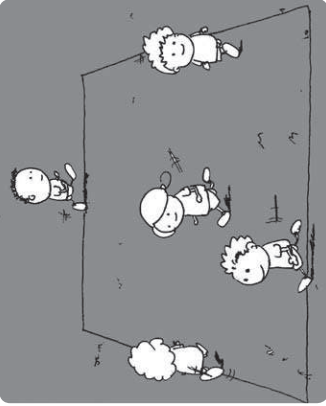
Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: 20-25 jugadores

JUEGO 3	Nombre: "Juego de piedras"	País: Túnez
	Edad: 8-12 años	 
Descripción Se coloca 1 pequeña piedra encima de otra piedra plana grande. A tres metros de distancia se colocan los 6 lanzadores (3 por equipo). Disponen de tres intentos cada uno y se contabiliza el número de piedras que consiguen derribar. Gana el equipo que más puntería tenga y derribe más piedras.	Gráfico: 	Material: 1 piedra llana y grande. 1 piedra pequeña y 3 medianas.
	Espacio: Exterior	Duración: 10-15 minutos
	Nº Jugadores: A partir de 2 jugadores	

JUEGO 4	Nombre: "Ledeni Chica"	País: Serbia Montenegro
	Edad: 6-12 años	 
Descripción Un jugador persigue al resto para tocarlos. Si lo consigue, los jugadores se congelan, de pie con las piernas abiertas. Para ser salvados, un compañero debe pasar por debajo de las piernas. De esta manera se descongela. Cuando todos han sido congelados, el último jugador intercambia el rol con el perseguidor.	Gráfico: 	Material: Sin material
	Espacio: Exterior	Duración: 10-15 minutos
	Nº Jugadores: A partir de 6 jugadores	

JUEGO <h1>5</h1>	Nombre: "Carreras de sacos"	País: España
	Edad: 6-12 años	 
Descripción Consiste en realizar una carrera de saltos, metidos en sacos de harina o similares. El ganador es el que llegue a la meta en primera posición. Se penalizará a quienes invadan en carril de otro jugador. El jugador-a que caiga al suelo, podrá levantarse y seguir saltando.	Gráfico: 	Material: Sacos (tantos como jugadores)
Espacio: Exterior		Duración: 10-15 minutos
		Nº Jugadores: 8-12 jugadores

JUEGO <h1>6</h1>	Nombre: ¿Tienes fuego?	País: Palestina
	Edad: 6-12 años	 
Descripción Se colocan 4 jugadores en las cuatro esquinas de un espacio cuadrado delimitado por cuatro conos. El quinto jugador se acerca a una de las esquinas y pregunta: "¿tienes fuego?". El otro jugador contesta: "No, pero mi vecino sí". En ese momento, los que están en las esquinas intentan cambiar su posición con los demás. Si durante el cambio, alguno de ellos es tocado por el jugador del centro, se intercambian los papeles.	Gráfico: 	Material: 4 conos
Espacio: Exterior e interior		Duración: 10-15 minutos
		Nº Jugadores: 5 jugadores

JUEGO

7

Nombre:
"Carrera de sombreros"
Hat race

Edad:
8-12 años

País:
Israel



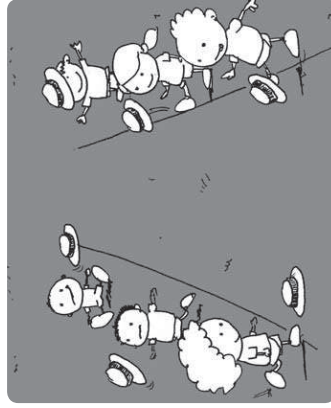
Descripción

Se trata de una carrera para dos o más equipos con un número igual de jugadores. Se dibuja en el suelo dos líneas paralelas largas, separadas 7 metros. Los jugadores colocan sus sombreros en pilas separadas, una para cada equipo, en la línea opuesta a la de salida. Los jugadores deben sujetarse a una cuerda con una mano, durante toda la carrera. A la señal, corren hacia la pila y comienzan coger sombreros. El trabajo en equipo es necesario, porque los jugadores no pueden utilizar su mano libre (pueden utilizar el resto del cuerpo). El equipo ganador es el que regresa con todos los sombreros puestos.

Material:

Sombreros (1 por jugador).
2 cuerdas de 5 metros.

Gráfico:



Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: 20-25 jugadores

País:
Italia



Nombre:
"Alla fruta"

Edad:
8-12 años

JUEGO

8

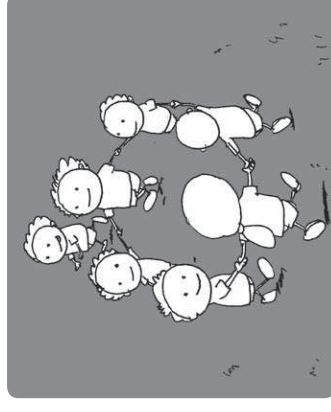
Descripción

Se forma un corro cogidos por las manos y sus componentes se reparten nombres diferentes de frutas. Uno de los jugadores se queda fuera del corro y dice el nombre de una fruta. Si uno de los integrantes del grupo tiene asignada dicha fruta, debe decir "soy yo" o "sono io". En ese momento el corro gira para evitar que el jugador que está fuera le toque.

Material:

Sin material

Gráfico:



Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: A partir de 8 jugadores

JUEGO

9

Nombre:
"Taia-ya-taia"

Edad:
8-12 años

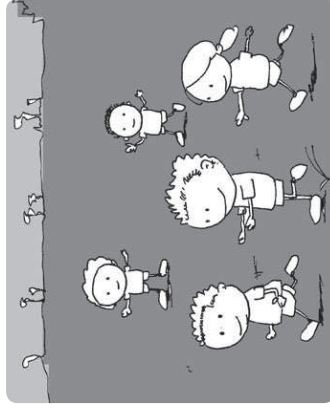
País:
Libia



Descripción

Un jugador comienza el juego gritando "taia-ya-taia". A partir de ahí, debe ir a la pata coja a pillar a los compañeros. Éstos para salvarse deben tocar en la espalda (o en la parte del cuerpo que se decida) al jugador que va saltando. Si por el contrario, un jugador es tocado por el que va a pata coja, se intercambian los papeles.

Gráfico:



Material:

Sin material

Espacio: Exterior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: : A partir de 8 jugadores

País:
Egipto



Nombre:
"El mordisco de la serpiente"

Edad:
8-12 años

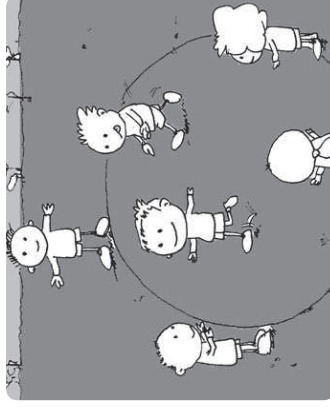
JUEGO

10

Descripción

Se forma un círculo de jugadores, alrededor de otro que debe ir a la pata coja. Por turnos, irá saliendo un jugador del corro para intentar tocar la pierna libre del jugador que salta. Este último deberá evitarlo por todos los medios pero sin salir del círculo. En ese momento, el resto de jugadores contará hasta 10 en voz alta, tiempo que se dispone para intentar tocarle.

Gráfico:



Material:

Sin material

Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: A partir de 8 jugadores

JUEGO

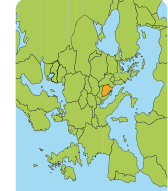
Nombre:
"Skola"

País:
Bosnia



11

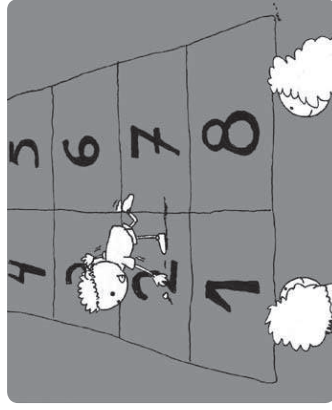
Edad:
6-12 años



Descripción

Los ocho cuadrados, representan los grados en una escuela. Cada jugador utiliza una piedra llamada plova, como marcador. El juego son ocho rondas. En la primera, el jugador lanza su plova al cuadrado uno. Salta a pata coja, toma la plova, y continúa por el resto de los cuadrados en orden, acabando en el cuadrado ocho y saltando hacia fuera. En la ronda siguiente, el jugador tira su plova al segundo grado, salta por todos los cuadrados como ocho y saltando anterior y así hasta completar los ocho cuadrados. Se considera fallo cuando lanza fuera la plova, cuando pisa la línea o cuando pone ambos pies en el suelo. Cuando alguien comete una falta, pierde su vuelta, pero puede comenzar en el mismo nivel del grado donde se quedó.

Gráfico:



Espacio: Exterior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: 6-8 jugadores

Material: Tiza, una piedra

País:
Marruecos



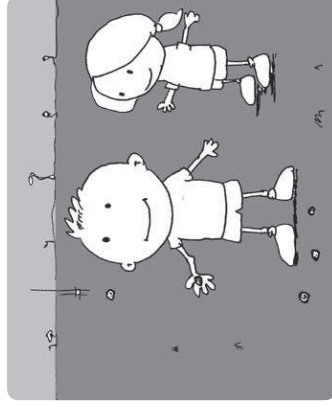
JUEGO

Nombre:
"Melakef"

12

Edad:
6-12 años

Gráfico:



Descripción

1ª fase: Se lanza una piedra al aire y se intenta recoger otra del suelo. Así con todas las restantes. **2ª fase:** Si se consigue, se lanza una al aire y se recogen dos del suelo. Así con el resto. **3ª fase:** Si se consigue, el compañero elige una al azar (entre las cuatro depositadas en el suelo) para que la recoja. Se lanza una al aire y se recoge la elegida. Seguidamente, vuelve a lanzarla y recupera las tres que quedaban. **4ª fase:** Se lanza una al aire y se recogen las cuatro restantes. **5ª fase:** Se lanza una al aire y se introducen, una a una, las cuatro restantes en una especie de puente formado por los dedos pulgare índice. **6ª fase:** Se lanzan las cinco piedras al aire y se intentan recoger con el dorso de ambas manos. Si un jugador falla, cede el turno. Cada jugador debe completar todas las fases.

Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: A partir de 8 jugadores

JUEGO

13

Nombre:
"Zorro y gallina"

Edad:
8-12 años

País:
Turquía

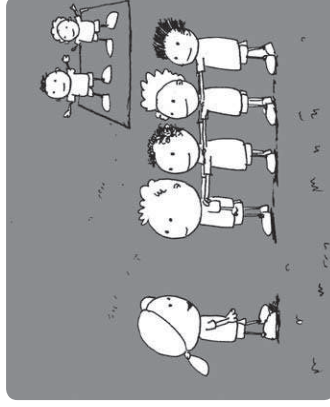


Descripción

Eligen a un jugador que hace de zorro y marcan un cuadrado que servirá de guarida. Otro jugador será la gallina, y el resto del grupo, los polluelos que se cogerán a la gallina por los hombros. El zorro se acerca a la gallina y pregunta el nombre del último de la fila, y la gallina lo rechaza. Ésta intenta evitar que el zorro coja al último polluelo. Cuando esto ocurre, lo lleva a su guarida y vuelve para capturar al polluelo siguiente. Mientras tanto, la gallina puede salvar a los polluelos capturados, pasando por la guarida y tocándolos. Estos deben permanecer dentro de la madriguera pero pueden estirar los brazos para facilitar el trabajo a la gallina. Una vez que son salvados, corren a unirse a la fila de los polluelos. El juego termina cuando el zorro ha capturado a todos los polluelos, o cuando la gallina tiene un solo polluelo y los recupera a todos de una vez.

Material: Sin material

Gráfico:



Espacio: Exterior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: A partir de 8 jugadores

País:
Albania



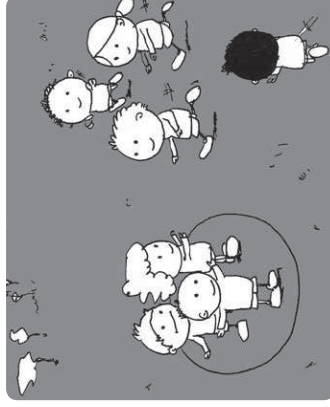
Nombre:
"Tres"
Tri

Edad:
6-12 años

JUEGO

14

Gráfico:



Espacio: Exterior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: 20-25 jugadores

Descripción

Se delimita un espacio a modo de isla y se elige a tres "vigilantes". El gran grupo corre libremente por el espacio acotado, intentando no ser cogidos. Si los perseguidores les atrapan, irán a la isla. Solamente podrán ser salvados por el último jugador que quede sin coger. De ser así, comienza el juego con los mismos perseguidores. Si los tres vigilantes consiguen atrapar a todo el grupo, en la próxima partida los tres primeros que fueron capturados harán el papel de perseguidores.

Material:

Cinta adhesiva

JUEGO

15

Nombre:
"No te rías"

Edad:
6-12 años

País:
Siria



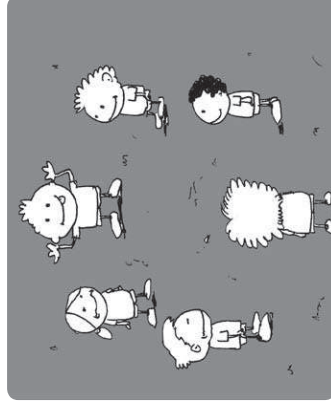
Descripción

Todos los participantes se colocan en círculo y se nombra a un director de la actividad. Éste debe realizar un movimiento del rostro, de las manos o de otras partes del cuerpo, expresando diversos afectos del ánimo o una contorsión burlesca del rostro. Por orden, todos los miembros del grupo deben repetirlo. Nadie se puede reír durante la reproducción de la mímica o movimiento. Mientras tanto, el resto de participantes, intentan hacerle reír. El que aguante más sin reírse, pasa a ser el director del juego en la siguiente partida.

Material:

Sin material

Gráfico:



Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: : 6-8 jugadores

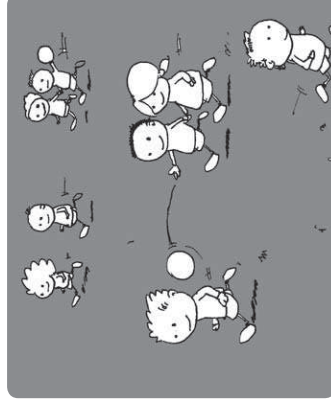
País:
Argelia



Descripción

Se hacen dos grupos de igual número de jugadores (P. Ej. 12+12). El equipo A se agrupa en parejas y tienen que lanzar una pelota a los jugadores del equipo B, sin soltarse de las manos. Los que van siendo alcanzados por la pelota, se eliminan. En el momento que todos los jugadores han sido tocados, se intercambian los roles.

Gráfico:



Espacio: Exterior e interior

Duración: 10-15 minutos

Nº Jugadores: 20-25 jugadores

Tercera Parte

Orientaciones didácticas:
Educación física escolar

 CASAMEDITERRANEO





Índice

1. Justificación	46
2. Introducción	47
2.1. Análisis del contexto	47
2.2. Fundamentación teórica	48
2.3. Fundamentación legislativa	48
2.4. Características de los alumnos de 4º curso	48
3. Competencias básicas	48
4. Objetivos generales	50
4.1. Finalidades de la Educación Primaria	50
4.2. Objetivos Generales de la Educación Primaria	50
4.3. Objetivos del área de Educación Física	51
5. Contenidos generales para el segundo ciclo de educación primaria	52
6. Unidad didáctica	54
6.1. Objetivos	54
6.2. Contenidos	55
6.3. Sesiones	56
6.4. Criterios de evaluación	57
7. Interdisciplinariedad (relación con otras áreas)	58
8. Contenidos transversales	59
9. Atención al alumnado con necesidades educativas específicas	59



1. Justificación

La incorporación de los juegos tradicionales infantiles del mediterráneo al currículum ordinario de Educación Física, es el objetivo primordial de esta unidad de programación didáctica. Para ello ha de partirse de un estudio previo de la motricidad implicada en la acción motriz y de un análisis sobre la idoneidad de los juegos elegidos. No todas las actividades lúdicas tradicionales se pueden rescatar desde la escuela, pues muchos de ellos transmiten estereotipos sexistas o prejuicios antieducativos.

Otro de los objetivos que perseguimos es destacar las semejanzas lúdicas entre los países mediterráneos, como punto de partida para conseguir la paz y el entendimiento intercultural. Partir de las semejanzas es el camino para lograr el respeto mutuo y es el primer paso para entender y aceptar las diferencias.

El trabajo interdisciplinar nos permitirá el tratamiento globalizado, para un tema tan complejo y ambicioso.

Los bloques de trabajo en los que hemos dividido nuestra propuesta didáctica parten de una fundamentación epistemológica basada principalmente en el enfoque psicopedagógico y el entorno sociocultural.

Cada persona es poseedor de unas aptitudes y unas actitudes intrínsecas que le diferencian de sus semejantes. Por ello, debemos favorecer el crecimiento y desarrollo personal de cada uno de nuestros alumnos/as, fomentando los nexos comunes (ámbito biológico, de interrelación social y de contexto cultural) y respetando las particularidades de cada grupo humano.

Para alcanzar este objetivo es necesario que los alumnos/as se acepten y consigan una adecuada maduración personal. En el aula de Educación Física se ha de potenciar el desarrollo de la creatividad. Con la expresión corporal, el cuerpo es el que expresa y ello implica ampliar la capacidad de sentir, percibir, expresar y comunicar, objetivo fundamental en la educación multicultural.

2. Introducción

2.1. Análisis del contexto

Nuestra acción didáctica se centra en los colegios de la provincia de Alicante. Los últimos datos de población inmigrante (2008) proporcionados por el I.N.E. (Instituto Nacional de Estadística), son los siguientes:

Pos.	Población según lugar de nacimiento (Datos del padrón a 1 de enero de 2008)												
	Provincia	Total extranjeros	Europa			África			América			Asia	Oceania
			Total	Europa (27)	Resto	Total	Resto	Total	Central	Norte	Sur		
	Total nacional	6.044.528	2.460.806	2.186.311	274.495	954.285	2.338.468	263.749	82.094	1.992.625	284.283	6.686	
	Madrid	1.158.407	366.438	329.083	37.355	126.407	600.264	77.566	22.374	500.324	63.863	1.435	
	Barcelona	835.402	187.483	152.091	35.392	159.099	400.780	44.208	15.494	341.078	87.244	796	
3ª	Alicante	475.140	308.365	271.310	37.055	49.243	105.612	6.035	2.621	96.956	11.680	240	

Como podemos observar, la provincia de Alicante es la tercera de España en población inmigrante. Este es un dato esencial para justificar una acción educativa intercultural desde el área de la Educación Física.





2.2. Fundamentación teórica

En el proceso educativo tiene como objetivo el formar personas, desarrollar el aprendizaje y promover el desarrollo como seres activos y participativos dentro de una comunidad. La intervención pedagógica se plantea desde el plano cognoscitivo, afectivo y social, seleccionando los objetivos, contenidos, metodología y valores esenciales para lograr la formación integral del individuo. Debemos recurrir a los cuatro fuentes del currículo: La fuente sociológica determina los aspectos del contexto sociocultural que deben formar parte de la intervención didáctica. La fuente epistemológica que nos ayuda a seleccionar los contenidos más idóneos para la educación del músculo y del cerebro. La fuente psicológica que aporta los conocimientos psicoevolutivos del alumnado y sus procesos de maduración motriz. Finalmente, la fuente pedagógica que aporta la experiencia de la práctica y de las técnicas didácticas y metodológicas para un enfoque educativo innovador. La Unidad Didáctica que presentamos estaría integrada en la secuenciación de contenidos, de una programación de aula (3er nivel de concreción) adaptada al contexto de la provincia de Alicante.

2.3. Fundamentación legislativa

Desde el punto de vista legislativo, nuestro marco de referencia será:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- DECRETO 1111/2007, de 20 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana (DOCV 24/07/2007)
- ORDEN de 13 de diciembre de 2007, de la Consejería de Educación, sobre evaluación en educación primaria (DOCV 19/12/2007)

2.4. Características de los alumnos de 4º curso

El alumnado alcanza a los 9-10 años, por lo general el pensamiento lógico-concreto, y están cerca de alcanzar el estadio de las operaciones formales. Se adaptan bien al grupo y buscan su papel en el mismo, adoptando actitudes positivas hacia la cooperación.

Suelen ser obedientes a las indicaciones del profesor.

A los nueve años alcanza la madurez nerviosa lo que provoca una mejora general de la motricidad (equilibrio, estructuración espacio-temporal, coordinación, actitud postural, ritmo, etc.). El esquema corporal se ha afianzado, aunque prosigue su estructuración durante toda la etapa de crecimiento.

3. Competencias básicas

Las competencias básicas las establece el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. Es el Decreto 1111/2007, de 20 de julio, del Consell, quien adapta los contenidos para la Comunidad Valenciana, tal y como sigue a continuación.

El área de Educación física contribuye esencialmente a desarrollar la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices. Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niñas y niños adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y, lo que es más importante, a lo largo de la vida.

En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física pero, sobre todo, su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.

Asimismo, el área contribuye de forma esencial a desarrollar la competencia social y ciudadana.

Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La Educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, a través de la práctica de diferentes juegos y danzas.

Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la competencia cultural y artística. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye

mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.

En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.

La Educación física ayuda a la consecución de la autonomía e iniciativa personal en la medida en que empuja al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar auto superación, perseverancia y actitud positiva. También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

El área contribuye, en menor medida, a la competencia de aprender a aprender mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan adquirir recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el tratamiento de la información y la competencia digital.



El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, al ofrecer gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico del área.

4. Objetivos generales

4.1. Finalidades de la Educación Primaria

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 2 del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, la educación primaria tiene la finalidad de proporcionar al alumnado una educación que le permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar, adquirir las habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, a la lectura y a la escritura en valenciano y en castellano, así como los relativos al cálculo; también trata de desarrollar habilidades sociales, hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad.

2. La educación primaria también tendrá como finalidad preparar al alumnado para cursar con aprovechamiento la educación secundaria obligatoria, con la que constituye la educación básica, para facilitar la continuidad del proceso educativo del alumnado.

4.2. Objetivos Generales de la Educación Primaria

Hemos seleccionado los objetivos generales que están directamente relacionados con nuestra propuesta didáctica.

Estos son:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas,

prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía respetando y defendiendo los derechos humanos, como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, con los que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha.

c. Desarrollar una actitud responsable y de respeto por los demás favorezca un clima propicio para la libertad personal, el aprendizaje y la convivencia, así como fomentar actitudes que promuevan la convivencia en los ámbitos escolar, familiar y social.

d. Conocer, comprender y respetar los valores de nuestra civilización, las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas con discapacidad.

e. Conocer los hechos más relevantes de la historia de España, con especial referencia a los relativos a la Comunitat Valenciana, así como de la historia universal.

f. Conocer y valorar el entorno natural, social, económico y cultural de la Comunitat Valenciana, situándolo siempre en su contexto nacional, europeo y universal, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo. Iniciarse, asimismo, en el conocimiento de la geografía de la Comunitat Valenciana, de España y universal.

g. Iniciarse en las tecnologías de la información y la comunicación, y desarrollar un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

h. Valorar la higiene y la salud, conocer y respetar el cuerpo humano, y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

i. Comunicarse a través de los medios de expresión verbal, corporal, visual, plástica, musical y matemática; desarrollar la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y las manifestaciones artísticas.

j. Conocer el patrimonio cultural de España, participar en su conservación y mejora, y respetar su diversidad lingüística y cultural.

k. Conocer y valorar el patrimonio natural, social y cultural de la Comunitat Valenciana, dentro del contexto histórico, social y lingüístico propio, así como participar en su conservación y mejora.

l. Desarrollar todos los ámbitos de la personalidad, así como una actitud contraria a la violencia y a los prejuicios de cualquier tipo.

4.3. Objetivos del área de Educación Física

La enseñanza de la Educación física en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.

2. Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación y de los hábitos posturales sobre la salud.

3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

4. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.

5. Realizar de forma autónoma actividades físico-deportivas que exijan un nivel de esfuerzo, habilidad o destreza, poniendo el énfasis en el esfuerzo.

6. Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás.

7. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética creativa y autónoma, comunicando sensaciones, emociones e ideas.

8. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.

9. Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.

10. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.





11. Realizar actividades en el medio natural de forma creativa y responsable, conociendo el valor del medio natural y la importancia de contribuir a su protección y mejora.
12. Fomentar la comprensión lectora como medio de búsqueda e intercambio de información y comprensión de las normas del juego.
13. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.
14. Conocer y practicar juegos y deportes tradicionales y populares de la Comunitat Valenciana, con especial referencia a la pelota valenciana, como elementos para conocer su historia y costumbres.

5. Contenidos generales para el segundo ciclo de educación primaria

Bloque 1.

El cuerpo: imagen y percepción

- Posibilidades perceptivas. Exploración de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.
- Descubrimiento de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento.
- Percepción e interiorización de la independencia y relación existente entre los segmentos corporales.
- Coordinación dinámica general y segmentaria.
- Conciencia y control del cuerpo en relación con la tensión, la relajación y la respiración.

- Representación del propio cuerpo y el de los demás.
- Adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices.
- Consolidación de la lateralidad y su proyección en el espacio.
- Equilibrio estático y dinámico.
- Organización y relación espacio-temporal.
- Orientación espacial en relación a sí mismo, a los demás y a los objetos orientados.
- Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo.
- Mejora de la orientación espacial y lateralidad a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y de la de los demás, para aumentar la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima.

Bloque 2. Habilidades motrices

- Formas y posibilidades del movimiento. Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de las habilidades motrices básicas.
- Utilización eficaz de las habilidades básicas en medios y situaciones estables y conocidas.
- Control motor y dominio corporal en los mecanismos de ejecución.
- Mejora de las cualidades físicas básicas de forma genérica y orientada a la ejecución motriz.

- Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en los propios del área.
- Mejora de la marcha, carrera, salto y giro como elementos fundamentales para un buen desarrollo.
- Interés por mejorar la competencia motriz.
- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones habituales con entornos desconocidos.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas. Aceptar las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorar el esfuerzo personal.
- Preparación y realización de alguna actividad fuera del recinto escolar, para aprender a conocer, valorar, disfrutar y valorar el medio natural.

Bloque 3.

Actividades físicas artístico-expresivas

- El cuerpo y el movimiento como instrumentos de expresión y comunicación.
- Exploración y experimentación de las posibilidades y recursos expresivos del propio cuerpo, teniendo en cuenta sus partes, los sentidos, el ritmo y el espacio.
- Mejora de la espontaneidad y de la creatividad en el movimiento expresivo.
- Adecuación del movimiento a estructuras espaciales temporales y ejecución de bailes y coreografías simples.
- Expresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

- Recreación de personajes reales y ficticios y sus contextos dramáticos.
- Utilización de los objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión.
- Disfrute mediante la expresión y comunicación a través del propio cuerpo.
- Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de las compañeras y compañeros.
- Participación y respeto ante situaciones que supongan comunicación corporal. Valoración y respeto en las diferencias en el modo de expresarse.

Bloque 4.

Actividad física y salud

- Interés y gusto por el cuidado del cuerpo de manera responsable.
- Adquisición de hábitos posturales y alimentarios saludables relacionados con la actividad física y el trabajo intelectual que se realiza diariamente en el aula, junto a la consolidación de hábitos de higiene corporal.
- Relación de la actividad física con la salud y el bienestar. Reconocimiento de los beneficios de la actividad física en la salud. Mejora de forma genérica de la condición física orientada a la salud.
- Actitud favorable hacia la actividad física y reconocimiento de la importancia de la práctica habitual del ejercicio en relación a la salud.
- Seguridad en la propia práctica de la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y relajación.





- Reconocimiento y valoración de las medidas básicas de seguridad y de prevención de accidentes en la práctica de la actividad física, con relación al entorno. Uso correcto y respetuoso de materiales y espacios.
- Valoración del esfuerzo para lograr una mayor autoestima y autonomía.

Bloque 5. Juegos y deportes

- El juego y el deporte como elementos de la realidad social.
- Participación en juegos e iniciación a la práctica de actividades deportivas.

- Aplicación de las habilidades básicas en las situaciones de juego.

- Descubrimiento de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.

- Respeto, tolerancia y colaboración hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales.

- Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas.

- Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todas y todos experimenten diferentes responsabilidades.

- Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo de ocio y del esfuerzo en los juegos y actividades deportivas.

- Participación en juegos y deportes tradicionales y populares de la Comunitat Valenciana, especialmente en las modalidades más sencillas de pelota valenciana.

6. Unidad didáctica “juegos tradicionales infantiles del mediterráneo”

6.1. Objetivos

1. Conocer juegos comunes y no comunes de la ribera mediterránea.
2. Conocer las semejanzas biológicas del ser humano.
3. Conocer las semejanzas de contexto.
4. Conocer las semejanzas en la organización del juego.
5. Favorecer la relación personal positiva mediante el juego.
6. Aceptar las reglas del juego como reflejo de las reglas de convivencia democrática.
7. Divertirse mediante actividades de ocio positivo.

6.2. Contenidos

Bloque 1. El cuerpo: imagen y percepción / **Bloque 2.** Habilidades motrices / **Bloque 5.** Juegos y deportes

Contenidos conceptuales Semejanzas biológicas

Partes del cuerpo.
Capacidades perceptivo-motrices.
Habilidades motrices.
Cualidades físicas.
Capacidades sociomotrices.
* **Semejanzas de contexto**

Lenguas.
Equipación.
Países.

Alimentación. Salud.

* **Semejanzas en la organización del juego**
Juegos comunes y no comunes.

Danzas.

* **Comprensión y expresión oral**

Vocabulario específico.

Canciones.

Adivinanzas.

Expresión oral de ideas, emociones, sentimientos.

Comprensión de órdenes y mensajes sencillos.

* Juegos, danzas y músicas del Mediterráneo.

* Juegos tradicionales, populares y autóctonos de la C. Valenciana.

* La interculturalidad.

* La no-discriminación, la integración y la solidaridad.

* La cooperación, la convivencia y la coeducación (igualdad de oportunidades).

* El juego como medio para disfrutar e integrarse.

* La relajación y la respiración.

Contenidos procedimentales

* Práctica de juegos de diferentes lugares geográficos.
* Vivencia de juegos tradicionales y populares, algunos ya extinguidos.
* Realización de trabajos de investigación de procedencia de juegos.
* Realización de técnicas de relajación.

Contenidos actitudinales

* Respeto hacia el profesor, los compañeros y las normas.
* Aceptación de las reglas y del rol como jugador.
* Consolidación de hábitos de higiene y de salud.
* Cuidado del material y de las instalaciones.
* Valoración y aceptación de sus posibilidades de los demás.
* Participar activamente en los juegos aceptando las normas y el resultado del juego.
* Interés por conocer y practicar los juegos tradicionales.
* Fomento de la tolerancia, la solidaridad.
* Actitud positiva hacia las diferencias.
* Habilidades sociales.
* Actitud positiva hacia el cuidado de su propio cuerpo.
* Actitud positiva hacia el cuidado de los juegos, juguetes y materiales del aula de Educación Física.



6.3. Sesiones

El planteamiento que proponemos busca la coherencia con la coyuntura socio-cultural planteada en la introducción. Entre otras realidades, se constata la pérdida del tiempo de juego en la infancia. Por ello, la metodología a emplear en esta propuesta didáctica es la de programar juegos el 100% de las sesiones de Educación Física. Esta U.D. se plantea para 4 sesiones de Educación Física.

Previamente realizaremos un trabajo teórico interdisciplinar. Debe existir una verdadera coordinación con el tutor-a, para que desde el área de Conocimiento del medio natural y social, se realicen 2 sesiones previas a modo de introducción.

En ellas se fomentará la investigación grupal en internet y enciclopedias, acerca de:

- El mar mediterráneo. Países ribereños.
- La raza humana. Semelanzas biológicas y culturales.
- Juegos comunes y no comunes.

Se elaborarán murales, mapas lúdicos, recopilaciones de juegos y se fabricarán materiales lúdicos.

Durante las sesiones prácticas, se programarán los juegos que aparecen en las fichas adjuntas, relativas al evento:

*

Sesión 1	Juegos	Sesión 3	Juegos
Fase inicial	3	Fase inicial	12
Fase intensiva	2 y 4	Fase intensiva	9 y 16
Vuelta a la calma	1	Vuelta a la calma	8
Sesión 2	Juegos	Sesión 4	Juegos
Fase inicial	15	Fase inicial	13
Fase intensiva	5 y 6	Fase intensiva	7 y 14
Vuelta a la calma	10	Vuelta a la calma	11

Finalmente, de nuevo en coordinación con el tutor-a, pasaremos a una sesión de reflexión en el aula. En ella, los alumnos reflejarán sus opiniones acerca de los juegos practicados, mediante un pequeño cuestionario.

Se fomentará el debate sobre el multiculturalismo y las semejanzas entre etnias, a partir de las conclusiones alcanzadas durante toda la U.D.

* Los números que aparecen en la tabla corresponden a los juegos que encontráis en la página 25.

6.4. Criterios de evaluación

1. Desplazarse y saltar, combinando ambas habilidades de forma coordinada y equilibrada, ajustando los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de la actividad.
2. Lanzar, pasar y recibir pelotas u otros móviles, sin perder el control de los mismos, adecuando los movimientos a las trayectorias.
3. Girar sobre el eje longitudinal y transversal, diversificando las posiciones segmentarias y mejorando las respuestas motrices en las prácticas corporales que lo requieran.
4. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo.
5. Participar del juego y las actividades deportivas, especialmente tradicionales y populares de la Comunitat Valenciana, con conocimiento de las normas y mostrando una actitud de aceptación hacia los demás.

6. Proponer estructuras rítmicas sencillas y reproducirlas corporalmente o con instrumentos.
7. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas, sentimientos y representación de personajes e historias, reales o imaginarias.
8. Mantener conductas activas acordes con el valor del ejercicio físico para la salud. Mostrar interés en el cuidado del cuerpo.
9. Utilizar las técnicas básicas de las actividades que se realicen en medio natural y adoptar una actitud de cuidado y conservación de dicho medio.
10. Respetar las normas establecidas en los juegos reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los mismos.
11. Identificar, como valores fundamentales de los juegos, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo, dándoles más importancia que a otros aspectos de la competición.



7. Interdisciplinariedad (relación con otras áreas)

La coordinación con otras áreas favorece la consecución de los objetivos propuestos. En este caso, los contenidos a trabajar en las diferentes áreas del currículum, serían los siguientes:

<p>Área de conocimiento del medio</p> <p>Conocimiento de la morfología corporal. Conocimiento de la fisiología corporal. Salud corporal; hábitos de alimentación, de calentamiento, pautas de vida sana... El mar Mediterráneo.</p>	<p>Área de educación artística: plástica</p> <p>Elaboración de dibujos, pinturas, collages, estampaciones e ilustraciones. Valoración estética del entorno natural y urbano. Tradiciones populares. Expresión y creación plástica.</p>
<p>Área de educación artística: música</p> <p>Ritmos para coreografías. Expresión y comunicación corporal. Reproducciones musicales. Danzas del mundo.</p>	<p>Área de lengua extranjera</p> <p>Conocimiento del vocabulario de juegos tradicionales mediterráneos.</p>
<p>Área de lenguaje</p> <p>Utilización de gestos y lenguaje no verbal en los juegos. Redacción de documentos de investigación.</p>	<p>Área de matemáticas</p> <p>Espacios y distancias en los juegos Tiempo, periodos y anotación. Formación de figuras geométricas para la participación en juegos. Cálculo mental en juegos.</p>

8. Contenidos transversales

Los temas transversales que trabajaremos en el Área de E. Física son:

- Educación del consumidor: En resumen, los temas de trabajo desde el área de Educación Física son: reflexionar críticamente sobre las marcas de prendas deportivas, sobre el consumo sano equilibrado de alimentos y campañas de utilización del "juguete tradicional".
- Educación para la paz: Fomentaremos los juegos cooperativos donde se potencia el respeto por las normas del juego, la aceptación del éxito de los demás y la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.
- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos (coeducación): Evitaremos hábitos discriminatorios por la condición sexual y promoveremos actividades coeducativas. Cuidaremos el lenguaje verbal y gestual para que no contengan este contenido discriminatorio.
- Educación para la salud: Se fomentará el ocio positivo como recurso para cuidar la salud propia y la de la comunidad.
- Educación ambiental: Se potenciarán los hábitos ecológicos dentro del concepto de desarrollo sostenible, en todas las actividades que se realicen en el entorno natural.
- Educación moral y cívica: Valores como la colaboración, la solidaridad, el respeto, el trabajo, el esfuerzo, la adquisición de hábitos pertinentes para la salud, para la convivencia, etc. son vitales para vivir en sociedad.
- Educación Intercultural: como medio para acercar culturas y nexos común entre culturas diferentes.

9. Atención al alumnado con necesidades educativas específicas

La L.O.E. en su título II sobre la "Equidad de la Educación" a fin de garantizar la equidad, aborda los grupos de alumnos que requieren una atención educativa diferente a la ordinaria por presentar alguna necesidad específica de apoyo educativo y establece los recursos precisos para acometer esta tarea con el objetivo de lograr su plena inclusión e integración. La adecuada respuesta educativa a todos los alumnos se concibe a partir del principio de inclusión, entendiendo que únicamente de ese modo se garantiza el desarrollo de todos, se favorece la equidad y se contribuye a una mayor cohesión social.

La presencia de alumnado de diversos países en el centro, requiere la atención coordinada del conjunto de profesores del centro. Desde el área de Educación Física, se atenderá a los alumnos de otros países a través de la formación de agrupamientos que favorezcan la integración de los alumnos inmigrantes, y de la práctica de juegos y deportes propios de la cultura de procedencia.

En la presente U.D. los juegos programados son de baja complejidad, tanto en lo referente a las reglas de juego, como en la exigencia técnica requerida. No obstante, en el caso de que haya alumnos con necesidades especiales, procederemos a realizar las correspondientes adaptaciones de las actividades y del material.



Cuarta Parte

Recursos bibliográficos
y electrónicos

 **CASAMEDITERRANEO**





5.1. Bibliografía

- A.A.V.V. (2003)**
Viaje por Europa a través del juego y el tiempo. Proyecto financiado por la Comisión europea. Carra Editrice. Casarano (Ie)
- A.A.V.V. (1939)**
Cómo juegan los niños marroquíes. Alta Comisaría de España en Marruecos. Delegación de Asuntos Indígenas. Ceuta.
- A.A.V.V. (1996)**
Diccionario de civilización griega. Referencias Larrouse. Humanidades. Larrouse Planeta. Barcelona.
- ADELL CASTAN, J.A. (1997)**
Los orígenes del deporte en Aragón: Aproximación al retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo. Tesis doctoral. Universidad de Zaragoza.
- AGUDO BRIGIDANO et al. (2002)**
Juegos de todas las culturas. Inde. Barcelona.
- ALBERICIO, J.J. (1991)**
Educar en la diversidad. Bruño, Madrid.
- AMANI (Colectivo) (1994)**
Educación intercultural. Análisis y resolución de conflictos. Madrid. Popular.
- AHMED SABRI BEY (1924)**
When I was a boy in Turkey. Lothrop, Lee&Shepard Co.
- ANDRÉ, J.M. (1984)**
Les loisirs en Grèce et a Rome. Presses Universitaires de France. Paris.
- AVEDON, E. M. / SUTTON-SMITH, B. (eds) (1971)**
The study of games. John Wiley & Sons. New York.
- AZZUZ HAHIM, MOHAMMAD IBN (1959)**
Folklore infantil de Gumara el Haila. Instituto de Estudios Africanos. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid.
- BALLESTEROS, S. (2005)**
Juegos de calle multiculturales. Madrid: CCS.
- BANTULÀ JANOT, J. (2007)**
Juegos motrices cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- BANTULÀ, J. y MORA, J.M. (2002)**
Juegos multiculturales. 250 juegos tradicionales para un mundo global. Barcelona: Paidotribo.
- BATALLA FLORES, A. (2000)**
Habilidades motrices. INDE. Barcelona.
- BATALLER CALDERÓN, JOSEP (1986)**
Jocs populars. Edicions del bullent. Valencia.
- BETT, H (1929)**
The Games of Children. Their origin and History. Methuen&Co. Ltd., London.
- BLANCO BARRIOS, M. (2001)**
El alumnado extranjero: un reto educativo. Madrid. EOS
- BLÁNDEZ, ÁNGEL, J. (1995)**
La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos. INDE. Barcelona.
- BOISSEVAIN, J (1992)**
Revitalizing European rituals. Routledge. London.
- BOLIVAR, A. (1998)**
Educar en valores, una educación de la ciudadanía, Junta de Andalucía, Consejería de Educación.
- BOMPIANI, E. (1976)**
"Yo juego, tú juegas, todos juegan". Ed. Juventud. Barcelona.



- BOTERMANS, J., BURRET, T. VAN SPLUNTEREN, C. (1989)**
El libro de los juegos. Plaza & Janés editores S.A. Espulgues de Llobregat
- CAGIGAL, J.M. (1957)**
Hombres y Deporte. Taurus Ediciones. Madrid
- CAGIGAL, J.M. (1966)**
Deporte, Pedagogía y Humanismo. Publicaciones del comité Olímpico Español. Madrid
- CARCIPIO, J. (1993)**
La vida cotidiana en Roma en el apogeo del imperio. Ediciones Temas de hoy. Madrid.
- CARO, RODRIGO (1978)**
Días geniales o lúdicos. Espasa Calpe. Madrid.
- CONDE CAVEDA, J.L. (1994)**
Cuentos motores. Editorial Paidotribo, S.L. Barcelona.
- CHAMAN, G. Y FRANCIS, H (1984)**
Juegos y juguetes de los niños del mundo. Ed. Serbal. Barcelona.
- CHESKA, AT (1987)**
Jeux et danses traditionnels dans les pays de l'Afrique occidentale. Schöndorf, K. Hofmann RFA 1987. Collection Sport Sciences Studies, nº1
- CLAVEL-LEVEQUE, MONIQUE (1984)**
L'empire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain. Centre National de la Recherche Scientifique. París.
- COMMITÉ POUR LE DÉVELOPPEMENT DU SPORT (1988)**
Séminaire sur les jeux traditionnels. Conclusions adaptées par les participants concernant la collecte d'informations et la description de jeux traditionnels. Direcção Geral dos Desportos. 7-10 novembre 1988. Vila Real, Portugal.

- DA FONSECA (1996)**
Estudio y Génesis de la Psicomotricidad. Inde. Barcelona.
- DA FONSECA (1998)**
Manual de Observación psicomotriz Inde. Barcelona.
- DE VROEDE, E.; REMSON, R (1991)**
Proceedings of the Second European Seminar on Traditional Games. Vlaamse Volksport Centrale; Council of Europe. Committee for the Development of Sport. Leuven, Belgium
- DÍAZ LUCEA, J.(1999)**
La Enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Colección La Educación Física en Reforma. Inde. Barcelona
- DONATTI, FULVIA (1992)**
I bambini e i giochi. in Elemond Editori Associati. *Civiltà del Romani. Il rito e la vita privata.* Electa . Miliano. P. 187- 196
- ELSCHENBROICH, D. (1979)**
El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia. Colección: Biblioteca del Pueblo. Nº 36. Zero. Madrid.
- ESCRIBA FERNÁNDEZ-MARCOTE, A. (1998)**
Los juegos sensoriales y psicomotrices en educación física. Editorial Gymnos. Madrid.
- ESCRIBANO, A. Y GALINO, A. (1990)**
La educación Intercultural en el enfoque y desarrollo del currículum. Madrid. Narcea.
- FERMOSO, P. (1992)**
Educación Intercultural: la Europa sin fronteras. Madrid. Narcea.

- FERNÁNDEZ TRUAN, J.C.; FUSTER SALAS, M.; RUIZ FUSTER, M. (1997)**
Los materiales didácticos de educación física. Editorial Wanceulen. Sevilla.
- FLACELIÈRE, ROBERT (1993)**
La vida cotidiana en Grecia en el siglo de Pericles. Ediciones Temas de Hoy. Madrid.
- GARCÍA MONTES, Mª E. (Coord) (2009)**
Dinámicas y estrategias de re-creación. Graó. Barcelona.
- GINER ALCAÑIZ, J. (1997)**
Los juegos populares y tradicionales en la Comunidad Valenciana y su influencia en el desarrollo del niño. Tesis doctoral. Universidad de Valencia.
- GIRÁLDEZ, A. Y PELEGRÍN, G. (1996)**
"Otros pueblos, otras culturas. Música y juegos del mundo". M.E.C. Madrid.
- GONZALEZ LOZANO, F. (2002)**
Educación en el deporte: Educación en valores desde la educación física y la animación deportiva. Editorial CCS. Barcelona.
- GORINI, P. (1994)**
Encyclopedia of Traditional games. Gremese International s.r.l. Rome.
- GORINI, P. (1990)**
"I giochi di ieri". Gremese Editore. Roma.
- GRANDA VERA, JUAN (1995)**
Los Juegos populares en la cultura bereber: Tamazight. Fundación municipal sociocultural. Melilla.
- GUARRO, A. (2002)**
Curriculum y democracia. Barcelona: Octaedro.

- GUILLÉN, J. (1995)**
Urbis Roma. Vida y costumbres de los romanos. // la vida pública. Ediciones Sigueme. Salamanca.
- GUTIERREZ SANMARTIN, M. (1995)**
Valores sociales y deporte. Editorial Gymnos. Madrid.
- GRUNFELD, FV (1978)**
Juegos de todo el mundo. UNICEF-Edilán. Madrid.
- HUIZINGA, JOHAN (1984)**
Homo Ludens. Alianza. Madrid
- JARES, XESÚS R. (1992)**
El placer de jugar juntos. Ed. C.C.S. Madrid.

- JENKINS, I. (1998)**
La Vida cotidiana en Grecia y Roma. Ediciones Akal. Madrid.
- JORDÁN SIERRA, J.A.(1992)**
L'educació Multicultural. Barcelona. CEAC.
- JORDÁN SIERRA, J.A.(1994)**
La escuela multicultural: un reto para el profesorado. Barcelona. Paidós Ibérica.
- KAMINSKI, R., SIERRA, J. (1995)**
Children Traditional games. Games from 137 countries and cultures. Formerly Lecturer, Division of Library and Information Science, San Jose State University, The Oryx Press. USA.

- KYMLICKA, W. (1996)**
Ciudadanía Multicultural. Barcelona. Paidós.
- LANUZA, E.; PÉREZ C; FERRANDO, V. (1980)**
El juego popular aplicado a la Educación. Ed.Cincel. Madrid.





- LAVEGA BURGUES, P. (1995)**
Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles en el pla d'Urgell. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.
- LAVEGA BURGUES, P; OLASO CLIMENT, S. (1999)**
1000 juegos y deportes populares y tradicionales: La tradición jugada. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- LEQUEUX, PAULETTE (1984)**
Más de 1000 juegos para todo lugar. Reforma de la escuela. Barcelona
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, P. (1988)**
Para una sociología del juego. Editorial de la Universidad Complutense. Madrid
- LLOPIS I BAUSET, F. (1999)**
El joc de pilota valenciana. Carena editors. Valencia.
- LLOPIS I BAUSET, F. Y GARCÍA I FRAŠQUET, G. (1991)**
Vocabulari del joc de pilota. Conselleria de Cultura, Educación y Ciencia. Valencia.
- MARTÍNEZ, R. (1986)**
Juegos de los niños norteamericanos para jugar en la naturaleza. Miraguano Ediciones. Madrid.
- MARTÍNEZ BONAFÉ, A. (2002)**
Vivir la democracia en la escuela, Sevilla, Publicaciones M.C.E.P.
- MEDINA RIVILLA, A. (1992)**
La construcción de un currículum multicultural. Educación multicultural e Intercultural. Granada. Impredisur
- MÉNDEZ GIMENEZ, ANTONIO; MENDEZ GIMÉNEZ, C. (2004)**
Los juegos en el currículum de la educación física (5ª edición). Editorial Paidotribo. Barcelona.

- MIRZA, YOEUL B. (1920)**
When I was a boy in Persia. Lothrop, Lee & Shepard Co.
- MONTET, P. (1993)**
La vida cotidiana en Egipto en tiempos de Ramses. Ediciones Temas de Hoy, S.A. (T.H.) Madrid.
- MORA VERDENY, J.M. et al. (2003)**
Un mundo en juego. Indé. Barcelona.
- MORENO PALOS, C. (1992)**
Juegos y deportes tradicionales en España. Consejo Superior de Deportes. Alianza. Madrid.
- MONJO PASQUAL, EUGENI-ADOLF (1999)**
Jocs populars valencians de la Marina Alta. Institut de Cultura Juan Gil-Albert. Ayuntamiento de Benisa. Benisa.
- NAVARRO ADELANTADO, V. (2002)**
El aïan de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Indé. Barcelona.
- OBÓN, X., TORRUS, J. y MIRACLE, L. (1996)**
"Todos los juegos del mundo". Planeta. Barcelona.
- OLASO CLIMENT, S (1993)**
El joc de pilota en la Comunidad Valenciana. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.
- OLAYO MARTÍNEZ, J.M. (1999)**
El alumado con discapacidad: juegos y deportes específicos. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.
- OMEÑACA CILLA, R; RUIZ OMEÑACA, J.V. (2002)**
Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- ORLICK, T. (1990)**
"Libres para cooperar, libres para crear". Paidotribo. Barcelona.

- PENCHASKY, M. Y EIDELBERG, A. (1980)**
La expresión corporal en la escuela primaria. Un recurso didáctico. Plus Ultra. Buenos Aires.
- PINTO, F. (1999)**
"Juegos saharauis para jugar en la arena". Miraguano Ediciones. Madrid.
- PÉREZ CONTEL, R. (1990)**
Jocs Medievals infantils a València. Delegació de Cultura i Educació de l'Ajuntament de València. València.
- PÉREZ SERRANO, G. (1992)**
¿Qué se entiende por educación multicultural?. Líneas de investigación. Educación Multicultural e Intercultural. Granada. Impredisur.
- PFISTER, G; NIEWERTH, T; STEINS, G. (1996)**
Games of the world between tradition and modernity. (Proceedings of the 2nd ISHPES Congress. Games of the World - the World of Games). Berlin 1993. Part I-II. International Society for the History of Physical Education and Sport. Academia Verlag, Sankt Augustin, Germany
- POSADA PRIETO, F. (2000)**
Ideas prácticas para la enseñanza de la educación física. Editorial Agonos. Madrid.
- PRADO PÉREZ et alia (1997)**
Juegos de ayer para niños de hoy. Ed. Grupo Convera de Asturias.
- PROYECTO ATLANTIDA (1999)**
«Escuela democrática», www.proyecto-atlantida.org
- RAMÍREZ, J.F.J. (2000)**
Curso de relajación progresiva para niños y adultos. CEPE. Madrid.
- RENSON R; DE MAYER, P.; OSTYNN, M (1976)**
History, the evolution and diffusion of sports and

- games in different cultures.* (Proceedings of the fourth International HISPA Seminar. Leuven, Belgium; April 1-5, 1975). HISPA; International Association for the History of Physical Education and Sport; BLOSO, Brussels.
- RODRÍGUEZ LÓPEZ, J. (2000)**
Historia del Deporte. Indé. Barcelona.
- ROSA SANCHEZ, J.J. Y DEL RIO MATEOS, ELHECTE (1997)**
Juegos tradicionales infantiles en León. Universidad de León. León.
- RÜSSEL, A. (1970)**
El juego de los niños. Herder. Barcelona.
- SALA I COY, R. (1989)**
Temps de joc. Claret. Barcelona.
- SALZA PRINA RICOTTI, EUGENIA (1995)**
Giochi e giocattoli: vita e costumi dei Romani Antichi. Edizioni Quasar di severino Tognon s.r.l. Museo sella civiltà Romana. N° 18. Roma.
- SÁNCHEZ GONZÁLEZ, L. Y SUÁREZ ESPINO, J.P. (1996)**
Juegos y juguetes de nuestros mayores. Materiales Curriculares Innova. Libretas Canarias. Gobierno de Canarias. Canarias.

- SANTOS HERNÁNDEZ, P (1901)(1986)**
Juegos de los niños en las escuelas y colegios. Saturnino Calleja Fernández. Estudio preliminar de Carmen Bravo Villasanté. Biblioteca de cuentos maravillosos. Madrid
- SCHERDER, J and RENSON, R (1998)**
Annotated bibliography of traditional play and games in Africa. Technical studies . January 1998 . Vol 3. International Council of Sport Science and Physical Education. Berlin.



SCOTT, NORA E. (1945)
The home life of the ancient Egyptians. The Metropolitan Museum of Art. Platin Press. New York.

STOKOE, P. (1968)
La expresión corporal y el niño. Ricordi. Buenos Aires.

SUTTON SMITH, B. (1976)
A children's games anthology: Studies in Folklore and Anthropology. Arno Press (Studies in Play and games), New York.

VAYER, P.; DUVAL, A. y RONCÍN, CH. (1993)
Una ecología de la escuela. Barcelona. Paidós.

VAN-DER-MERWE, F.; SALTER, M.; PARASCHAK, V.; PFISTER, G.; RENSON, R (1996).
Sport as symbol, symbols in sport. Proceedings of the 3rd ISHPES Congress, Cape Town, 1995. Academia Verlag, Sankt Augustin, Germany.

VAN HOORN, JUDITH LIEBERMAN (1982)
Games of Infancy: A cross-cultural study (Chinese, Mexican, European, Philippine). Dissertation. University of California, Berkeley.

VELÁZQUEZ, C. (1999)
“Juegos de otros pueblos, países y culturas”. La Peonza. Valladolid.

VIEDMA MARTÍNEZ, J.M. (1999)
Unidad didáctica: habilidades motrices básicas. Editorial Wanceulen. Sevilla.

VV. AA. (1999)
Juegos Populares: una propuesta práctica para la educación física. Pila Teleña. Madrid.

VV. AA. (2001)
Educación física en primaria a través del juego. INDE. Madrid.

VV.AA. (2001)
Multiculturalismo y educación física. Editorial Paidotribo. Barcelona.

VV.AA. (2002)
Juegos de todas las culturas. Editorial Inde. Barcelona.

ZABALZA, M.A. (1992)
El Trabajo escolar en un contexto multicultural. Educación multicultural e Intercultural. Págs. 123. Granada. Impredisur.

5.2. Recursos en la web

google earth

interculturalidad

<http://extranjeros.mtas.es/observatorioPermanenteInmigracion/>

<http://ong.consumeres/red-acoge-federacion-de-asociaciones-pro-inmigrantes.65>

<http://idei.ugres/idei/>

<http://unionomani.org/>

<http://sodepaz.org>

<http://cadi.murciaversidad.org/>

<http://www.esuelasinracismo.org/>

<http://www.aulaintercultural.org/>

<https://www.educacion.es/creade/index.do>

<http://www.nortesur.org/>

<http://www.educacionenvalores.org/>

<http://www.edualter.org/index.htm>

<http://casa-mediterraneo.es/>

Juegos tradicionales

<http://www.terra.es/personal4/lapeonza/>

<http://www.trisca.pt/tradicionais.htm>

<http://www.theotherside.co.uk/html-heritage/background/games.htm>

<http://collections.ic.gc.ca/sifc/trad.chrt.htm>

<http://www.greatlakesfolkfest.net/Programs&Activities/TraditionalGames/>

<http://www.kidskonnnect.com/Games/TraditionalGames.html>

<http://www.nps.gov/wnmi/educate/orttq/orttq13.htm>

http://www.tafisa.de/index.php?option=com_content&ask=view&id=21&Itemid=47

<http://www.gamecabinet.com/deeperDrawers/Traditional.html>

<http://www.tradgames.org.uk/>

http://www.gameskidsplay.net/frame_alphabetical_listing.htm

http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/INTERNET/PRIMARIA.htm

<http://www.juegosycondiciones.com/juegos.html>

<http://www.ikuska.com/Africa/Etologia/Juegos.htm>

<http://sauce.pntic.mec.es/mbell11/UD5.htm>

<http://www.museodeini.no.es/sala2/jpopulares/jpopulares.htm>

<http://usuarios.lycos.es/Villahizan/juegos/juegos.htm>

<http://www.celso.net/laeops/ajaju.htm>

<http://www.geo.cities.com/Eureka/Company/2188/centro/juegospopulares.htm>

<http://www.juegosdeef.8m.com/>

<http://perso.wanadoo.es/santacruzdeitozo/paginas/juegos.htm>

<http://centros1.pntic.mec.es/cp.alto.tiatar/populares2.htm>

<http://www.juegosdeef.8m.com/jopou3.htm>

<http://olmo.pntic.mec.es/mv/centro/cuentoweb/Juegos.html>

<http://www.naveviva.com/enlacesgenerales/juegos/ajuganya.htm>

<http://roble.pntic.mec.es/fromer2/soto/pasado/juegos.htm>

<http://www.gratisweb.com/juguem/interculturalitat.htm>

<http://juegoinfantil.net/>

<http://jocsinfantils.cat/>

<http://www.instituto.ws/>

<http://www.juegospopulares.es/vg/>

www.casa-mediterraneo.es



Casa Mediterráneo es un consorcio formado por:

