

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES EXTREMEÑOS

Autora: Gemma Paz Dorado Murillo

Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
Diplomada en Magisterio por Educación Física.
Maestra de Educación Física en el CEIP: "Virgen de Guadalupe"
de Quintana de la Serena. (Badajoz). Extremadura.
Nacionalidad: Española
Email: gpdorado@hotmail.com

RESUMEN

En este artículo se presenta la organización curricular de un contenido para educación primaria. Se trata del juego popular en Extremadura, en concreto, la billarda y la tanga. Estos juegos además de abordar un trabajo de habilidades motrices y capacidades físicas básicas, mejoran la deportividad y las relaciones sociales intergeneracionales.

La idea de desarrollar esta unidad didáctica en el aula, es la de acercar a nuestros alumnos hacia juegos que, durante siglos, se han ido transmitiendo de generación en generación.

PALABRAS CLAVE:

Juegos populares, educación primaria, educación física, la tanga, la billarda.

1. INTRODUCCIÓN.

Desde siempre el hombre ha jugado, y lo ha hecho por razones antropológicas, sociales y culturales. Los juegos surgieron del ritual, de la supervivencia y de la propia recreación, facilitando posteriormente las relaciones con otras personas.

El juego ha sido un vehículo de transmisión de la cultura, de las tradiciones, de la historia en general. Según Alfonso X "El Sabio" el juego es *"un simulacro de la realidad, como algo que parecía ser pero no era"*. Pero es el filósofo, historiador holandés Huizinga (1972) el que define el juego como *"una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y en el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma..."*

Los juegos populares son, un patrimonio de todos, que debemos conocer y conservar, porque así tendremos una visión global de nuestra cultura. Según Morales, R y Gómez, F (2003) los juegos populares son: *"actividades lúdico-recreativas, practicadas generalmente en la calle y que tienen reglas diferentes según el lugar donde se practican"*.

Los juegos populares tienen las siguientes características:

- Universalidad, juegos similares aparecen al mismo tiempo en lugares muy alejados. Por ejemplo, *la cucaña*, es un juego de locomoción donde se pone en juego la destreza de la trepa. Juego originario, entre otros, de Castilla la Mancha, Castilla León y Cataluña.
- Mecanismo adaptativo, algunos juegos sirven para adaptarnos y sobrevivir. Por ejemplo, *los zancos*, sus orígenes eran para realizar tareas en el campo como la poda de árboles y la recolección de frutos.
- Integración global, el juego al formar parte de la cultura, una vez que ésta cambia, provoca un cambio en los demás ámbitos. Por ejemplo, los Castells o castillos humanos, con un origen romano y árabe, primero tuvieron un ámbito cultural de origen bélico, después religioso y actualmente recreativo y competitivo.
- Comportamiento adquirido, es decir el ciudadano por pertenecer a una sociedad y por relacionarse con ella posee y transmite conceptos, valores, normas, y como no, los juegos están expuestos a ser transmitidos.

2. UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES EXTREMEÑOS.

2.1. INTRODUCCIÓN.

En esta unidad didáctica, nos centraremos principalmente en el desarrollo y práctica del juego popular de la Billarda (ver anexo nº2) y el juego popular de la Tanga (ver anexo nº 3)

A continuación se expondrá la contextualización de esta unidad didáctica de juegos populares extremeños, de lo más general a lo más específico siguiendo

el Decreto 82/07, 24 de Abril, por el que se establece el currículo de Enseñanza Primaria en Extremadura.(DOE N° 50, del 3 de mayo).

Esta unidad está dirigida a alumnos/as de Educación Primaria, con la intención de potenciar juegos populares extremeños y evitar con ello el distanciamiento entre distintas generaciones (abuelo/a-nieto/a).

2.2. Destinatarios de la unidad didáctica.

Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria 5º y 6º.

2.3. Contexto.

- Ubicación y características de la localidad: El Centro de enseñanza de infantil y primaria (CEIP) se encuentra en una localidad de 25.576 habitantes, población destinada al sector terciario.
- Instalaciones: Pabellón 46 x 23 x 10 m, 2 pistas polideportivas al aire libre de 45 x 20 m.

2.4. Vinculación el Proyecto Curricular de Centro:

Objetivo General de Etapa; Según el Decreto 82/07 del 24 de Abril por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Extremadura, los más relacionados y contextualizados con la unidad didáctica que se está abordando son:

h) Conocer y valorar su entorno (natural, social y cultural) y posibilidades de movimiento y cuidado, en Extremadura.

k) Apreciar la higiene y la salud, aceptar el cuerpo (propio y el de los demás), respetar las diferencias y usar la educación física y el deporte para mejorar el desarrollo personal y social.

Objetivos Generales del área de Educación Física; Según el Decreto 82/07, los más relacionados y contextualizados con esta unidad de juegos populares son:

11) Conocer y practicar los juegos, refranes, canciones, y retahílas populares-tradicionales extremeños.

12) Saber, valorar y respetar la realidad social extremeña como una sociedad multicultural.

Objetivos de aprendizaje de la unidad didáctica.

- Conocer y realizar los juegos populares extremeños de la tanga y la billarda entre otros.
- Recopilar juegos populares extremeños de su pueblo o entorno cercano.
- Mostrar una actitud positiva y tolerante hacia la práctica de la tanga y la billarda entro otros juegos.

2.5. Competencias básicas.

Según el Decreto 82/07, artículo 5.1, *“Las competencias básicas constituyen un referente fundamental para determinar los aprendizajes que se consideran imprescindibles para el alumnado desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos”*. De las ocho competencias básicas existentes, las que más se relacionan con esta unidad son:

- Competencia cultural y artística.
- Competencia social y ciudadana.
- Educación en Valores: Respeto a las diferencias individuales.

2.6. Contenidos:

Según el Preámbulo del Decreto 82/07: *“los contenidos deben entenderse sin perjuicio de carácter global de la etapa de Primaria y de la necesidad de integrar las distintas experiencias y aprendizajes del alumno”*. De los cinco bloques de contenidos existentes en Primaria, el que más se relaciona es el Bloque de Contenidos V: Juegos y Deportes, destacando:

- El juego y el deporte como fenómeno social y cultural.
- Juegos y actividades deportivas de diversas modalidades y dificultad creciente.
- Juegos populares autóctonos y tradicionales de Extremadura, y de otras comunidades.
- Preparación y realización actividades recreativas en el medio natural extremeño (respeto y conservación, comportamiento respetuoso y responsable).
- Utilización de las TIC (tecnología de la información y de la comunicación) para investigar juegos autóctonos y populares extremeños y otras CCAA, y para realizar rutas y actividades en la naturaleza extremeña, y conocer biografías de deportistas famosos extremeños y de otras latitudes.
- Uso de las estrategias básicas del juego, relacionados con la cooperación y la oposición.
- Adecuación de los espacio, materiales, normas,... a todos los alumnos. ANEAE (alumnos con necesidad específica de apoyo educativo).
- Iniciación deportiva en situaciones jugadas, adaptación de las reglas y técnicas básicas.
- Aceptación del rol en el juego, respetando la estrategia del equipo, y buscando más el valor recreativo y esfuerzo personal y colectivo que el resultado en sí.
- Aceptación y respeto hacia las personas, normas, del juego: saber ganar y perder. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aceptación del reto que suponen los juegos de oposición, sin que de ello deriven actitudes de rivalidad ni menosprecio al compañero.

- Actitud de rechazo hacia gestos, signos y símbolos despreciativos y ofensivos del deporte profesional que nos muestran los medios de comunicación social.
- Análisis crítico y razonable ante determinados juegos, la publicidad y las TIC.
- Actitud crítica ante el consumismo deportivo valorando la reutilización y el reciclaje.
- Apreciación del juego como medio de disfrute, relación y empleo saludable del tiempo de ocio.

Contenidos de la Unidad Didáctica de Juegos Populares:

- Juegos populares en Extremadura.
- Reglas y organización de los juegos.
- Realización de la billarda, la tanga, truke, bolindres, a la una mi mula, comba...
- Recuperación y recopilación de algunos juegos practicados en su entorno cercano.
- Interés por el juego como forma de transmisión de la cultura.
- Actitud favorable, positiva y participativa hacia los compañeros y reglas de juego.

2.7. Temporalización-secuenciación:

Podemos proponer esta Unidad didáctica en el Segundo Trimestre, con 4 sesiones, de 55 minutos cada sesión.

Recursos y Material: dos machos, dos billardas, bolindres, piedra o losa, repiones y comba.

2.8. Metodología.

Según (Delgado Noguera y Sicilia Camacho, 2002) la metodología, se adapta a los contenidos trabajados y será activa, participativa, lúdica y grupal, con métodos basados en la recepción, y en la búsqueda. Estilos: asignación de tareas, en la sesión nº2 Construcción de material. Estrategias: global con polarización de la atención, p. ej sesión nº 2 Juego de la Tanga. Estrategia analítica, p. ej sesión nº 4 a la hora de subir las actividades realizadas al blog del centro.

Orientaciones metodológicas, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales se trabajan de forma integrada. p. ej sesión nº 3 "Realización del circuito de juegos populares". Las explicaciones claras y concisas. Buscar el máximo tiempo de práctica real, para ello el espacio está distribuido para cada actividad.

2.9. Atención a la diversidad.

Según (Ríos Hernández, J 2006), cualquier contenido debe ser adaptado para la diversidad del aula, destacando:

Para los alumnos con dificultad, se les explica de forma individualizada, además de darle la teoría adaptada a sus capacidades. Con respecto a la entrega del diario de clase, se realiza: un seguimiento semanal, para facilitar su realización, pequeñas reseñas en éste, para orientar al alumno sobre qué escribir. Bajar el nivel de exigencia ortográfico, medida consensuada con las demás áreas. En lo actitudinal y otros aspectos procedimentales su evaluación será como la de sus compañeros.

Si en el aula se encuentran alumnos repetidores, no tienen ninguna dificultad significativa. En el caso de que haya alumnos lesionados temporalmente, ayudarán a su grupo a encontrar la mejor solución a los problemas planteados, recogida del material, ayuda a los alumnos con dificultades...

2.10. Evaluación.

Criterios de evaluación: Relacionado con el (D.82/07):

10. Representar y conocer juegos populares y tradicionales extremeños.
11. Aplicar el conocimiento de las TIC en trabajos de investigación, elaboración de ficheros.

Criterios de evaluación de la unidad:

- Conocer juegos tradicionales como la "Billarda" y el "Tanga", entre otros y su forma de jugarlos de una forma positiva y tolerante.
- Recopilar en las fichas todos los juegos propuestos..
- Crear sus propios materiales para utilizarlos y usarlos en su tiempo libre y de forma autónoma.

Criterios de calificación: diario y preguntas de clase 30%, procedimientos 40%, actitud 30%.

Procedimientos e Instrumentos de evaluación: Subjetivos: registro anecdótico. Objetivos: mediante una el crucigrama de juegos populares (ver anexo nº 4).

Evaluación del profesor: mi docencia debe ser evaluada, para consolidar aspectos positivos y corregir errores: transmisión de los contenidos, nivel de motivación, organización de las clases.

Evaluación de la UD: Adecuación de los objetivos, contenidos, actividad, metodología, evaluación...características de los alumnos, mediante la reflexión al final de cada sesión.

2.11. Interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad hace referencia a la organización y presentación de los contenidos curriculares en colaboración con las áreas que lo forman. Así, la interdisciplinariedad es un conjunto de disciplinas o áreas conexas entre sí y con relaciones definidas con la finalidad que pretendemos.

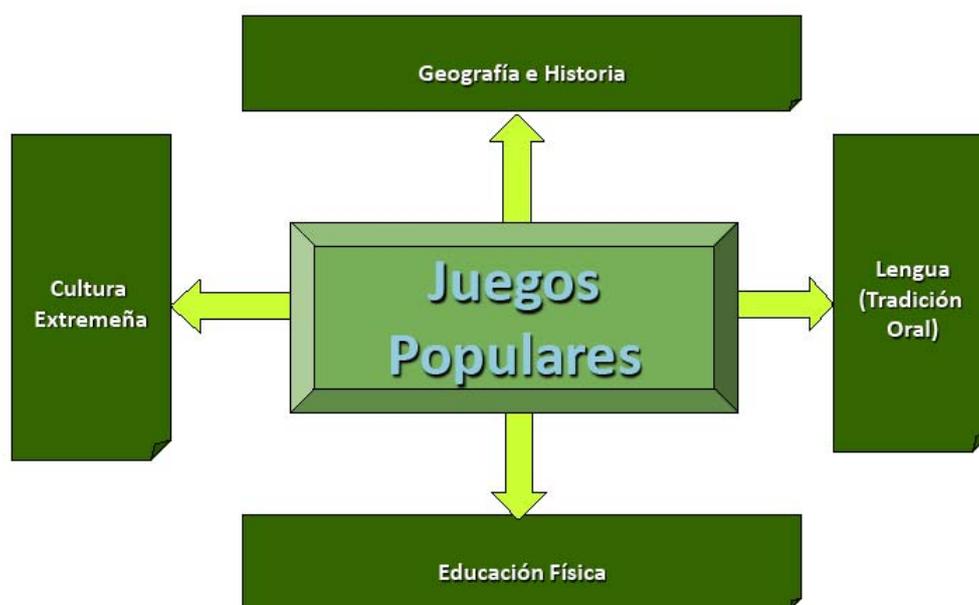


Figura 1 Interdisciplinariedad

Lengua (tradición oral): para conocer las canciones de los juegos populares.

Geografía e Historia y Cultura Extremeña: para conocer y situar el lugar geográfico del origen de los juegos.

Tecnología: a la hora de subir a la web las actividades realizadas.

Creo que la idea fundamental es tratar de demostrar a padres y alumnos que la interdisciplinariedad está presente en todos los ámbitos de la vida y de la sociedad actual, pues es un requisito imprescindible para desenvolverse en el trabajo, en el mundo cultural, social, económico, etc.

Por tanto, la escuela debe formar y educar a personas con una visión interdisciplinar y global de las cosas.

3. SESIONES Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

3.1. Sesión 1.

Objetivo: Presentar la propuesta de trabajo de juegos populares.

Según (Vaca Escribano, M 2009), una sesión de educación física se puede estructurar en diferentes momentos destacando:

20´ MOMENTO DE ENCUENTRO: 15´ Presentación de la unidad didáctica (actividad de introducción) explicación de la organización y el desarrollo de esta propuesta didáctica (en esta unidad creo que voy a aprender..., me gustaría aprender... el aeróbico es necesario para...), realización de un rastreo de conocimientos previos. 5´ Evaluación Inicial, (actividad de diagnóstico).

30´ MOMENTO DE ACTIVIDAD MOTRIZ: Actividades de inicio (actividades de desarrollo):

- Durante 10´, explicaremos que son los juegos populares (ver anexo nº1)
- Durante 15´, los alumnos por grupos realizarán el juego popular de la BILLARDA (ver anexo nº2).
- 5´ Recogida del material. Educación en valores: esfuerzo personal, a la hora de iniciar este tipo de actividades.

10´ MOMENTO DE DESPEDIDA: 5´ Reflexión: qué les ha parecido, dificultades... 5´ Aseo. El profesor realiza un registro anecdótico en su cuaderno diario, fuera del horario lectivo.

3.2. Sesión 2:

Objetivo: Iniciar la construcción de material para juegos populares.

10´ MOMENTO DE ENCUENTRO, presentación de la sesión, (actividad de introducción), la organización es en semicírculo. Cada alumno ha traído el material necesario para la construcción de la Tanga.

35´ MOMENTO DE ACTIVIDAD: Actividades (actividades de desarrollo).

- 10´ Entrega y explicación del juego de la Tanga (Ver anexo nº3).
- 15´ Los alumnos se ponen por parejas y empiezan a construir la Tanga.
- 10´ Inicio del juego de la tanga por grupos. Competencia social y ciudadana.

10´ MOMENTO DE DESPEDIDA: 5´ Reflexión: qué les ha parecido, dificultades...5´ Aseo.

El profesor realiza un registro anecdótico en su cuaderno diario, fuera del horario lectivo.

3.3. Sesión 3.

Objetivo: Practicar juegos populares extremeños mediante un circuito.

10´ MOMENTO DE ENCUENTRO, presentación de la sesión, (actividad de introducción), la organización es en semicírculo. El profesor coloca a los alumnos por grupos para realizar el circuito de juegos populares. Cada grupo se hace cargo del material de la posta en la que comienza el circuito.

35´ MOMENTO DE ACTIVIDAD:

- 30´ (Actividad de desarrollo y ampliación), Circuito. En cada posta se va a trabajar durante 7´. Hay tiempo para que cada grupo coloque su material y lo retire.
 - **Posta nº1: "A la una mi mula".** Un niño se coloca en la posición conocida como "pídola", ése es la mula. (Imagen 1) Los niños van saltando a la mula poniéndole las manos en su espalda y saltando sobre él cantando la canción que a continuación se detalla, y a la vez que saltan tienen que cantar el número que toca. (Imagen 2)

A la una, la mula: Saltan todos sobre la mula.

A las dos, la coza. Saltan sobre la mula dándole con el pie o el talón un golpe en el culo.

A las tres, el cascabel. Saltan sobre la mula dándole un golpe con la mano o el puño en la espalda.

A las cuatro, una vara de alto. Saltan sobre la mula elevando la altura del salto.

A las cinco, el respingo. Saltan sobre la mula lo más alto posible.

A las seis, allí os veis. Saltan todos sobre la mula.

A las siete, me siento en mi taburete. Saltan todos sobre la mula dejando sobre su espalda algún objeto.

A las ocho, el bizcocho. Saltan todos sobre la mula recogiendo cada uno el objeto que han dejado anteriormente.

A las nueve, llevo a la burra y bebe. Saltan todos sobre la mula.

A las diez, la volví a traer. Saltan todos sobre la mula.

A las once, me llamó el Conde. Saltan todos sobre la mula.

A las doce, le respondí. Saltan todos sobre la mula. En el mar hay una higuera... Saltan todos sobre la mula. ...que echa los higos verdes... Saltan todos sobre la mula. ...con un letrero que dice: Saltan todos sobre la mula y se van quedando rodeándola. ¡Echen a correr niños! Salta sobre la mula sólo el que hace de madre y, al hacerlo, todos salen corriendo. La mula se levanta rápidamente intentando pillar a alguno. Ese será el que hará de mula la siguiente vez.



Imagen 1 "La mula"



Imagen 2 "Salto a la mula"

- **Posta nº2: "El Repión"**. También conocido como peonza, se trata de un artilugio de madera con forma esférica achatado en un extremo y por el otro acabado en una punta de metal, que será la que hará bailar a la peonza en el suelo. El juego consiste en enrollar una cuerda alrededor de la peonza sujetando un extremo de la cuerda con la mano. Se lanzará la peonza quedándose la cuerda en la mano, al desenrollarse ésta, esa fuerza centrífuga hará que la peonza baile. (Imagen3)



○

Imagen 3. El repión.

- **Posta nº3: "Los Bolindres"**. Este juego también es conocido por el nombre de las canicas. Para este juego es necesario hacer un agujero en la tierra o gúa. Cada niño que participa tiene tres canicas en posesión, cada niño lanza una canica al aire, el objetivo del juego es conseguir las canicas de su compañero, para ello hay que golpearla y se dice "chinché" y para llevarte el bolindre de tu compañero debes encajarla en el gúa. (Imagen 4 e Imagen 5).



Imagen 4. Lanzamiento de bolicho



Imagen 5. Boliches

- **Posta nº 4: "La Comba"**. Dos niños se sitúan a cada lado de la comba, y un niño salta en el medio cantando esta canción: *"El cocherito leré, me dijo anoche leré, que si quería leré, montar en coche leré, y yo le dije leré «no quiero coche, leré, que me mareo leré, quiero tartana leré que me jaleo leré, porque en los coches leré van los señores leré y en las tartanas leré los labradores leré"*. **Cuando se canta leré la comba se**

sube y da una vuelta en el aire, mientras el que está saltando se agacha. (Imagen 6).



Imagen 6. La comba

Dos niños se sitúan a cada lado de la comba, y un niño salta en el medio cantando esta canción "Alo dele macu tiope al ocho de leche macucho tio peche". En función del ritmo de la canción se salta más o menos rápido. Cuando el compañero que salta se equivoca pasa a dar a la comba. (Imagen 7 e Imagen 8)



Imagen 7y 8. Comba colectiva

- Educación en valores: Esfuerzo personal.
- 5´ Los grupos recopilan todos los juegos. Estos juegos son extraídos según (Morales, R y Gómez, F 2003).

10´ MOMENTO DE DESPEDIDA: 5´ Reflexión: qué les ha parecido, dificultades...5´ Aseo.

El profesor realiza un registro anecdótico en su cuaderno diario, fuera del horario lectivo.

3.4. Sesión 4.

Objetivo: Evaluar los juegos populares

10´ MOMENTO DE ENCUENTRO, explicación de la evaluación por grupos.(Actividad de introducción), la organización en el aula.

40´ MOMENTO DE ACTIVIDAD:

- 15´ (actividades de evaluación) .Realizar un crucigrama (Ver anexo nº4)
- 20´ (actividad de evaluación) Por grupos realizamos los juegos populares que nuestros alumnos han preguntado a sus abuelos.
- 5´ Subir las actividades al blog del centro.

5´ MOMENTO DE DESPEDIDA: *Reflexión*: qué les ha parecido, dificultades...Evaluación de la UD. El profesor realiza un registro anecdótico en su cuaderno diario, fuera del horario lectivo.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Decreto 82/2007, del 24 de Abril por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. (DOE Nº 50 del 3 de mayo 2007).

DELGADO NOGUERA Y SICILIA CAMACHO (2002) *"EF y estilos de enseñanza"*. Madrid. Inde.

HUIZINGA (1972) *"Homo ludens"*. Madrid. Alianza.

MORALES, R y GÓMEZ, F (2003)" *Los juegos populares en la ESO. Extremadura y sus juegos.*

RÍOS HERNANDEZ (2006) *"EF adaptada a los alumnos con discapacidad"*. Barcelona. Inde.

VACA ESCRIBANO, M. (2009) *"El tratamiento pedagógico del ámbito corporal"*. Madrid. Grao.

ANEXOS

ANEXO 1. TEORÍA JUEGOS POPULARES-TRADICIONALES

¿QUÉ SON LOS JUEGOS POPULARES- TRADICIONALES?

Los juegos populares son actividades, practicadas normalmente en la calle y que tienen reglas diferentes según el lugar donde se practican.

Aquellos juegos populares que tradicionalmente han sido realizados por una región y que con el paso del tiempo se han institucionalizado, adquiriendo gran importancia y rango de auténtico deporte, se llaman deportes tradicionales.

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE JUEGO Y DEPORTE?

JUGAR, como ya sabes, es participar, aceptando ciertas reglas, en una actividad cuyo único fin es el de divertirnos.

DEPORTE, es un tipo de juego en el que, aunque también podemos divertirnos, la recreación no es lo fundamental, sino el resultado, se convierte en primordial.

Según Morales, R y Gómez, F 2003, la diferencia entre las características del juego y el deporte son:

Características del JUEGO	Características del DEPORTE
Espontaneidad	Responsabilidad
Motor intrínseco	Motor extrínseco
Reglas subjetivas	Reglas universales
Resultado irrevalente	Resultado importante
Tiempo no determinado	Tiempo determinado

Tabla 1: Características del juego y el deporte (Morales, R y Gómez, F 2003)

CARACTERÍSTICAS:

- UNIVERSALIDAD: juegos similares aparecen al mismo tiempo en lugares muy separados.
- COMPORTAMIENTO ADQUIRIDO: se aprenden de generación en generación.

ANEXO 2. JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL "BILLARDA"

NOMBRE: LA BILLARDA (MOCHO, PALI-MOCHO).

MATERIAL: una pala y una billarda

DESCRIPCIÓN Y REGLAS: Debes golpear con la pala el palo pequeño (billarda) por su parte afilada, y cuando salte por el aire debes golpearlo con la pala. Tienes 3 intentos para hacerlo, y si no lo consigues le toca el turno a otro de tus compañeros. Pueden ocurrir cuatro casos:

- 1.- Que coja al aire la billarda un compañero del mismo equipo: 2 puntos y saca el jugador que la ha cogido.
- 2.- Que la coja uno del mismo equipo pero tras haber tocado el suelo: 1 punto y sigue sacando
- 3.- Que coja al aire la billarda un compañero del equipo contrario: 2 puntos y recupera el saque el equipo contrario.
- 4.- Que la coja uno del equipo contrario pero tras haber tocado el suelo: 1 punto y recupera el saque el equipo contrario.

VARIANTES:

- ¿Quién lanza más lejos?

- ¿Quién tiene más puntería?

ANEXO 3. JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL: "LA TANGA"

NOMBRE: LA TANGA (TANGUILLA, TUTA)

MATERIAL: 1 Arandela grande, 2 ó 5 Piedras por equipo, un taco de madera cilíndrico de 18-20 cm. de altura

DESCRIPCIÓN Y REGLAS:

- Se juega con dos discos de hierro o con piedras, una tanga (taco de madera de 10-12 cm. de alto) y una o dos arandelas.
- Cada jugador, en cada tirada, tira dos piedras desde una distancia de 10 metros (Imagen 9).
- Se marca un número de tiradas, o también lo podemos hacer por tiempo, se pone una arandela en la tanga y cada jugador va tirando las piedras.
- Se trata de tirar la tanga y que la arandela quede más cerca de la piedra que de la tanga. (Imagen 10)

PUNTUACIÓN:

- Si da a la tanga y la arandela queda más cerca de la tanga que de las piedras, se marca 1 punto.
- Si da a la tanga y la arandela queda más cerca de la tanga que de las piedras, se marcan 2 puntos.
- Al final de las tiradas se suman los puntos y gana el que más puntos ha conseguido.

GRÁFICO:

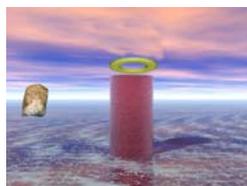


Imagen 9: Lanzamiento de la piedra a la arandela



Imagen 10 Caída de la Tanga

ANEXO N°4: CRUCIGRAMA JUEGOS POPULARES

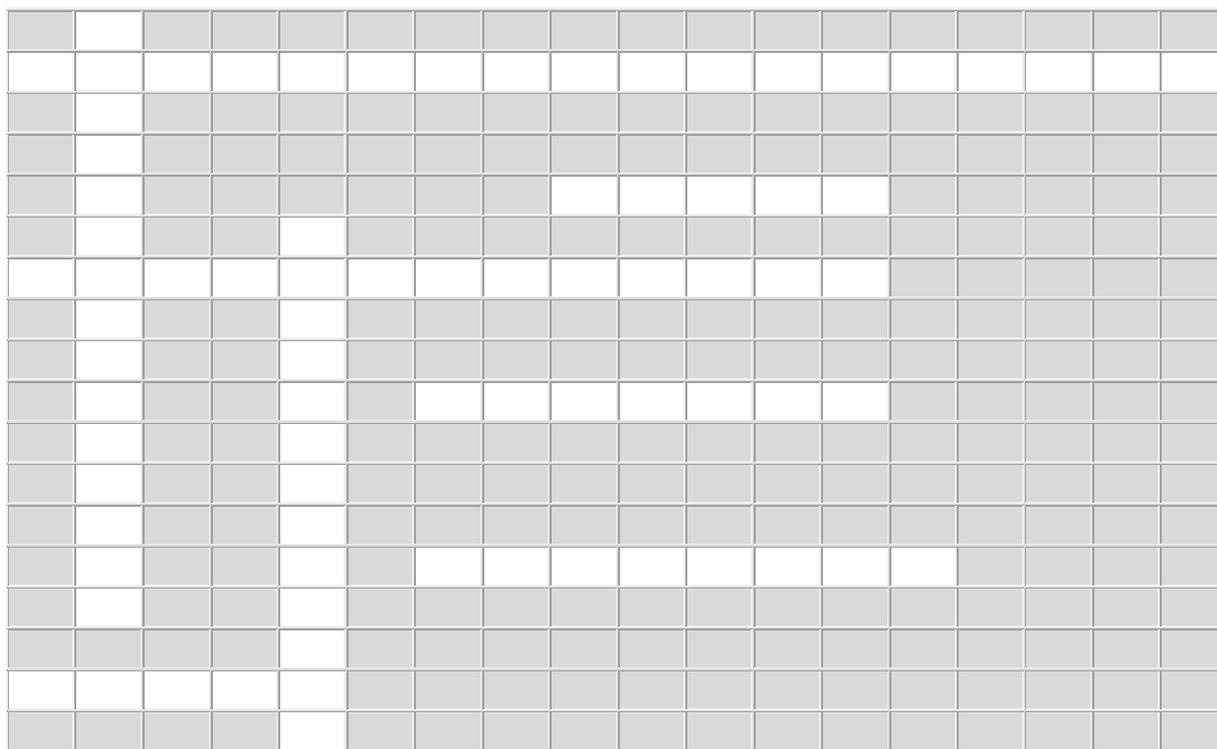


Figura 2: crucigrama juegos populares

HORIZONTALES:

- Juegos populares que tradicionalmente han sido realizados por una región y que con el paso del tiempo se han institucionalizado.
- Es participar, aceptando ciertas reglas, en una actividad cuyo único fin es el de divertirnos.
- Características del JUEGO.
- Es un tipo de juego en el que, aunque también podemos divertirnos, la recreación no es lo fundamental, sino el resultado, se convierte en primordial.
- Juego popular también llamado mocho.
- Juego popular también conocido como tuta.

VERTICALES

- Característica del deporte.
- Actividad practicada normalmente en la calle y que tiene reglas diferentes según el lugar donde se practican.
- Características de los juegos populares y tradicionales.

Fecha de recepción: 22/1/2011
Fecha de aceptación: 13/2/2011