

¿Jugamos? Juegos tradicionales del mundo hispano

Unidades de secundaria y A-level



¿Jugamos?

Juegos tradicionales del mundo hispano

Unidades de secundaria y A-level

Unidades didácticas sobre aspectos lingüísticos y culturales para estudiantes de español de enseñanza secundaria en los sistemas educativos británicos e irlandés, elaboradas por grupos de trabajo de auxiliares de conversación de español.

Catálogo de publicaciones del Ministerio:

www.mecd.gob.es

Catálogo general de publicaciones oficiales:

www.publicacionesoficiales.boe.es



EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

Subsecretaría

Subdirección General de Cooperación
Internacional

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Documentación y
Publicaciones

Edición: Diciembre 2014

NIPO: 030-14-284-3

Director de la publicación:

Gonzalo Capellán de Miguel

Consejero de Educación en el Reino Unido e Irlanda

Edición:

Natalio Ormeño Villajos

Francisco García-Quiñonero Fernández

Autores:

Adriana Baños San Miguel

Carmen Bataller Casanova

Balma Beltrán Segura

Florina Buruiana Gavrilá

Noelia González Gálvez

(Coordinadora) Elisa Ruiz García

Rocío Sáez Calatayud

Antonia Sáez Morcillo

Las imágenes utilizadas en esta publicación proceden de bancos de imágenes o están libres de derechos.

Las actividades de esta publicación pueden ser descargadas y utilizadas siempre que se cite la procedencia.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Consejería de Educación

20 Peel Street, London W8 7PD

Tel.+44 (0) 2077272462

atd.manchester.uk@mecd.es

www.mecd.gob.es/reinounido

Índice:

1. Introducción

2. Tipos de juegos

2.1 De mesa

La baraja

El Orón

El Cinquillo

Maratón

2.2 De motricidad

Rayuela

Pasando el aro

Carrera de mazorcas

2.3 Deportes

Pelota valenciana

Bochas

3. Conclusión

4. Referencias

Yo juego

Tú juegas

Él/Ella juega

Nosotros/-as jugamos

Vosotros/-as jugáis

Ellos / ellas juegan

Introducción

¿Qué es el juego?

¿De dónde vienen los juegos?

¿Son los juegos iguales en todos los países?

¿A qué jugabas cuando eras pequeño?

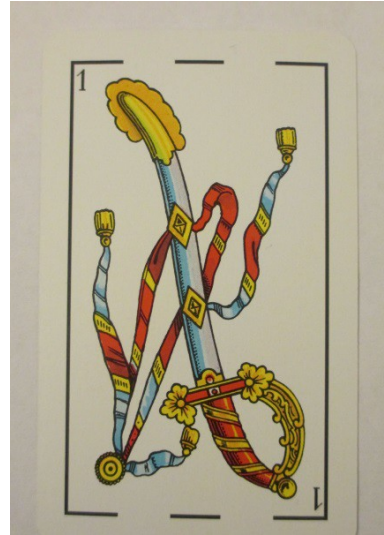
¿Vosotros jugáis ahora?

¿Podéis nombrar un juego tradicional de Reino Unido o Irlanda?

Juegos de Mesa

Juegos de Motricidad

Deportes



¿Conoces la baraja española?

¿Con qué baraja sueles jugar en tu país?

¿Cuáles son los juegos de cartas más comunes en el Reino Unido o en Irlanda?

¿Qué puede representar cada palo de la baraja española?

¿Qué significan estas expresiones con la baraja?

- Eres un as
 - Cantar las cuarenta
 - Poner las cartas sobre la mesa
 - Tener un as en la manga
 - Eres una sota
 - Sacar por la pinta
- Saber a qué familia pertenece una persona por su parecido físico.
 - Regañar a una persona por algo que ha hecho.
 - Lo haces muy bien. Eres muy bueno haciendo algo.
 - Tener alguna idea reservada para usarla en caso de necesidad.
 - Eres una persona altiva. Eres poco sociable o desagradable.
 - Decir toda la verdad sobre un asunto.
-
- The diagram consists of blue arrows connecting the idioms on the left to their meanings on the right. The connections are as follows: 'Eres un as' connects to 'Saber a qué familia pertenece una persona por su parecido físico.'; 'Cantar las cuarenta' connects to 'Regañar a una persona por algo que ha hecho.'; 'Poner las cartas sobre la mesa' connects to 'Lo haces muy bien. Eres muy bueno haciendo algo.'; 'Tener un as en la manga' connects to 'Tener alguna idea reservada para usarla en caso de necesidad.'; 'Eres una sota' connects to 'Eres una persona altiva. Eres poco sociable o desagradable.'; and 'Sacar por la pinta' connects to 'Decir toda la verdad sobre un asunto.'

Historia

Se desconoce su origen exacto. Se trata de un juego tradicional de España y de gran parte de los países hispanoamericanos.

Reglas

- Se elimina un as de la baraja española. El as de oros es el orón y es la carta que no tiene pareja.
- Se reparten todas las cartas entre los participantes (de 2 a 8).
- Los jugadores eliminarán las parejas que tengan.
- Se roba una carta al compañero de la derecha y así sucesivamente. Si se forman parejas se van descartando.
- Pierde el jugador que se queda con el as de oros.

¡Eres un as!



Adaptación didáctica:

- Se utiliza la siguiente baraja adaptada.
- Se elimina al azar una carta que nadie puede ver.
- Se sigue el mismo procedimiento que en el juego tradicional.
- Pierde la persona que se queda con una carta sin pareja.

«Cada oveja con su pareja»



Ilustración realizada por Ricardo Polo López

Objetivos
didácticos



- Repasar y afianzar el vocabulario del currículo de AS.
- Favorecer el dinamismo y aumentar la motivación a través del juego.

Historia

Aunque es un juego muy antiguo y tradicional en España, se desconoce su origen, pero es posible que sea una variación de “los seises” y “el Reihe”. Y tiene otra modalidad conocida como el “Cinquillo cabrón”.

Reglas

- Se reparten todas las cartas entre los jugadores.
- Empieza el jugador que tenga el cinco de oros.
- Después continúa el jugador de la derecha y así sucesivamente. Solo se pueden colocar cincos o aquellas cartas que siguen en progresión ascendente o descendente y del mismo palo (o sea, a un cinco se le pueden añadir un seis o un cuatro).
- Si un jugador no puede colocar ninguna carta *pasa*, y le toca el turno al siguiente jugador. Nunca se puede *pasar* si se puede colocar alguna carta.
- El primer jugador que se quede sin cartas gana.



El Cinquillo de la creatividad

Juegos de mesa

Adaptación didáctica:

- Se utiliza la siguiente baraja adaptada como material.
- Se sigue el mismo procedimiento y reglas que en el juego tradicional.
- Existe la posibilidad de variación en la construcción de las frases, siempre y cuando tengan sentido.



Objetivos didácticos

- Reforzar la gramática española construyendo oraciones con sentido y prestando atención a la concordancia de género y número.
- Desarrollar la creatividad y motivación en la práctica oral en español.
- Conseguir la puntuación máxima en el juego.

Historia

Fue creado en México en 1985 por Sergio Schaar Chabat para ayudar a sus hijos con los estudios: *Resultó ser un esfuerzo demasiado grande y costoso para el aprovechamiento de una sola familia.*

Reglas



- Los participantes deben recorrer las casillas respondiendo preguntas para llegar a la meta y vencer a «la Ignorancia»

Adaptación didáctica:



Objetivos didácticos

- Aprender con y de los compañeros.
- Conocer nuevos aspectos relacionados con los conocimientos básicos y la cultura general de los países hispanos.
- Repasar los diferentes temas del currículo afianzando el vocabulario relacionado con ellos.

Historia

La rayuela llegó a España con la expansión del Imperio Romano gracias a la construcción de vías que unieran el norte de Europa con los países mediterráneos y Asia (Yague, 2002).

Desarrollo

- Se dibuja en el suelo una cuadrícula con diversas categorías.
- El jugador lanza una piedra hacia uno de los cuadrados, irá saltando de casilla en casilla a la pata coja, intentando coger la piedra sin caerse ni pisar las rayas.
- Cuando el jugador llega a las últimas dos casillas, se da la vuelta y regresa con la piedra.



La Rayuela

Juegos de motricidad

Adaptación didáctica

- Dos equipos: un representante de cada equipo recogerá la piedra.
- Para conseguir puntos deben contestar correctamente a las preguntas se les hará según el cuadrante en el que caiga la piedra (gramática, geografía, deporte...).

Materiales necesarios:

- Una tiza
- Una piedra

Objetivos didácticos



- Desarrollar la coordinación visomotora.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Trabajar la pronunciación y entonación de palabras y frases.

Historia

Juego típico de El Salvador, de origen desconocido.

Desarrollo

Material: aros de igual o distinto tamaño.

Finalidad principal: Los participantes forman un corro y han de pasar el aro sin soltar las manos hasta conseguir dar una vuelta completa.



Adaptación didáctica:

- Mismo procedimiento que en el juego original.
- Mientras se juega, los alumnos tienen que decir palabras del nuevo vocabulario aprendido en clase.
- Si el aro se cae, los alumnos tienen que explicar el significado de la última palabra que se ha dicho.

Objetivos didácticos

- Repasar y afianzar el vocabulario aprendido.
- Practicar las habilidades de hablar y escuchar.
- Trabajar en equipo y favorecer la cooperación.

Historia

- Este juego tiene que ver con las labores diarias relacionadas con la tierra.
- Según Martínez Jiménez (2011) este juego es considerado una competición atlética que se conoce en el País Vasco y Navarra como *Lokotxas*.



Explicación

¡Vamos a verlo!

http://www.hiru.com/c/document_library/get_file?uuid=13e3b6c5-28bc-4883-ba7a-eb89df40518a&groupId=10137



Carrera de mazorcas

Adaptación didáctica:

- Por grupos de 4 o 5 alumnos, deberán construir un poema coherente con los papeles o fragmentos (con cierta distancia entre ellos) colocados en hilera.
- El primer grupo que logre ordenarlos es el vencedor.

Objetivos didácticos

- Fomentar la cooperación y trabajo en equipo.
- Comprender la idea esencial y la intencionalidad de un mensaje oral o escrito.

Juegos de Motricidad

A la mar fui por naranjas,
cosa que la mar no tiene;
vine toda mojada
de olas que van y vienen.
¡Ay, mi dulce amor!,
ese mar que ves tan bello,
ese mar que ves tan bello
es un traidor. *Canción popular asturiana*

Historia

Deporte tradicional procedente de diversos juegos populares antiguos y de tradición grecorromana. La Comunidad Valenciana es la única zona donde se conserva la tradición.

Desarrollo

- La modalidad más característica es “Escala y cuerda” jugada en el trinquete.
- Equipos de dos jugadores.
- Sólo un bote de pelota antes de devolverla al campo contrario.
- Devolver la pelota al rival por encima de la cuerda.
- Notación similar a la del tenis, 15, 30, val y *joc*.



Materiales necesarios: Pelota de vaqueta (formada por 8 triángulos curvos), protección para las manos (dedales o guantes) y una cuerda

Adaptación didáctica

- Se divide la clase en dos grandes grupos.
- Por turnos, los alumnos se pasarán, utilizando las manos, una pelota de un grupo a otro. Mientras, deberán decir palabras relacionadas con el tema que estén trabajando.
- La pelota deberá botar una vez en el suelo. La primera persona del equipo contrario que coja la pelota será el encargado de pensar y decir una palabra. Se dispondrá de 5 segundos desde que se coja la pelota para decir la palabra. Gana el equipo que pueda hacer un *joc*.

Objetivos didácticos

- Aprender nuevo vocabulario.
- Revisar vocabulario aprendido durante la sesión.
- Favorecer la cooperación y el trabajo en grupo.

Las bochas

Deportes

Historia

Inmigrantes
Italianos

Desde
1783



Argentina
Chile
Perú
Uruguay
México
Venezuela

Juegos
Mundiales
2013

Juegos
Olímpicos
2020

Desarrollo

Es un juego parecido a la petanca

Comienzo: Sorteo

Objetivo: Situar las bochas (bolas grandes) lo más cerca del bochín (bola pequeña).

Gana el juego el equipo que más cerca tenga una de sus bochas.

Puntuación: El equipo que ha ganado se apunta tantos puntos como bochas tenga más cerca del bochín que su adversario.

Gana el partido el equipo que llegue primero a 15 tantos.

<http://www.youtube.com/watch?v=ZMluaa8ARz8>

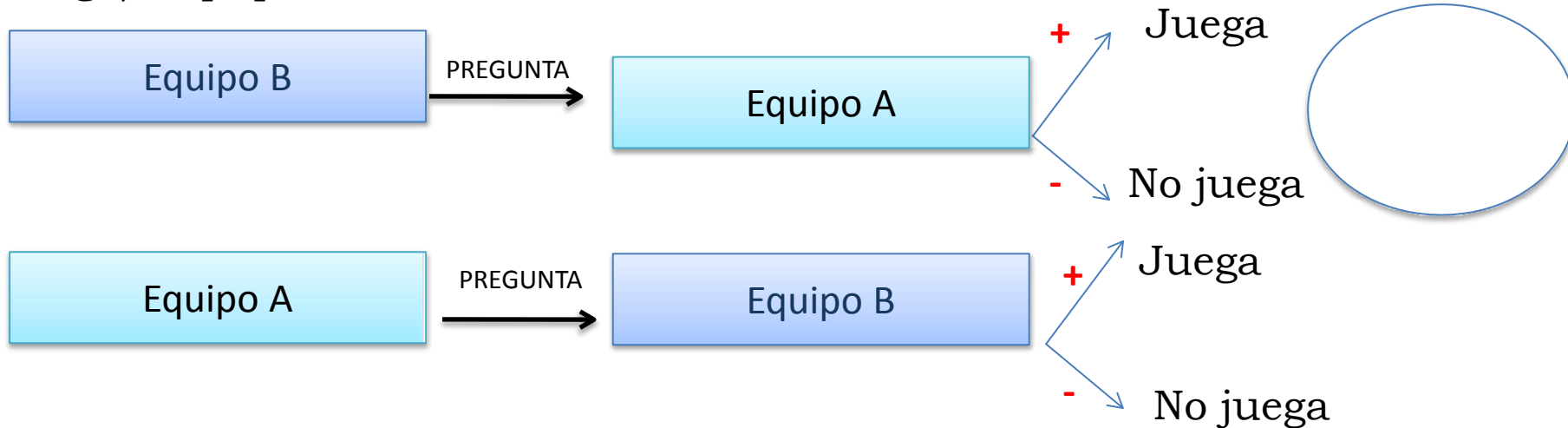
MATERIAL NECESARIO

- Seis bochas por equipo.
- Un bochín.
- Terreno de juego (24m x 4m).

Adaptación didáctica:

El juego:
2 equipos de 3 participantes.
Comienzo: Sorteo (palabra más larga). Equipo A.

Materiales:
Tarjetas con preguntas, 12 bochas (bolas grandes) y 1 bochín (bola pequeña)
Terreno de juego: adaptable



Ganará el equipo que más puntos consiga en 25 minutos

Objetivos didácticos

- Conocer el deporte tradicional de Hispanoamérica las bochas.
- Practicar los tiempos verbales (presente, pretérito imperfecto, pretérito perfecto, futuro simple, futuro cercano y condicional).
- Practicar la hora.

Recursos adjuntos a la presentación

- [Expresiones para el profesorado](#)
- Barajas de cartas «[Orón](#)» y «[Cinquillo](#)»
- [Tablero](#) y [tarjetas](#) «Maratón»
- Tarjetas «[Bochas](#)»

**iHAZ
CLIC!**

Referencias

- Bantulá , J. y Mora, J.M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Mora, J. M., Díez, R. y Llamas, J. (2003). *Un mundo en juego*. Barcelona: INDE.
- Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: La Factoría de Ediciones.
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Rayuela_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Rayuela_(juego))
- <http://www.educar.org/inventos/juegostradicionales/rayuela.asp>
- <http://fedpival.es/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Pelota_valenciana
- http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000554_docu1.pdf
- <http://www.mundijuegos.com/multijugador/cinquillo/reglas/>
- <http://www.abc.es/tecnologia/redes/20130830/abci-curiosidades-baraja-espanola-201308301211.html>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Cinquillo_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cinquillo_(juego))
- http://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_esp%C3%B1ola
- http://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_esp%C3%B1ola#Barajas_de_.C3.A9poca
- <http://www.mundijuegos.com/multijugador/cinquillo/reglas/>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Cinquillo_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cinquillo_(juego))
- http://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_esp%C3%B1ola
- http://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_esp%C3%B1ola#Barajas_de_.C3.A9poca

