



Els jocs tradicionals.

Només una activitat lúdica?

JOSEP ALEGRÍ CASADEMONT

Treball final de carrera

Consultora: Laura Porzio

© (l'autor)

Reservats tots els drets. Està prohibida la reproducció total o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà o procediment, compresos la impressió, la reprografia, el microfilm, el tractament informàtic o qualsevol altre sistema, així com la distribució d'exemplars mitjançant lloguer i préstec, sense l'autorització escrita de l'autor o dels límits que autoritzi la Llei de Propietat Intel·lectual.

**“Quan em queixava al meu pare que no tenia
joguines ell em deia, senyalant-se el seu front:
- Aquesta és la millor joguina”.**

Charles Chaplin

M'agradaria donar les gràcies a tota la gent que d'una manera o altra ha format part d'aquest treball. En primer lloc a la Laura pel seu continu recolzament i suport. En segon lloc a tots els alumnes que han pres part en la investigació, gràcies pel vostre entusiasme i esforç. Tal com us vaig dir en la presentació de la unitat didàctica sou els primers a tastar aquest treball i els més importants sense vosaltres no hagués estat possible. De la mateixa manera vull agrair a la direcció de l'escola Paula Montal de Figueres per deixar-me portar a terme aquest treball.

A en Jordi i la Mònica per la seva ajuda en l'elaboració i interpretació dels qüestionaris.

I finalment, i per sobre de tots, a les joies de casa meva, la Gemma, per la teva paciència i companyia, la Gemma petita i l'Agnès per distreure'm i fer-me companyia. Gràcies.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

Índex

Índex



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

Introducció

1. Introducció o presentació.

Els nens juguen, els adults juguen, els animals juguen; tots juguen, sense la necessitat de saber perquè estan jugant. A la pregunta del “perquè”, la resposta d’un professor d’Educació Física és “por favor no investigues sobre lo que seguramente es la única cosa que queda con la que uno puede disfrutar sin pensar en las razones psicológicas que hay detrás; no quites el placer del juego haciendo pensar a la gente por qué quieren jugar” (Harris, 1976).

Davant d’aquests antecedents, cal dir que des dels inicis de la humanitat el joc ha estat un element definidor de la cultura de l’home i un instrument formatiu per a l’individu, les escoles de **Fröbel** i **Pestalozzi** van ser les pioneres en fonamentar els seus ensenyaments amb el joc. L’aspecte lúdic del joc tot i ser un dels més importants, no és l’únic. Podem afirmar que: jugant s’aprèn.

Moltes vegades aquesta afirmació ha estat l’inici de discussions d’educadors¹, pedagogs i gent dedicada al món de l’educació. Alguns d’ells defensen la idea del joc com a entreteniment única i exclusivament. Per contra, altres estudiosos pensen que el joc pot ser considerat com una font rica i molt vàlida d’aprenentatges, afavoridors del desenvolupament de l’ésser humà.

Plató a les “*Lleis*”, reconeix el valor pràctic del joc en l’educació del nen i de l’adult. Aristòtil recomana el joc com aprenentatge d’allò que els nens hauran de fer a la vida adulta. **Huizinga** (1972), destacava la importància sociocultural del joc i en la seva obra “*Homo ludens*”² exposa que totes les cultures responen a una base lúdica, cosa que

¹ En el present estudi utilitzaré el masculí genèric per referir-me a homes i dones.

² **Huizinga, J.** (1972). *Homo ludens* (1a. ed.) Madrid: Alianza.

provoca el naixement de la cultura a partir del joc. També afirma que tots tenim dins nostre un temperament que podem anomenar lúdic, que ens permet portar a terme les nostres fantasies i la nostra imaginació. És a partir d'aquest, que es desenvolupen la majoria de jocs.

De jocs n'existeixen de molts tipus i classes, els que analitzarem en profunditat són els anomenats jocs tradicionals. Reben aquest nom perquè provenen de la tradició popular, és a dir, s'han conservat en el temps passant de pares a fills. Sovint, de la mateixa manera que passa amb els contes i les cançons tradicionals, aquests han sofert modificacions, reben diferents noms i presenten diverses variants.

Tots nosaltres en un moment o altre de la nostra vida, hem gaudit participant en algun d'aquests jocs. És quasi segur que no hem pensat d'on provenien, ni el perquè s'han mantingut al llarg del temps, ni tampoc que ens han ensenyat. El joc és una font indispensable d'esbarjo, però també d'aprenentatge, és una activitat pròpia de la infantesa i és mal aprofitat durant l'edat adulta.

Els jocs tradicionals són un element important i integral de la nostra cultura, que forma part de la nostra societat. L'escola i el sistema educatiu en particular, pretenen apropar als infants a la realitat social que els envolta. Una realitat molt diversa, àmplia, formada per infinitat d'aspectes. Els jocs tradicionals són una eina molt vàlida per afavorir aquesta integració i transmissió.

Per la qual cosa no hem d'oblidar el nostre objectiu com a educands, *“aconseguir un desenvolupament de l'ésser humà superior al que té quan ens arriba a les nostres mans”*. Entenen ésser humà com un sistema intel·ligent caracteritzat, com diu M. **Martínez**, per *“la de ser un tipus de sistema obert, codificatiu, adaptatiu, projectiu, autoorganitzatiu, autoregulador i evolutiu”* (Martínez, 1986)³.

El següent treball és un exercici reflexiu sobre una experiència realitzada durant aquest darrer any. Una aproximació a un estudi educatiu i etnogràfic sobre els aprenentatges que afavoreixen els jocs tradicionals a un grup d'alumnes d'una escola.. L'objectiu

³ Martínez, M. Inteligencia y educación. Ed. PPU. Barcelona, 1986, pàg. 26.

fonamental és, com indica el títol, esbrinar si els jocs tradicionals són més que un simple entreteniment i en cas afirmatiu si aporten ensenyaments i aprenentatges als jugadors i quins són aquests. El treball s'ha portat a terme a l'escola **Paula Montal de Figueres** duran el primer semestre del curs 2006-2007 als cursos de quart de primària

He dividit l'estudi en tres parts diferenciades i bàsiques. En el primer apartat s'hi troba la fonamentació teòrica, amb la definició de joc i de joc tradicional. En el següent apartat s'inclou el procés metodològic, amb els objectius de la investigació i amb l'exposició de les tècniques utilitzades per la recollida i l'anàlisi de les dades obtingudes. En el tercer apartat o conclusions, on s'espera poder redactar les noves aportacions de la recerca.

Pel que fa al pla de treball d'aquesta recerca el podem dividir en cinc parts ben diferenciades:

- Definició i preparació del treball de camp: realització de les fitxes proposades pel tutor, obtenció del material (mòduls, bibliografia, etc).
- Realització i redacció del marc teòric.
- Portar a terme el treball de camp pel que fa a l'observació.
- Realització, transcripció i classificació de les dades obtingudes.
- Elaboració, redacció i presentació de l'informe final.

M'agradaria destacar que en el treball s'utilitzen les paraules pare, jugador, nen, alumne, etc. en gènere masculí, no és cap manca de sensibilitat i falta de respecte cap al gènere femení, sinó una estructura afavorida per la mateixa llengua que privilegia el gènere masculí.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

Fonamentació teòrica

2. Fonamentació teòrica

2.1 Conceptes generals del joc.

2.1.1 Definició de joc.

La definició de joc la podem enfocar des de diverses perspectives. En aquest primer apartat hi trobem les definicions més destacades, hem de tenir en compte, que la majoria d'aquestes descripcions pertanyen a teories molt més àmplies.

a) Perspectiva etimològica.

Etimològicament parlant la paraula prové de:

- LUDUS: que significa l'acte de jugar.
- JOCUS: que significa lleugeresa, passatemps.

Joc el trobem definit com: *“l'activitat física o mental que té com a principal fi la dimensió o l'entreteniment de qui l'executa”*⁴. La Reial Acadèmia Espanyola el defineix com: *“l'acció de jugar, passatemps o diversió”*.

b) Perspectiva sociològica.

Segons J. **Huizinga** el joc és *“una activitat o ocupació voluntària que es realitza dins de certs límits establerts d'espai i temps, atenent a regles lliurement acceptades, però incondicionalment seguides, que tenen el seu objectiu en ell mateix i s'acompanyen d'un sentiment de tensió i alegria”*. El mateix autor escriu *“el joc de les diferents cultures és el motor que impulsa a tots els aspectes culturals”* (Huizinga, 1972: 21-26).

⁴ Gran Enciclopèdia Catalana. Ed. Enciclopèdia Catalana. Barcelona, 1993, 2^a edició, 6^a reimpressió.

Podem destacar que **Huizinga** considera que el joc crea cultura i que existeix una relació entre l'home, els seus jocs i la seva cultura.

c) Perspectiva psicològica.

El joc és l'activitat espontània i desinteressada que exigeix una regla escollida lliurement que s'ha de complir o un obstacle que s'ha de superar. El joc té com a funció principal procurar al nen el plaer moral del triomf per tal d'afavorir la seva personalitat (Guy Jacquir).

La majoria de psicòlegs coincideixen a destacar el joc com una activitat indispensable i molt important pels infants. **Freud** va considerar el joc com una activitat de relaxament per a l'home. El joc com a simulador de situacions on els desitjos es veuen complerts. En definitiva el joc com a teràpia.

Des de la base constructivista (amb la qual es fonamenta l'estudi) **Piaget** i altres psicòlegs del desenvolupament, consideren el joc com una ajuda per estimular la intel·ligència de l'infant, especialment en àrees com l'educació física per tal d'assimilar l'esquema corporal.

d) Perspectiva de l'Educació Física.

L'Educació Física es troba amb la necessitat de rentabilitzar tot allò que l'alumne aprèn. I des de sempre ha existit el dubte de què ensenyar? Aprendre a jugar o aprendre un joc. La primera opció implica un procés d'obertura, una presa de decisions per part del nen. La segona comporta una adquisició d'habilitats específiques del joc en concret.

Una altra controvèrsia, és el paper que es dóna a la competició. Molts autors consideren que la competició és dolenta per si sola i que s'hauria d'eliminar. Difícilment podem eliminar aquest component. La competició per si sola, no és ni bona, ni dolenta, depèn del sentit que els educadors li donem.

Al llarg del temps el joc a tingut diversos papers l'escola. La tendència de l'escola tradicional ha estat la de considerar el joc com un assumpte inútil per afavorir

aprenentatges a dins de l'aula, per la qual cosa l'ha delegat a l'hora d'esbarjo i al carrer. La tendència de l'Educació Física de Base és la de considerar el joc com una eina més, per tal d'aconseguir un desenvolupament integral de l'alumne. És en aquest sentit com s'entén el joc des del punt de vista d'aquest treball. El joc és una eina per aconseguir els nostres objectius.

Algunes consideracions indispensables en el moment de programar el joc dins l'escola:

1. Conciliar el plaer amb l'aprenentatge.
2. Presentar diversitat de relacions i situacions per provocar una alfabetització i una riquesa motriu.
3. Mantenir viva la curiositat del nen.
4. Incidir a nivell físic amb la imatge global del cos.

2.1.2 Característiques del joc.

A partir de les anteriors definicions i amb l'ajuda de **Miranda, J⁵** podem extreure una sèrie de característiques que tots els jocs tenen.

La primera característica és que impliquen un plaer. El jugar comporta un plaer, una satisfacció personal. El joc és tot allò oposat al treball i per tant, implica una llibertat pel jugador.

La segona és l'expressió. A través del joc es canalitzen sentiments, creences, habilitats, etc. L'expressió comporta comunicació i creació.

Món a part. Aquesta característica et permet viatjar més lluny de les coordenades espai-temps. El joc et consenteix crear la realitat tal i com tu la vols. Aquesta creació de realitat implica un procés d'aprenentatge.

El joc és una acte social. Aquesta característica existeix sempre que hi participin altres persones en el joc. Durant el joc s'estableixen relacions socials, és una forma de comunicació i gràcies a això es transmeten coneixements i ideologies.

⁵ Miranda, J. Juego Motriz: sus valores educativos y socioculturales. Revista de Educación Física, nº 43. pàg 2-12.

El joc comporta un excedent d'energia. El joc sorgeix quan es tenen les necessitats biològiques cobertes. Cal tenir en compte que la pràctica del joc comporta una despesa energètica important.

El joc té oscil·lació, incertesa. La resolució final d'un joc no és sempre la mateixa. Aquesta incertesa fa que el joc sigui molt atractiu.

La darrera característica no és tinguda en compte per J. Miranda, però altres autors la consideren indispensable i particularment també m'hi afegeixo. Tot joc comporta unes regles. Aquestes predeterminen l'estructura i el funcionament del joc i impliquen un respecte cap a elles. Sense les regles difícilment existeix el joc. La gran majoria de regles solen determinar una sèrie d'elements importants: l'espai, els participants, el temps, l'objectiu final, etc.

2.1.3 El joc a l'escola.

El joc a l'escola representa tres papers molt importants i que es troben relacionats entre ells:

a) El joc com a mitjà educatiu.

Els psicòlegs van demostrar que qualsevol capacitat es desenvolupa millor amb el joc. A partir d'aquesta afirmació podem considerar que el joc és el millor mitjà educatiu per afavorir l'aprenentatge i el coneixement. Algunes de les capacitats que ajuda a desenvolupar el joc són:

- Desenvolupament físic i psíquic.
- Desenvolupament intel·lectual.
- Desenvolupament social.
- Desenvolupament afectiu.
- Desenvolupament ètic.

b) El joc com a mitjà d'aprenentatge.

Cada joc que se li planteja a un infant implica un entrenament en l'adquisició d'habilitats. Unes habilitats cada vegada més difícils i que ajuden a sedimentar els

aprenentatges anteriors. Està demostrat que allò que el nen aprèn a través d'un joc es transfereix a altres conductes. Per la qual cosa podem afirmar que el joc és una activitat que desperta la intel·ligència.

c) El joc com a recurs didàctic.

Com ja he exposat anteriorment, el joc és un dels millors mitjans que tenim els mestres per educar, però no és la finalitat pròpia de l'educació. El joc és una eina més que tenim, com també poden ser els esports, els llibres, les proves, etc.

El valor didàctic del joc dependrà de:

- La intervenció del professor, és a dir, la intencionalitat educativa que persegueix el mestre al plantejar aquell joc. Això implica un anàlisi previ del joc, una programació i uns objectius per part del professor.
- L'adequació de la dificultat del joc al desenvolupament de l'alumne.
- L'interès que desperta el joc en els alumnes.
- Quines possibilitats de pràctica ofereix el joc.

2.2. El joc tradicional.

2.2.1 Què entenem per joc tradicional?

Un cop tenim definit el que entenem per joc, és l'hora de definir que és un joc tradicional. S'ha de tenir en compte que s'utilitzen tres termes per definir aquest tipus de joc: joc tradicional, joc popular i joc autòcton. A continuació exposo les característiques principals de cada terme.

a) Tradicional, segon la Gran Enciclopèdia Catalana, tradicional “*és relatiu o pertanyent a tradició*”⁶. I tradició ho defineix com:

1) “*transmissió, normalment oral, de pares a fills, de pràctiques, de costums, de creences, etc.*”

2) “*Costum, ús, norma, que ha prevalgut de generació en generació*”.

⁶ Gran Enciclopèdia Catalana, Ed. Enciclopèdia catalana. Barcelona, 2ª edició, 6ª reimpressió.

Podem deduir que el joc tradicional és aquell que ha anat passant de generació en generació, la qual cosa implica, que ha arrelat en la societat (raó fonamental per decantar-me per aquest terme). La transmissió ha sigut oral, excepte en els últims anys que ha començat a ser escrita.

b) Popular, segons la mateixa font, podem definir popular com: “*relatiu o pertanyent a un poble*”. Un joc popular és aquell joc practicat pels habitants d’un poble. Anteriorment també es considerava un joc popular aquell que practicava la gran majoria de la societat, excepte les persones cultes i aristòcrates, pertanyents a l’alta societat.

c) Autòcton, terminològicament es defineix com: “*original del lloc on habita*”; “*en relació amb un país, amb una zona*”. Ens quedem amb autòcton en el sentit de típic d’una zona determinada i concreta. Podem afirmar, que un joc és autòcton quan és un joc propi de la zona i que no ha sigut portat per gent de fora.

En definitiva i a partir de les tres definicions anteriors podem dir que un joc pot ser autòcton però no tradicional. El joc tradicional pot haver arribat a la zona provenint d’un altre lloc i a partir d’aquí començar el procés de transmissió de generació en generació. També podem trobar el cas que un joc sigui tradicional i que no sigui popular, és a dir, un joc practicat per molt poca gent. I finalment, podem localitzar un joc popular i que no sigui autòcton.

Una altra causa que fa que em decanti per la denominació de “joc tradicional” és que la majoria d’autors i investigadors del tema, tant nacionals com internacionals, es decanten per aquesta terminologia. Resumint, la definició de joc tradicional amb la qual es basa aquesta investigació és: **“joc infantil entès com a aquell propi de l’edat social del nen i practicat per aquest, i que s’ha transmès de generació en generació”**.

2.2.2 Distribució geogràfica.

A l’Estat espanyol, la cornisa cantàbrica és la zona que posseeix més esports i jocs tradicionals i on més s’han arrelat i conservat (Moreno, 1992). Concretament les regions més importants són el País Basc i Navarra. Les causes les podem trobar en qüestions geogràfiques provocades per l’aïllament i qüestions culturals.

A partir d'aquestes zones es produeix un fenomen d'irradiació cap a les regions veïnes. Degut a les mateixes causes, el nivell d'arrelament és inversament proporcional a la distància. Per exemple en zones com Andalusia o Extremadura, el nivell és escàs. Pel que fa a Catalunya podem afirmar que el nivell de pràctica és mitjà, semblant al País Valencià, Madrid o Castella la Manxa.

2.2.3 Joc tradicional i escola.

La cultura tradicional i per tant, el joc tradicional, han entrat de ple en l'última reforma educativa, i no només en l'àrea d'Educació Física. El joc és part essencial del currículum d'Educació Primària en els seus tres cicles. Són molts els educadors que incorporen en les seves programacions continguts relacionats amb el joc, fins i tot dediquen una atenció exclusiva als jocs tradicionals, considerant-los com una part important dins de la formació integral dels alumnes. Un dels objectius és rescatar aquest patrimoni lúdic perdut al llarg del temps, introduint-los al llarg de les sessions i activitats per tal d'aconseguir la consecució dels objectius generals d'àrea i d'etapa.

Tant en el currículum de Primària com en el de Secundària els trobem en les següents àrees:

- Coneixement del medi natural i social. En aquesta àrea es fonamenta el coneixement i la participació en les festes i costums tradicionals.
- Llengua. Donant importància als contes i les llegendes transmeses de manera oral i pròpies de cada zona.
- Educació artística. Música. Àrees dedicades a la recuperació i interpretació de les cançons tradicionals catalanes.
- Educació Física. Preocupada per recuperar els aspectes lúdics dels jocs i esports tradicionals.

2.2.4 Aplicació didàctica en l'àmbit de l'Educació Física.

Els jocs tradicionals constitueixen un bloc de continguts dins l'àrea d'Educació Física. Es poden incloure en el disseny curricular de l'assignatura com una unitat didàctica

independent (el nostre cas), o bé incloure'ls en els diferents continguts a treballar i utilitzar-los com a mitjà i eines per aconseguir els objectius proposats. Molts jocs incorporen danses i cançons que afavoreixen la creació d'unitats didàctiques interdisciplinars per treballar diferents àrees a l'hora.

Si agafem els deu objectius generals d'àrea que especifica la Generalitat de Catalunya en el Currículum de Primària, podem apreciar que els jocs tradicionals tenen relació amb els següents objectius: 2, 4, 6, 9 i 10⁷. Aquests objectius fan referència a la situació motriu en l'espai-temps, a la resolució de problemes motrius, al maneig d'objectes, al comportament social i cooperatiu, i finalment, al coneixement de la realitat esportiva del territori.

Pel que fa als continguts, en el primer nivell de concreció, hi trobem un bloc dedicat exclusivament al joc. En els continguts procedimentals s'hi pot destacar: la realització de jocs, l'execució de joc simbòlic i dramàtic, realització de jocs cooperatius i d'oposició, i finalment, el joc tradicional. Pel que fa als continguts conceptuals hi treballarem: el joc i els jocs tradicionals i populars. Com a actituds, valors i normes hi trobem tot els continguts que fan referència als hàbits i costums.

Els objectius terminals d'àrea també són explícits pel que fa referència als jocs tradicionals. Concretament el número 28 diu el següent: “*Descriure els jocs tradicionals del propi territori*”⁸. Amb la qual cosa s'entén que la presència del joc tradicional en els programes i classes d'Educació Física està plenament justificada.

Si analitzem per cicles, en el cicle inicial podem destacar, el bloc de continguts “Realització de jocs”, i com a continguts procedimentals: “realització de jocs sensorials, simbòlics i dramàtics; experimentació del joc com a objecte de recreació.” Pel que fa als continguts conceptuals s'han de treballar: els jocs tradicionals del propi territori amb normes i regles senzilles. Finalment en els objectius referencials destaquem: “descriure alguns jocs tradicionals del propi territori”⁹.

⁷ Veure annex 1.

⁸ Currículum d'Educació Primària. Pàg 66

⁹ Currículum d'Educació Primària. Continguts i objectius referencials. Pàg 169.

En el cicle mitjà cal assenyalar els continguts de fets, conceptes i sistemes conceptuals on hi trobem: “jocs tradicionals del propi territori. Regles bàsiques”. En els objectius referencials, posem destacar: “Indicar les regles bàsiques de jocs tradicionals del propi territori i d’adoptats d’altres països”.

Finalment en el cicle superior i dins els continguts conceptuals destaquem: Jocs tradicionals i les seves regles bàsiques”. Pel que fa als objectius referencials podem assenyalar el següent objectiu: “comparar algunes característiques de jocs d’altres països i jocs del propi territori”.

Altres continguts que es troben especificats dins el currículum oficial i que es poden treballar amb els jocs tradicionals són:

- El control postural, en tots els jocs on hi pren part l’equilibri, tant estàtic com dinàmic.
- El ritme, principalment en aquells jocs que incorporin cançons.
- La coordinació dinàmica general, en jocs de córrer, saltar, girar, etc.
- La coordinació oculo-manual en els jocs de realitzar llançaments i colpejos.
- La motricitat fina, sobretot en els jocs d’habilitat.
- L’orientació de l’espai.

Altres avantatges que comporten els jocs tradicionals són:

- La conservació de les tradicions transmeses i conservades de generació en generació i que corren el perill de desaparèixer.
- Afavoreixen l’acostament entre generacions.
- Igualtat de participació per part dels alumnes.
- Major implicació dels alumnes en la programació de les activitats.
- Afavorir la construcció del material a utilitzar en el joc.
- Major motivació i participació en les classes.
- Augment del contacte amb la natura.
- Desenvolupament del llenguatge.
- Possibiliten la inclusió de continguts transversals en el disseny curricular.

Per altra banda els jocs tradicionals comporten alguns problemes didàctics, com per exemple:

- Necessitat d'adaptar els jocs a les classes d'Educació Física, degut a la seva perillositat, als objectes a utilitzar, etc.
- Els materials que s'utilitzen són difícils de trobar.
- Manca de bibliografia de la gran majoria de jocs tradicionals.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

Metodologia

3. METODOLOGIA.

En aquest estudi em proposo obtenir informació que em permeti demostrar que els jocs tradicionals afavoreixen l'adquisició de continguts conceptuals, procedimentals i actitudinals dins l'àrea d'Educació Física, i per tant poden ser una eina més a emprar.

Donat el caràcter exploratori del present estudi, es va recórrer a una metodologia selectiva, consistent en la realització d'un qüestionari als alumnes, l'observació participant i les entrevistes. La intenció és obtenir la màxima informació possible i relacionar-la amb els objectius plantejats.

3.1 Objectius específics:

- Demostrar que els jocs tradicionals poden ser una eina més que una activitat lúdica.
- Descriure els continguts que afavoreixen els jocs tradicionals.
- Analitzar i interpretar les dades obtingudes.
- Assenyalar els avantatges i desavantatges dels jocs tradicionals.
- Conèixer les impressions dels alumnes estudiats.

3.2 Context d'actuació

L'estudi i la unitat didàctica ha sigut portada a terme al tercer trimestre del curs escolar 2005-2006, a l'escola Paula Montal Escolàpies de Figueres. El centre és una escola privada concertada per la Generalitat de Catalunya i es troba situada al centre històric de la ciutat. Consta de dues línies per curs de P3 a 4t d'ESO. El nivell socioeconòmic dels alumnes és mitjà amb una important arribada d'alumnes nouvinguts en els darrers cinc anys. Per tal d'obtenir uns resultats més representatius també he considerat necessari portar-la a terme a l'inici del primer trimestre del curs actual amb els nous alumnes de cinquè.

En l'estudi van participar un total de 104 alumnes de cinquè curs de primària de l'escola Paula Montal Escolàpies de Figueres. D'aquests 52 corresponen al curs 2005-2006 i la resta al curs 2006-2007.

3.3 Instruments de recollida de dades

Com ja exposat anteriorment la recollida de dades (qüestionari, entrevistes i observacions) es va portar a terme en dues fases. Una durant el tercer trimestre del curs 2005-2006 i l'altre a l'inici del curs 2006-2007.

Durant el període d'aprenentatge de l'alumnat es van utilitzar diferents tècniques d'observació i registre. La presentació d'aquestes es basa atenent la seva seqüenciació temporal i a les característiques de les dades recollides, qualitatives i/o quantitatives, malgrat que es pot considerar un estudi qualitatiu. D'aquesta manera, en primer lloc es mostren els instruments de recollida de dades durant el procés d'aprenentatge: el quadern de camp, enregistrament en vídeo i qüestions del material docent; i a continuació els instruments utilitzats en finalitzar el procés d'aprenentatge: el qüestionari i les entrevistes.

Passo a descriure cadascun dels instruments de recollida de dades utilitzats:

El quadern de camp: on es van anotar dia a dia les observacions que es van creure oportunes del desenvolupament de tota la classe. En la transcripció s'han ressaltat les incidències i les dificultats presentades en el procés d'aprenentatge.

Enregistrament en vídeo: del desenvolupament d'algunes de les sessions escollides a l'atzar. Aquest enregistrament es va portar a terme amb una càmera convencional.

Qüestions del material docent: al final de la unitat didàctica es van presentar unes qüestions de les activitats relacionades amb els continguts i actituds treballats. Aquestes activitats es passen al finalitzar les unitats treballades, amb l'objectiu de perfilar els registres i les notes finals (veure annex 3).

Qüestionari: en finalitzar la unitat didàctica es va passar un qüestionari on es recullen les opinions personals dels alumnes. Es va utilitzar un qüestionari dissenyat específicament per aquest estudi (veure annex 4). Consta de 18 caràcters o ítems, agrupats en 3 blocs: aspectes conceptuals, procedimentals i actitudinals.

Les tècniques quantitatives de l'anàlisi de dades s'ha realitzat mitjançant el programa informàtic SPSS per a Windows, versió 12. presentant anàlisis descriptius de les diferents variables plantejades, així com també anàlisis inferencials amb l'objectiu de constatar el grau d'associació/relació entre les diverses variables controlades.

Entrevistes: una vegada passat el qüestionari i finalitzada la unitat, es van realitzar algunes entrevistes amb els alumnes. Aquests van ser escollits a l'atzar de quatre a cinc alumnes per classe. L'objectiu fonamental d'aquestes entrevistes és tenir un contacte més directe amb els alumnes per recollir amb tot detall la seva opinió (veure annex 5).

3..4 Tècniques per a l'organització i anàlisi de dades.

Per analitzar les dades recollides he organitzat tota la informació recollida de l'estudi utilitzant diferents tècniques, tenint en compte els instruments de recollida de dades emprats per cada ocasió. Les tècniques són:

Les taules: per tal d'ordenar les dades per files i columnes, principalment en els qüestionaris i les entrevistes.

Els gràfics estadístics: amb l'objectiu de facilitar la interpretació de les dades prèviament organitzades en les taules. Faré servir entre altres: el diagrama de barres, els formatgets, etc.

Els mapes conceptuals: eina molt utilitzada a les escoles per tal d'ajudar a l'aprenentatge. En aquest estudi, els empraré per organitzar part de les entrevistes.

Transcripció literal de les opinions dels alumnes: aquestes es troben entre cometes i en cursiva.

3.5 Activitats

Les diferents fases de l'estudi es portaran de manera lineal i successiva, tot i que algunes d'elles seran de manera quasi simultània. Aquestes activitats són:

1. Elaboració de la unitat didàctica.
2. Realització del qüestionari.
3. Aplicació de la unitat didàctica.
4. Observació participant i enregistrament en vídeo.
5. Reajustament i aplicació del qüestionari.
6. Realització de les entrevistes.
7. Organització, anàlisi i interpretació de les observacions realitzades, les respostes del qüestionari i de les entrevistes.
8. Elaboració d'un informe final.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

Bibliografia

6. Bibliografia.

Amades, J. (1984). *Auca dels jocs de la mainada* (1a. ed.). Barcelona: Altafulla.

Amades, J. (1982). *Costumari català* (2a. ed.). Barcelona: Salvat i Edicions 62.

Amades, J. (1980). *Folklore de Catalunya* (2a. ed.; volum 3). Barcelona: Selecta.

Anguera, M.T. (1988). *Observació a l'escola*. Barcelona: Graó.

Anton, M. (1990). *Els jocs de sempre* (1a. ed.). Barcelona: La llar del llibre.

Bantula, J.; Busto, C.; Carranza, M. (1990). *11 propostes per a l'educació física* (1a. ed.). Barcelona: Guix.

Caballé, J.; Rusalleda, T. (1982). *Recull de jocs populars gironins* (1a. ed.). Girona: Servei Municipal de Publicacions.

Callois, R. (1958). *Teoria de los juegos* (1a. ed.). Barcelona: Seix Barral.

Claret, M. (1983). *Jocs d'ahir i d'avui* (1a. ed.). Barcelona: Joventut.

Coll, C.; Martín, E. (1993). *La evaluación del aprendizaje en el currículo escolar. Una perspectiva constructivista*. Barcelona. Graó.

Chavarria, X. (1993). *La educación física en la enseñanza primaria: del diseño curricular base a la programación de las sesiones* (1a. ed.). Barcelona: Paidotribo.

Durand, M. (1988). *El niño y el deporte* (1a. ed.). Barcelona: Paidós.

Generalitat de Catalunya, Departament d'Ensenyament. (1992). *Currículum: Educació Primària* (1a. ed.). Barcelona: Generalitat de Catalunya.

Grunfeld, F. V. (1978). *Juegos de todo el mundo* (1a. ed.). Madrid: Edilan.

Hammersley, M. (1994). *Etnografía: métodos de investigación* (1a. ed.). Barcelona: Paidós.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens* (1a. ed.) Madrid: Alianza.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Madrid: Inde.

Lavega, P.; Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.

Martínez, M. (1986). *Inteligencia y educación* (1a. ed.) Barcelona: Barcanova.

- Miralles, J.** (1984) *La història oral. Qüestionari i guia didàctica* (1a.ed.). Palma de Mallorca: Moll.
- Miranda, J.** (1996) *Juego Motriz: sus valores educativos y socioculturales. Revista de Educación Física*, nº 43. pàg 2-12.
- Moreno, C.** (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España* (1a. ed.). Madrid: Alianza.
- Moreno, C i altres.** (1993). *Aspectos recreativos de los juegos tradicionales y deportes tradicionales en España.* (1a. ed.). Madrid: Gymnos.
- Mosston, M.; Ashworth, S.** (1993). *La enseñanza de la educación física* (1a. ed.).Barcelona: Hispano Europea.
- Parlebas, P.** (1988). *Elementos de sociología del deporte* (1a.ed.). Màlaga: Unisport.
- Parlebas, P. i altres.** (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos* (1a. ed.). Lleida: Agonos.
- Pieron, M.** (1988). *Didàctica de las actividades físicas y deportivas.* Madrid: Gymnos.
- Sánchez Bañuelos, F.** (1989). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte* (2a.ed.). Madrid: Gymnos.
- Taylor, S. J.** (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados* (1a. ed.). Barcelona: Paidós.
- Thuillier, G; Tulard, J.** (1988). *Como preparar un trabajo de historia* (1a. ed.). Barcelona: Oikos- Tau.
- Trigo, E.** (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física* (1a. ed.). Barcelona: Paidotribo.
- VVAA.** (1994). *Jocs i entreteniments populars* (1a. ed.). Barcelona: Avui.
- VVAA.** (1993). *La educación física en primaria reforma* (1a. ed.; volum II). Barcelona: Paidotribo.

Altres documents no publicats

- Cabello, B.** (1996). *Apunts de el joc (curs 1995-1996).* Document inèdit. Girona: Universitat de Girona.
- Cabello, B.** (1995). *Apunts de didàctica de l'educació física I (curs 1994-1995).* Document inèdit. Girona: Universitat de Girona.

López, V. (1996). *Apunts de didàctica de l'educació física II (curs 1995-1996)*. Document inèdit. Girona: Universitat de Girona.

VVAA. (1999). *Apunts d'antropologia social (curs 2003-2004)*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

VVAA. (1999). *Apunts d'etnografia (curs 2005-2005)*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Webgrafia

<http://www.efdeportes.com/efd45/juegosp.htm>

<http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

<http://www.efdeportes.com/efd93/juego.htm>

<http://www.efdeportes.com/efd14/juegos.htm>

Annexos



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

ANNEX 1: UNITAT DIDÀCTICA. A QUÈ JUGAVEN ELS NOSTRES AVIS?

1. Justificació.

La unitat didàctica que ens trobem aquí explicitada té com a finalitat proporcionar als alumnes, una sèrie de jocs tradicionals, característics de les nostres contrades.

S'ha de tenir en compte que la inclusió d'aquesta unitat de jocs tradicionals afavoreix la recuperació d'un repertori de jocs i elements lúdics que formen part de la nostra cultura. Últimament l'activitat física dels alumnes es redueix quasi exclusivament a les classes d'Educació Física de l'escola, a causa de la vida en les ciutats, el temps dedicat als estudis, la televisió, als vídeo jocs i en definitiva a la vida més passiva que porten la gran majoria dels alumnes.

El bloc principal de continguts a treballar en aquesta unitat de programació és exclusivament el joc. Però s'ha de tenir en compte, que aquesta recerca pretén demostrar, els jocs tradicionals ens poden servir com a mitjà didàctic per incidir en diversos i variats continguts, tant de l'Educació Física com d'altres àrees curriculars.

Els jocs presentats tenen un component físic molt important i que no s'ha oblidat a l'hora de programar-los. Tan els materials com el reglament d'alguns jocs han estat modificats per tal d'adaptar-los a l'àmbit escolar. Això no provoca un desvirtuació del joc sinó que considero que s'aconsegueix un assoliment major dels objectius plantejats.

El títol de la unitat de programació : "A què jugaven els nostres avis?" té dues vessants, la primera és una vessant motivadora per tal que des del primer moment que s'exposa als alumnes els atregui. Pel que fa a la segona és ser un títol molt explícit i des de l'inici saber quins continguts treballarem.

2. Etapa Educativa a la que va dirigida la unitat de programació.

La unitat va dirigida al primer curs de cycle Superior de l'Educació Primària, és a dir, als alumnes de cinquè, l'edat dels quals és de deu o onze anys. Tot i que amb algunes modificacions es podria aplicar a cycle Mitjà.

Val a dir que considero necessària l'aplicació d'aquest tipus de joc des de l'inici de l'escolarització per tal d'afavorir el coneixement i acceptació de tots els rols a adoptar i els continguts a assolir.

La unitat didàctica ha sigut portada a terme al tercer trimestre del curs escolar 2005-2006, a l'escola Paula Montal Escolàpies de Figueres. El centre és una escola privada concertada per la Generalitat de Catalunya i es troba situada al centre històric de la ciutat. Consta de dues línies per curs de P3 a 4t d'ESO. El nivell socioeconòmic dels alumnes és mitjà amb una important arribada d'alumnes nous en els darrers cinc anys. Per tal d'obtenir uns resultats més representatius també he considerat necessari portar-la a terme a l'inici del primer trimestre del curs actual amb els nous alumnes de cinquè.

3. OBJECTIUS DIDÀCTICS.

- 1) Conèixer les possibilitats diverses de joc tradicional.
- 2) Conèixer alguns jocs tradicionals de la comarca i Catalunya.
- 3) Recuperar els jocs tradicionals, a través dels familiars i amics.
- 4) Treballar els diferents aspectes que hi ha en els jocs tradicionals com poden ser: cançons, penyores, etc.
- 5) Utilitzar el joc com a fi en si mateix.
- 6) Participar activament en els jocs que es proposin.
- 7) Col·laborar en benefici de l'equip en els jocs d'equip.
- 8) Respectar les normes dels jocs proposats.
- 9) Respectar als companys i companyes dels jocs.
- 10) Afavorir la integració i la comunicació entre els alumnes.

4. CONTINGUTS.

4.1. CONTINGUTS CONCEPTUALS.

- Coneixement dels jocs tradicionals del propi territori.
- La regulació del joc: regles bàsiques.
- El joc com a manifestació social i cultural.

4.2 CONTINGUTS PROCEDIMENTALS.

- Utilització de les estratègies bàsiques de joc: cooperació i oposició.
- Organització i pràctica de jocs tradicionals.
- Identificació i utilització de regles per a l'organització de situacions individuals i col·lectives de joc.

4.3 CONTINGUTS ACTITUDINALS.

- Participació activa en el jocs tradicionals tenint en compte el seu valor cultural i lúdic.
- Acceptació i respecte de les normes i regles dels jocs practicats.
- Bona actitud i confiança davant les possibilitats pròpies i del grup.
- Augment de la interacció i comunicació entre els alumnes.

5. ACTIVITATS D'ENSENYAMENT-APRENENTATGE.

- Practicar els jocs proposats durant les sessions.
- Posar en comú els jocs tradicionals sobre els quals els alumnes han recaptat informació.
- Explicar i comentar la necessitat de respectar les normes dels jocs.

6. ACTIVITATS D'AVUACIÓ.

Com molt bé indica la LOGSE es realitzarà una avaluació continuada en la que es registraran continguts conceptuals, procedimentals i actitudinals. Pel que fa als procediments:

- Valoració dels aspectes procedimentals en què l'alumne participa: intervé en els jocs proposats, s'involucra en les propostes que es fan, etc.
- Constatació per part del professor que els alumnes han preguntat i demanat jocs.

Fets, conceptes i sistemes conceptuals:

- Posada en comú dels continguts treballats.

Valors, actituds i normes:

- Registre periòdic, en el quadern del professor, dels aspectes actitudinals, com per exemple: comportament, col·laboració, etc.

A banda de l'avaluació necessària per l'escola, aquesta unitat ha comptat amb l'ajuda de les anotacions observades i registrades durant les sessions de treball en el quadern d'observacions. Unes anotacions fetes en el mateix pati en el moment que han acabat de passar i altres realitzades després de veure els enregistraments en vídeo de les classes.

| Full d'observació i avaluació | Alumne 1 | Alumne 2 | Alumne 3 |
|---|---------------------|---------------------|---------------------|
| Fets observats | | | |
| Altres: | | | |
| Aporta jocs nous | | | |
| Participa en les activitats proposades | | | |
| Respecta les normes | | | |

7. ORIENTACIONS METODOLÒGIQUES.

La unitat es troba distribuïda en vuit sessions de seixanta minuts cadascuna. Les sessions es troben dividides en tres parts:

Part inicial: aquesta part té una durada aproximada d'uns 10 minuts. La seva funció principal és preparar l'organisme, posar-lo en funcionament, però sempre a partir d'un joc tradicional. S'intentarà fer una introducció sobre els orígens i principals característiques dels jocs tradicionals de la sessió que s'inicia. També serà el moment d'aportar per part dels alumnes els jocs que hagin trobat.

Part principal: és la part on desenvoluparem els objectius principals de la sessió. La durada serà d'uns 40 minuts aproximadament. Aquesta part està composta per com a mínim dos jocs.

Part final: aquí trobem una sèrie de jocs que han d'afavorir el retorn a la calma, per tant, són jocs més tranquils i relaxats. Finalment recordar que deixarem cinc minuts finals reservats a la comunicació entre els propis alumnes i mestre-alumnes, per tal de posar en comú les experiències viscudes.

Per tal de potenciar que els alumnes participin en la recuperació i recerca de jocs les dues últimes sessions s'han deixat obertes per tal d'incorporar els jocs que ells trobin al llarg de la unitat didàctica.

Es considera adequat una barreja de metodologies directives i no directives segons les característiques particulars de cada joc.

A cada sessió hi trobem explicat els objectius, el material necessari i la instal·lació. Així mateix s'exposa el nom del joc a realitzar, però no l'explicació del seu funcionament, en cas que es desconegui només cal buscar en l'annex 2 d'aquest treball on es troben explicats tots els jocs utilitzats.

8. SESSIONS.

| | | |
|---------------------------|--|---|
| FITXA Nº: 5.8.1 | MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Sacs i cordes | OBJECTIUS: <ul style="list-style-type: none">• Potenciar la disponibilitat del grup cap als jocs tradicionals. |
|---------------------------|--|---|

PART INICIAL:

1. Breu explicació dels jocs tradicionals i de la recerca a realitzar.

PART PRINCIPAL:

1 Curda de sacs.

Els alumnes dividits en grups de 4 i amb un sac cada grup.

En cas de no disposar de sacs es poden utilitzar bosses d'escombraries grans.

2 Estirar la corda.

Aprofitant els equips del joc anterior, es pot organitzar un torneig.

PART FINAL:

1 A vendre sants.

| | | |
|---------------------------|-----------------------|--|
| FITXA Nº: 5.8.2 | MATERIAL: • | OBJECTIUS: • Trobar gust I satisfacció en els jocs tradicionals. |
|---------------------------|-----------------------|--|

PART INICIAL:

1 El sardinal.

PART PRINCIPAL:

1 Terra I mar.

2 Saltar I parar.

Dividir el grup classe amb dues parts, per tal que el temps d'espera no sigui gran.

3 Nans i gegants.

Fer tres grups i un alumne a cada grup que dirigeixi el joc.

PART FINAL:

1 El pare carbasser.

| | | |
|---------------------------|---|--|
| FITXA Nº: 5.8.3 | MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Un mocador | OBJECTIUS: <ul style="list-style-type: none">• Treballar els diferents aspectes dels jocs tradicionals. |
|---------------------------|---|--|

PART INICIAL:

1 L'esguerrat.

PART PRINCIPAL:

1 Cuit de Sant Pere.

2 Gallina cega.

Dividir el grup classe en dos o tres grups per tal de fer el joc més àgil.

PART FINAL:

1 El pou de casa

Ídem distribució que 2.2

| | | |
|---------------------------|---|---|
| FITXA Nº: 5.8.4 | MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• cordes | OBJECTIUS: <ul style="list-style-type: none">• Afavorir la col·laboració en els jocs practicats. |
|---------------------------|---|---|

PART INICIAL:

1 Lladres i civils.

PART PRINCIPAL:

1 Cuit a amagar.

Per aquest joc es necessita un espai molt gran i que hi existeixin llocs on poder-se amagar.

2 Saltar a corda.

Dividir el grup classe en dos o tres grups per tal de fer el joc més àgil.

PART FINAL:

1 Un, dos, tres, botifarra de pagès.

| | | |
|---------------------------|--|---|
| FITXA Nº: 5.8.5 | MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Guix i un anell | OBJECTIUS: <ul style="list-style-type: none">• Prendre consciència de la bona pràctica dels jocs tradicionals. |
|---------------------------|--|---|

PART INICIAL:

1 Soldats plantats.

PART PRINCIPAL:

La part principal es troba dividida en tres jocs, organitzats en tres zones diferents del pati. Els alumnes van passant pels diferents jocs com si es tractés d'un treball per racons o per estacions d'un circuit.

1 La xarranca.

2 Marro.

3 Arrencar cebes.

PART FINAL:

1 L'anell picapedrell.

Avisar: portar dos taps d'ampolla!!!

| | | |
|---------------------------|-----------------------|---|
| FITXA Nº: 5.8.6 | MATERIAL: • | OBJECTIUS: • Demostrar els continguts apresos. |
|---------------------------|-----------------------|---|

PART INICIAL:

1 Agrupar als alumnes, fer una posada en comú dels jocs treballats i escollir-ne un per començar la classe.

PART PRINCIPAL:

1 Arrencar cebes.

Grups de set o vuit alumnes.

2 A xapes.

Amb grups de tres o quatre muntar un circuit per jugar a xapes. Un cop fet i havent jugat en el seu circuit es poden canviar amb els altres grups.

3 El pare carbasser.

PART FINAL:

1 Posada en comú final.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

ANNEX 2: RECULL DE JOCS

1. **NOM:** Un, dos, tres botifarra de pagès.
 2. **JUGADORS:** Cinc o més.
 3. **MATERIAL:** Una paret per recolzar el cap.
 4. **DESCRIPCIÓ:** Un dels jugadors la para i es posa de cares a la paret. Els altres es col·loquen al seu darrera a una distància d'uns 15 metres. El qui la para diu "un, dos, tres botifarra de pagès" i es gira ràpidament. Els altres jugadors hauran avançat el màxim, però quedant-se quiets quan es giri. Si algú es mou i ell ho veu ha de tornar a la sortida. En cas que algú aconseguixi tocar al que la para, tots han de sortir corrents cap a la sortida per evitar ser atrapats. El que es atrapat la parerà a la següent ronda.
 5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir ser el primer a tocar el parador.
-
1. **NOM:** A xapes.
 2. **JUGADORS:** Mínim dos, màxim 6.
 3. **MATERIAL:** Un tap d'ampolla o xapa per cada jugador.
 4. **DESCRIPCIÓ:** Abans de començar el joc s'ha de dibuixar a terra un circuit per on hauran de passar les xapes. Un cop fet això i sortejat qui comença, des de la línia de sortida el primer jugador ha d'impulsar la seva xapa fent servir el dit índex. Si la xapa segueix dins del circuit torna a llançar. En cas que li surti dels límits posarà la xapa en el punt concret on ha sortit del circuit i deixarà tirar al següent jugador.
 5. **OBJECTIU DEL JOC:** Arribar primer a la línia d'arribada.

1. **NOM:** Anell picapedrell.
2. **JUGADORS:** Set jugadors o més.
3. **MATERIAL:** Un anell
4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors assentats en rotllana excepte el jugador que té l'anell. Aquest ha de tancar les mans amb l'anell al mig. Ha d'anar passant jugador per jugador fent veure que col·loca l'anell dins de la mà d'un dels jugadors assentats. En un d'ells li haurà donat l'anell sense que els altres se'n adonin. Un cop fet això, es cantarà: "Anell picapedrell, qui té l'anell?". Assenyalant als jugadors. Quan s'acabi la cançó qui quedi assenyalat haurà d'endevinar qui té l'anell.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Endevinar qui té l'anell.

1. **NOM:** Arrencar cebes.
2. **JUGADORS:** Sis o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Tot el grup assentat a terra i agafats per la cintura, excepte el que arrenca les cebes. A la senyal el que està dret intentarà estirar el primer del grup per tal d'arrencar-lo de les altres cebes. Així successivament fins que s'hagin separat tots els jugadors.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir arrencar tots les cebes.

1. **NOM:** A boles.
2. **JUGADORS:** Dos o més.
3. **MATERIAL:** Boles o bales.
4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors participants darrera una línia marcada a terra amb una bola cadascun. A terra s'ha fet un cercle d'uns 20 centímetres de diàmetre. Cada jugador introdueix una bola dins del cercle. Des d'una distància de tres o quatre metres es llança la bola, intentant treure les que hi ha dins del cercle.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Treure el màxim número de boles de dins el cercle i qui ho aconsegueix guanya la bola i el joc.
6. **OBSERVACIONS:** Existeixen moltes altres variants del joc de boles.

1. **NOM:** Estirar la corda.
2. **JUGADORS:** Vuit o més jugadors.
3. **MATERIAL:** Una corda.
4. **DESCRIPCIÓ:** Dos equips que es situen a banda i banda d'una ratlla dibuixada a terra. Quan es dóna la senyal els dos equips han d'estirar la corda cap al seu costat.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir fer trepitjar la ratlla a algun jugador de l'equip contrari.

1. **NOM:** La gallina cega.
2. **JUGADORS:** Sis o més.
3. **MATERIAL:** Un mocador.
4. **DESCRIPCIÓ:** Els jugadors es posen en rotllana agafats de la mà. El que la para es posa al mig amb els ulls tapats pel mocador. A aquest se li fan tres voltes cap a un costat i tres més cap a l'altre. En el mateix moment, els altres jugadors es canvien de lloc. El que la para ha de trobar a un jugador i endevinar qui és a partir del tacte.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir endevinar el que ha atrapat al primer intent.
6. **OBSERVACIONS:** Hi ha d'haver molt silenci.

1. **NOM:** A marro.
2. **JUGADORS:** Dos jugadors.
3. **MATERIAL:** Tres pedres d'un color i tres d'un altre.
4. **DESCRIPCIÓ:** Cal dibuixar una figura quadrada com el tres en ratlla. Cada jugador disposa de tres pedres que ha d'aconseguir col·locar en filera. Es mou una pedra cada vegada i sempre una vegada cada jugador.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir col·locar les tres pedres en línia recta.
6. **OBSERVACIONS:** També es pot jugar fent servir els jugadors com a fitxes.

1. **NOM:** El pare carbasser.
2. **JUGADORS:** Vull o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Un dels jugadors farà de pare carbasser. Tots els altres s'han d'enumerar a partir del número u. Qui fa de pare carbasser comença el joc dient: "El meu pare quan es va morir em va deixar tres carbasses!". Qui té el número tres ha de respondre ràpidament: "què tres, vuit!". Així successivament fins que algú està despistat. El jugador que s'equivoca o no contesta ha de pagar penyora.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** No pagar penyora.

1. **NOM:** El pou de casa.
2. **JUGADORS:** Tres o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors assentats en rotllana amb la mà dreta en forma de punt. El jugador que dirigeix el joc ha d'anar dient segons li convingui: "el pou (puny), el terrat (a sobre el cap); de casa (el propi puny o cap), el veí de la dreta o l'esquerra (company de la dreta o l'esquerra)". Per exemple: " el terrat del veí de la dreta" posar la mà a sobre el cap del company de la dreta. Qui s'equivoca paga penyora.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** No pagar penyora.

1. **NOM:** Saltar a corda.
2. **JUGADORS:** Com més jugadors millor.
3. **MATERIAL:** Una corda.
4. **DESCRIPCIÓ:** Dos jugadors agafen els caps de la corda i la fan rodar. Els altres en filera van entrant i sortint del mig de la corda i saltant a l'hora. En cas que algú toqui la corda es canvia per un dels jugadors que donen corda.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir saltar la corda sense tocar-la.
6. **OBSERVACIONS:** Normalment hi ha una cançó que es canta durant els salts.

1. **NOM:** Terra i mar.
2. **JUGADORS:** Tres o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Es dibuixa una ratlla a terra. Un costat de la ratlla és terra i l'altre costat és mar. Els jugadors salten, amb els peus junts, cap a un costat o l'altre de la ratlla, segons les ordres que dóna el jugador que dirigeix el joc. El que jugador que s'equivoca de costat queda eliminat.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Ser l'últim jugador que queda.

1. **NOM:** La Xarranca.
2. **JUGADORS:** Dos o més..
3. **MATERIAL:** Una pedra.
4. **DESCRIPCIÓ:** Cal dibuixar un dibuix a terra, tal i com es pot veure a les observacions. Des de fora la figura s'ha de llançar la pedra a la primera casella i començar a fer el recorregut per les altres caselles a peu coix. S'han de seguir el números consecutivament. En els requadres quatre i cinc; set i vuit, s'han de col·locar els dos peus . Tornant s'ha de recollir la pedra sense perdre l'equilibri. No es pot trepitjar cap ratlla, ni saltar-se cap casella.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir fer el recorregut sense sortir-se ni perdre l'equilibri.
6. **OBSERVACIONS:** Existeixen moltes variants del joc de la xarranca.

1. **NOM:** Nans i Gegants.
2. **JUGADORS:** Cinc o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors es troben al voltant del que dirigeix el joc. Aquest diu "GEGANTS" o "NANS", segons vol. Si diu gegants tots han d'estar drets, si diu nans tots s'han d'ajupir. El jugador que s'equivoca queda eliminat.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Ser l'últim jugador que queda.

1. **NOM:** La baldufa.
2. **JUGADORS:** Dos o més.
3. **MATERIAL:** Una baldufa.
4. **DESCRIPCIÓ:** Es dibuixa un cercle a terra. El primer jugador llança la baldufa a dins del cercle intentant que després surti. La baldufa es quedarà al mig de la rodona que cas que no balli o no surti. Els altres jugadors intentaran llançar la seva baldufa per tal de tocar la que balla dins del cercle.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir tocar la baldufa del cercle.
6. **OBSERVACIONS:** Existeixen moltes altres maneres de jugar a la baldufa.

1. **NOM:** A cuit amagar.
2. **JUGADORS:** Set o vuit.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Un jugador la para. Aquest es col·loca de cara a la paret amb els ulls tancat i compta fins a cinquanta. Els altres jugadors han d'amagar-se. Quan el que la para ha acabat de comptar, ha de buscar els altres jugadors que es troben amagats. Quan en veu un, ha de córrer cap al lloc on la parava i dir: "un, dos, tres Joan". Si un nen arriba sense ser vist està salvat. I si és l'últim salva per tots.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir salvar-se.

1. **NOM:** Cuit de Sant Pere.
2. **JUGADORS:** Vuit o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors dispersats pel terreny excepte un que és el que la para. Aquest ha d'atrapar als altres. Si aquests es col·loquen assentats a terra amb els peus enlaire i dient: "Sant Pere" no els pot atrapar. Qui és atrapat passa a ser el que atrapa.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** No ser atrapat.

1. **NOM:** El sardinal.
2. **JUGADORS:** Catorze o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors són sardines, excepte dos que són els pescadors i van agafats de la mà. Aquests han de pescar les sardines, tocant-los. Les dues primeres sardines tocases faran de barca i les següents de xarxa. Els pescadors poden decidir si s'ajunten amb la barca i la xarxa o van tots per separat. A partir d'aquí totes les sardines tocases queden eliminades.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Arribar al final del joc.

1. **NOM:** L'esguerrat.
2. **JUGADORS:** Sis o més.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Un jugador fa el paper d'esguerrat. Aquest ha de tocar a tots els altres. Es cas que aconseguixi tocar a un jugador, aquest s'ha de posar la mà al lloc on ha estat tocat, i córrer a tocar a un altre jugador.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir no ser tocat.

1. **NOM:** A lladres i civils.
2. **JUGADORS:** Com més jugadors millor.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Dos grups uns són els lladres i els altres són els civils. Els civils han d'atrapar als lladres i portar-los a la presó. Els lladres es poden salvar si algú els pica la mà.
5. **OBJECTIU DEL JOC:** No ser atrapats.

1. **NOM:** Saltar i parar.
2. **JUGADORS:** Com més jugadors millor.
3. **MATERIAL:** No n'hi ha.
4. **DESCRIPCIÓ:** Un para i inclina el cos endavant de manera que els altres puguin recolzar les mans a la seva esquena. Els altres jugadors salten per damunt. Un cop han saltat es van posant de la mateixa manera i separats un tres o quatre metres. Així successivament fins que el que parava primer els salti a tots.

5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir saltar el major número de vegades.

1. **NOM:** Soldats plantats.

2. **JUGADORS:** Vuit o més.

3. **MATERIAL:** No n'hi ha.

4. **DESCRIPCIÓ:** Un jugador la para i ha de tocar als altres. Si són tocats no es poden moure han de quedar "plantats". Així fins que tots queden plantats.

5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir plantar a tots els jugadors.

1. **NOM:** A vendre sants.

2. **JUGADORS:** Cinc o més.

3. **MATERIAL:** No n'hi ha.

4. **DESCRIPCIÓ:** Tots els jugadors són sants excepte dos. Un d'aquests és el comprador i l'altre el botiguer. Els sants adoptaran una postura i no es podran moure. Els altres dos es passejaran i intentaran fer-los riure. El sant que es mogui o rigui perd i queda eliminat.

5. **OBJECTIU DEL JOC:** Aconseguir quedar com a únic sant per vendre.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

ANNEX 3: Material Alumnes

1. Què és un joc tradicional?
2. Anomena els jocs tradicionals que recordis.
3. Comenta el que més t'ha agradat de la Unitat Didàctica.
4. Què canviaries o posaries de nou si tornessis a fer la Unitat Didàctica.
5. Fora de l'escola jugues a algun joc tradicional? Quins?
6. Explica un joc tradicional. Fitxa:
 - a. Nom del joc.
 - b. Material necessari.
 - c. Nombre de participants.
 - d. Explicació i normes del joc.
 - e. Dibuixa el joc.



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

ANNEX 4: Qüestionari Alumnes

Marca amb una X segons creguis convenient:

a) Creus que els jocs tradicionals ens ajuden a treballar:

| | Aspectes conceptuals | Molt | Bastant | Poc | Gens |
|----------|---|-------------|----------------|------------|-------------|
| 1 | La llengua (contes, llegendes, refranys,...) | | | | |
| 2 | El vocabulari (noves paraules) | | | | |
| 3 | Les matemàtiques (números, operacions) | | | | |
| 4 | Figures, formes i dimensions | | | | |
| 5 | Parts del cos i els seus moviments | | | | |
| 6 | Música (cançons, ritmes, ...) | | | | |
| 7 | Aspectes històrics i culturals | | | | |

b) Els jocs tradicionals m'han ajudat a millorar:

| | Aspectes procedimentals | Molt | Bastant | Poc | Gens |
|-----------|--|-------------|----------------|------------|-------------|
| 8 | La imaginació, la fantasia i la creativitat | | | | |
| 9 | La memòria | | | | |
| 10 | A resoldre problemes | | | | |
| 11 | El treball en grup | | | | |
| 12 | La comunicació amb els pares, avis, ... | | | | |
| 13 | Com a persona en general | | | | |

c) Valora la teva aportació:

| | Aspectes actitudinals | Molt | Bastant | Poc | Gens |
|-----------|--|-------------|----------------|------------|-------------|
| 14 | He gaudit amb els jocs tradicionals | | | | |
| 15 | He participat activament i m'he esforçat | | | | |
| 16 | He respectat les normes i les regles dels jocs | | | | |
| 17 | He acceptat les opinions i maneres d'actuar dels altres | | | | |
| 18 | He respectat el material i les instal·lacions | | | | |



Els jocs tradicionals. Només una activitat lúdica?

ANNEX 5: Guió entrevista

Guió de l'entrevista realitzada als alumnes:

1. Aspectes a destacar i valoració dels jocs tradicionals.
2. Assenyala algun joc i perquè?
3. Continguts treballats amb els jocs.
4. Estratègies i relacions establertes a l'hora de jugar.
5. Altres aspectes rellevants en funció de com ha anat l'entrevista.