



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN  
MUSICAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

# **Juegos tradicionales en el aula y en el recreo dentro de la Educación Primaria.**

**Autora: Estefanía Martín San Juan**

**Tutor: David Carabias Galindo**

**Curso académico: 2014/2015**

**Resumen:**

Este Trabajo de Fin de Grado, se centra en explicar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la Educación Primaria con respecto a la formación integral del alumno. Para ello nos hemos basado en las opiniones y pensamientos de autores que han investigado sobre este mismo tema. A continuación, hemos llevado a cabo una propuesta de intervención didáctica basada en una serie de juegos o actividades de carácter tradicional puestas en práctica dentro del aula de música y en el patio del colegio. Una vez analizados los resultados obtenidos en la propuesta, hemos planteado nuestras conclusiones en las que damos una respuesta a los objetivos que nos planteamos al inicio del trabajo.

**Abstract:**

This final Degree Project, It focuses on explaining the importance of traditional games in Primary Education with respect to the integral formation of students. To do this we have relied on the opinions and thoughts of authors who have investigated this topic. Then we carried out a proposal of educational intervention based on a series of games or activities of traditional character implemented in the classroom and in the schoolyard. Once analyzed the results obtained in the proposal, we have raised our conclusions that give a response to the goals we set at the beginning of work.

**Palabras clave:**

Juegos, Tradición, aula, patio, Educación Primaria, Educación Musical.

**Keywords:**

Games, tradition, classroom, schoolyard, Primary Education, Music education.

## Índice:

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Objetivos.....</b>	<b>2</b>
<b>3. Justificación del tema.....</b>	<b>2</b>
<b>4. Fundamentación teórica y antecedentes.....</b>	<b>4</b>
4.1. El juego, introducción y definición.....	4
4.2. Clasificación de los juegos.....	5
4.3. El juego tradicional infantil, introducción y definición.....	7
<b>5. El juego en la Educación Primaria.....</b>	<b>11</b>
5.1. El juego en el aula.....	11
5.2. El juego en el recreo.....	13
5.3. El juego tradicional en la Educación Primaria.....	14
5.4. La música y los juegos.....	16
<b>6. Propuesta de intervención educativa.....</b>	<b>18</b>
6.1. Introducción.....	18
6.2. Contexto en el que se ha desarrollado.....	21
6.3. Características de los alumnos.....	22
6.4. Diseño y explicación de la propuesta.....	23
6.4.1. Objetivos y contenidos.....	23
6.4.2. Juegos a realizar.....	26
6.4.3. Evaluación de las actividades.....	33
6.4.4. Resultados obtenidos de las actividades.....	34
6.4.5. Adaptaciones de las actividades.....	35
<b>7. Análisis de los datos obtenidos.....</b>	<b>36</b>
7.1. Cuaderno del profesor.....	37
7.2. Cuestionarios.....	37
<b>8. Conclusiones finales, limitaciones y posibilidades de futuro.....</b>	<b>42</b>
<b>9. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>45</b>
<b>10. Anexos.....</b>	<b>48</b>

## Índice de figuras:

Figura 1: Actividades.....	26
Figura 2: El pañuelo.....	30
Figura 3: Carrera de sacos.....	33
Figura 4: Resultados de las actividades.....	34

Figura 5: Adaptaciones de las actividades.....	35
Figura 6: ¿Te han parecido divertidos los juegos?.....	38
Figura 7: ¿Conocías los juegos?.....	39
Figura 8: ¿Te han entretenido?.....	40
Figura 9: ¿Se los enseñarías a tus amigos?.....	41
Figura 10: ¿Volverías a jugar a ellos?.....	41

## **1. Introducción:**

En el presente Trabajo Fin de Grado se estudia la importancia de los juegos tradicionales en el aula y en el patio de Educación Primaria. La escuela es uno de los principales encargados de transmitir a los niños los juegos, ya que pasan muchas horas en ella. Gracias a los juegos, los alumnos son capaces de conocer las tradiciones, la cultura y la historia de nuestra sociedad. Además, desarrollan en el niño su personalidad, capacidades físicas, intelectuales y sociales. A través de ellos, conseguimos en el niño una formación integral y el desarrollo de su personalidad.

Los juegos tradicionales siempre han existido en todas las sociedades, estos transmiten muchos valores que nos permiten conocer y acercarnos a las culturas pasadas, a las tradicionales y costumbres.

En la actualidad muchos juegos tradicionales han quedado en el olvido por la invención de juegos modernos, la modificación de los juegos hasta la desaparición, la aparición de las nuevas tecnologías... Para conseguir que esto no siga pasando, desde la escuela debemos llevar a cabo propuestas de intervención trabajando los juegos tradicionales para que no lleguen a perderse con el paso del tiempo.

La estructura del trabajo consta en primer lugar de una serie de objetivos que pretendemos conseguir respecto a los juegos tradicionales en la etapa de Educación Primaria. Después justificamos la elección del tema, para seguir con una fundamentación teórica necesaria para conocer de una forma más detallada toda la historia del juego y su relación con la educación.

Una vez terminado el marco teórico seguimos con la propuesta de intervención relacionada con los juegos tradicionales; es necesaria para que los alumnos conozcan este tipo de juegos. Con esta propuesta de intervención obtenemos unos resultados que después analizamos para conocer la importancia de estos juegos en la educación.

Finalmente, se encuentran las conclusiones del trabajo, las limitaciones que hemos tenido a la hora de llevar a cabo la propuesta de intervención y las posibilidades de futuro.

## **2. Objetivos:**

Los objetivos que me he propuesto alcanzar en este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) son los siguientes:

- Conocer la importancia que tienen los juegos en el desarrollo del alumno.
- Acercar los juegos tradicionales al aula de Educación Primaria a través de una propuesta de intervención educativa.
- Desarrollar en los alumnos el disfrute y la desinhibición mediante en juego para promover el desarrollo del niño.
- Fomentar valores como la igualdad, la tolerancia y sobre todo el respeto y la aceptación a través de los juegos tradicionales.

## **3. Justificación:**

Para justificar el tema elegido para el TFG, en primer lugar, podemos hablar sobre nuestra experiencia en la etapa de Educación Primaria como estudiantes. Todo el día estábamos rodeados de juegos tradicionales como el “pilla – pilla”, “El escondite”, “El pañuelo”... que practicábamos tanto en el colegio como el en el pueblo con nuestros amigos. También debemos mencionar la labor importante que han tenido nuestros padres y nuestros abuelos a la hora de enseñarnoslos, gracias a ellos los hemos aprendido.

Gracias a los juegos nos relacionábamos con otras personas que no conocíamos y a raíz de ellos nos hacíamos grandes amigos. Favorecen el desarrollo de valores como la sociabilización, respeto, aceptación y tolerancia.

Estos juegos han formado parte de nuestra vida, de nuestra infancia, por ello es necesario que estos juegos no caigan en el olvido y se sigan transmitiendo de generación en generación. Han ido cambiando y se han ido modificando, por ello es necesario promover este tipo de juegos en la educación y así favorecer la enseñanza – aprendizaje de los alumnos.

Es necesario investigar sobre los juegos tradicionales en la Educación Primaria porque trasmite en los alumnos muchos valores que desarrollan sus capacidades físicas, sociales, intelectuales... y hacen que el niño vaya evolucionando y se vaya desarrollando. También conseguimos acercar a los alumnos a las costumbres, a la cultura y tradiciones pasadas para que conozcan la sociedad.

En definitiva, es importante trabajar el juego en la etapa de Educación Primaria porque favorece el desarrollo del alumno y se consigue una formación integral. Es necesario que en la escuela se trabajen los juegos tradicionales para acercar al niño el conocimiento de las tradiciones, culturas y costumbres de nuestros antepasados.

Existe una clara relación entre las competencias de la mención en Educación Musical del Grado en Educación Primaria con el desarrollo de este TFG:

- Los estudiantes han comprendido los contenidos marcados como terminología, valores, han cumplido los objetivos, técnicas de enseñanza – aprendizaje,
- Los alumnos son capaces de transmitir la información, ideas y opiniones sobre los juegos a la sociedad que les rodea porque han adquirido habilidades de comunicación.
- Los alumnos han desarrollado habilidades que fomentan su formación integral y les ayuda a: la iniciativa, autonomía, socialización, iniciativa, creatividad... Han desarrollado valores como la igualdad entre hombres y mujeres, el respeto, tolerancia, solidaridad,
- A través de este trabajo queremos conseguir una formación cultural, personal y social a través del arte de la música y del juego.
- No podemos olvidarnos del fomento de procesos de enseñanza – aprendizaje en el ámbito de la Educación Musical porque con ello, conseguimos promover actitudes positivas, creativas y participativas para los alumnos durante las actividades.
- Debemos fomentar la participación de todos los alumnos tanto dentro como fuera de la escuela.
- Es importante que sepan la importancia que tienen los juegos tradicionales en nuestra cultura, en el folklore de nuestro país.

- Entender los procesos de aprendizaje musical dentro de un contexto familiar, social y escolar.
- Adaptar las actividades a las necesidades de las distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.

## **4. Fundamentación teórica y antecedentes**

### **4.1. El juego**

#### **Introducción y definición**

Antes de afrontar temas más relevantes respecto al juego y la música debemos tener en cuenta la definición que dan algunos autores el juego:

Gutiérrez (1991) afirma: “El juego es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad” (p.96).

Esta definición engloba la formación del alumno. El juego es fundamental para su formación integral, ayuda a desarrollar valores en su personalidad, como: la relación y comunicación con sus compañeros; desarrolla la expresión corporal, ayuda a explorar su entorno, a conocer y tener experiencias nuevas fundamentales para su desarrollo evolutivo... El juego es un medio de construir la personalidad de cada niño y de cada persona en la sociedad.

El diccionario de la Real Academia Española nos define juego:

Proviene de la palabra latina “iocus” en castellano: “diversión o broma” que significa “acción y efecto de jugar”.

Otro significado que nos da el diccionario es “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Este significado nos dice que siempre el juego tiene un fin, ya sea lúdico o de otro tipo mayor.

También encontramos otras acepciones como “juego de naipes, juego de suertes”. La palabra juego implica jugar pero, como en este caso, también se usa con el fin de actuar de una determinada forma:

“Jugarse el cuello” (arriesgarse a cometer una infracción), “jugarse la vida” (arriesgar la vida por algo que vas a hacer).

Por tanto, entendemos por juego la actividad que incluya los siguientes aspectos:

- Actividad que tiene una finalidad en sí misma, que cumple con los objetivos marcados.
- Actividad espontánea que no necesita aprendizajes previos.
- Actividad placentera para los jugadores, tanto moral como físico.

Cada zona geográfica tiene sus propias tradiciones, bailes regionales, costumbres, religiones, vestuarios, gastronomía... Lo mismo pasa con los juegos y con las canciones. Esto es lo que caracteriza a cada lugar como especial y se va creando así su propia cultura.

Concretamente, en este trabajo, nos vamos a centrar en los juegos infantiles. González, Rivera y Torres (1993) nos hablan sobre los juegos populares o tradicionales, que van cambiando según el contexto que rodee al niño, su cultura, tradiciones familiares, religión... Es una manera de adaptar al niño al mundo en el que vive, que conozca las tradiciones y costumbres del lugar en el que se está desarrollando, y se vayan transmitiendo de generación en generación para que no se lleguen a perder nunca y se mantenga la tradición siempre viva.

En consecuencia, el juego es una evolución progresiva con respecto al niño, éste se va transformando según el niño va cambiando. Van pasando de una etapa a otra y los gustos por los juegos y la música, al igual que el niño, cambian. También está relacionado con el entorno que rodee a cada alumno. Los gustos musicales y de juegos van a ir transformándose según su contexto familiar y social.

#### **4.2. Clasificación de los juegos**

Los juegos se pueden clasificar de distintas maneras según los puntos de vista de los diferentes autores, éstas son algunas de las clasificaciones:

Muñoz (2003) nos hace la siguiente clasificación o división de los distintos tipos de juegos que podemos encontrar:

- Juegos de raíces y tradición popular. Son aquellos que han pasado de generación en generación y han llegado a nuestros días. Son los que representan a diferentes zonas geográficas que jugaban en las plazas de los pueblos. La mayoría van acompañados de canciones o bailes pegadizos y fáciles de aprender.
- Juegos de animación. Son juegos muy sencillos, tienen mucho movimiento y puede servir como elemento introductor de otras actividades. Fomentan la participación de los jugadores, en consecuencia, favorece la integración y la desinhibición de los jugadores.
- Juegos simbólicos. Son los juegos en los que se representan o imitan acciones, situaciones y escenas propias de su entorno.

También nos da criterios para su clasificación:

- Origen geográfico: juegos tradicionales, juegos didácticos y juegos de invención propia.
- Ámbito de desarrollo del juego: juegos locales, juegos comarcales, juegos provinciales, juegos autonómicos y juegos nacionales.
- Finalidad: juegos de animación, juegos didácticos y juegos de entretenimiento.
- Espacio en el que se desarrollan: juegos en espacios cerrados que pueden ser juegos de mesa o juegos de sala, y juegos en espacios abiertos, como las plazas, calles...
- Número de jugadores: juegos individuales, juegos por parejas, juegos por pequeños grupos y juegos colectivos.

- Recursos y materiales: juegos sin materiales, juegos con material de desecho y juegos con materiales convencionales o tradicionales.
- Diseño y materiales de los que están contruidos: juegos con materiales impresos, juegos con materiales metálicos, plásticos, de goma o de madera, juegos con materiales electrónicos y juegos con materiales para medios audiovisuales.

Encontramos otra clasificación de juegos como la que nos expone Carmen Cervantes (1998):

- Juegos de estrategias: los jugadores son los encargados de desarrollar sus habilidades, destrezas, la inteligencia... No requiere esfuerzo físico.
- Juegos populares o tradicionales: según Cervantes (1998) los juegos tradicionales son juegos que van pasando de una generación a otra y son procedentes de un municipio.
- Juegos de mesa: se necesita un soporte para poder llevarlo a cabo.
- Juego de naipes: son los juegos en los cuales se necesitan cartas como por ejemplo “La Brisca”.
- Juegos de roles: es una dramatización improvisada, los participantes son los responsables de meterse en el papel de otra persona para enfrentarse a una situación.
- Videojuegos: programas informáticos que necesitan luz para su funcionamiento.

### **4.3. El juego tradicional infantil**

#### **Introducción y definición**

Actualmente, como he podido observar en los patios de las escuelas, las tradiciones de los juegos y de las canciones ya no son como lo eran antes, como en las épocas de

nuestros abuelos o padres. Actualmente en los patios de los colegios si los observamos no juegan al potro, a las palmas, a saltar la comba... Esas tradiciones se han perdido.

Los juegos actuales son el fútbol, el baloncesto, juegos con raquetas... Esto mismo está pasando con la música.

La consecuencia de esto es la paulatina pérdida de las raíces de nuestra cultura. La música y el juego son factores importantes en la formación de nuestra cultura, de nuestro folklore popular y tradicional.

Habitualmente se usan diferentes términos para definir a los juegos tradicionales, juegos autóctonos o juegos populares.

Según Loza (2013) para él los juegos populares son los practicados por la sociedad sin necesidad de que sea tradicional. Juego autóctono es el tradicional de una zona y juego tradicional es el que está aferrado a una cultura o región, conserva sus formas originales y se ha transmitido de forma oral de una generación a otra.

Cuando nos habla de que el juego mantiene su forma original, quiere decir que no ha sufrido cambios en sus normas o reglas del juego.

Sarmiento (2008) afirma que juego tradicional trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó” (p.115).

Por tanto, los juegos tradicionales son juegos que durante años y con el paso del tiempo se han seguido jugando, de generación en generación, siendo los padres los que los enseñan a sus hijos, y éstos a los suyos, y así sucesivamente. Estos juegos no suelen contar con un autor reconocido, son anónimos.

En todas partes del mundo los juegos han estado presentes siempre, estos cuentan con numerosos aspectos históricos, culturales, religiosos... que nos hacen ver cómo eran las sociedades antiguas, su funcionamiento, la estructura que tenían, su historia, su cultura, las religiones, economía...

Pero, como vimos anteriormente, poco a poco se van quedando olvidados, y nosotros los maestros podemos recuperarlos porque forman parte de nuestra cultura y pueden ser una magnífica herramienta pedagógica. Nuestra función es intentar despertar la curiosidad de los niños por estos juegos para que nunca lleguen a perderse.

De acuerdo con Lavega (2000) los seres vivos exploramos nuestro entorno porque nos gusta divertirnos. Según este autor las causas que llevaron a la aparición de los juegos populares o tradicionales fueron:

- Los inicios del juego se desarrollaron por los movimientos o acciones de cada uno de nosotros. Después nos empezamos a relacionar con diferentes objetos, para llegar al juego grupal, jugando e interactuando con otras personas, teniendo en cuenta y cumpliendo los mismos objetivos que posee el juego.
- Este autor también nos habla sobre la unión entre el juego como aprendizaje y diversión, con la supervivencia y el trabajo, como elementos importantes para la sociedad.
- Según avanzaba el ser humano se fue asentando en diferentes sitios o lugares, a consecuencia de ellos se produjeron los conflictos entre una sociedad y otra, las guerras entre pueblos. El juego tenía un papel importante porque servía como entrenamiento para futuras batallas.
- Por último, este autor nos habla sobre la importancia del culto y la religión como búsqueda de explicaciones en sus vidas. En este ámbito el juego es importante porque muchos juegos estaban relacionados con los dioses y su fin era jugarse la supervivencia, conseguían cazar, gozaban de una buena salud, se curaban de enfermedades...

Antiguamente los juegos estaban relacionados con el esfuerzo físico de la sociedad, debido a la relación entre la vida cotidiana y tu trabajo laboral. La sociedad ha evolucionado en grandes rasgos y esto ha provocado que el juego tradicional también evolucione ya que, son parte de nuestra cultura y de la sociedad. Han evolucionado en la misma medida de las personas.

Como conclusión, todos los juegos tienen una historia, unos no han aguantado o soportado el paso del tiempo y otros pasaron al olvido durante un largo tiempo pero poco a poco se han vuelto a recuperar.

Josefa Jiménez (2009) nos dice que los juegos tradicionales se caracterizan por:

- Estos juegos están creados para divertirse.
- Transmiten muchos valores como el intercambio de culturas.
- Dependiendo de la zona donde se encuentren, pueden tener variables respecto al idioma, las zonas de juego o los materiales a usar.
- Produce placer a las personas que juegan con ellos.
- Las normas y reglas son muy sencillas, todo el mundo lo entiende y pueden ser variables o modificables.
- Van acompañados de canciones muy pegadizas con un ritmo muy marcado.
- No requieren de muchos materiales y los necesarios son fáciles de obtener o conseguir.
- Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento o lugar.

La clasificación que nos hace Subiza (1991) sobre los juegos tradicionales es la siguiente:

Juegos populares vigentes:

- De carrera o persecución: pañuelo, pilla-pilla...
- De saltos: burro, cuerda, goma...
- Intelectuales: adivinanzas, trabalenguas...
- Con animales: cazar grillos, rana...
- Rítmicos: acompañados por alguna canción; "al pasar la barca me dijo el barquero..."

Juegos tradicionales desaparecidos:

- De habilidad con apuestas: chapas, las tabas...
- De lanzamientos: bolos, la diana...
- Juegos y canciones en corros: “Al corro de la patata...”

Juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:

- Imitativos o de simulacro: los oficios.
- Canciones: cuerda, gomas, manos...

Juegos nuevos (relacionados con el deporte):

- Deportes: fútbol, baloncesto, tenis...

Los juegos tradicionales desarrollan en los alumnos la creatividad, la fantasía, la imaginación, se aprenden valores de colaboración, respetan las normas que se les imponen, trabajan en grupos, se aprende a ganar y otras veces a perder...

Estos juegos constituyen sellos o características que definen cada localidad, barrio, pueblo o ciudad.

Debemos rescatar estos juegos del olvido porque nos ayudan a comprender mejor el pasado conociendo sus raíces.

## **5. El Juego en la educación primaria**

### **5.1. El juego en el aula**

Según Bernal y Calvo (2000) en la etapa de Educación Primaria el juego debe de ser lúdico en todo momento. Es un instrumento fundamental para conseguir la formación integral del alumno, está presente en los principios metodológicos de los maestros a la hora de impartir sus clases. Lo que consiguen los profesores a través del juego es ayudar a que aprendan conocimientos nuevos sin tanto esfuerzo.

El juego siempre tiene que ser gratificante y placentero para el niño, tiene que ser divertido y lúdico. Es un instrumento muy importante en la etapa de Educación Primaria para desarrollar una formación integral en cada alumno y también para su vida cotidiana.

Según Torres (2002) los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan un aprendizaje significativo además de recreación al estudiante. Los juegos orientan el interés del alumno hacia las áreas que le gustan. El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Por ejemplo, en Primaria e Infantil es muy difícil hacer que los niños permanezcan sentados largos tiempos dentro del aula. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

También son importantes los ratos bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, jitanjáforas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos anagramas...

Estos periodos en los que el niño está jugando benefician la desenvolvatura del alumno y al profesor le permite controlar el aprendizaje del niño. Esas manifestaciones espontáneas sirven para las evoluciones que haga posteriormente el profesor.

Según Prieto Figueroa (1984),

El juego es un elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente en cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (Figueroa, 1984, p. 85)

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

## **5.2. El juego en el recreo**

También es muy importante el juego en el recreo para los alumnos. Es un espacio de liberación y de desinhibición en su horario lectivo. Se olvidan de que están en el colegio y sólo se centran en jugar y relacionarse con sus compañeros y en pasarlo bien.

El recreo es el tiempo destinado para que los niños jueguen durante las jornadas escolares. Es un momento para conversar, relajarse, comer algo, conocer a los compañeros y compartir con ellos sus experiencias.

Según Mazón y García (2005), el patio del recreo no es un lugar donde se tenga que cuidar a los niños, es un espacio educativo donde los niños desarrollan sus cualidades o capacidades, es una parte de su educación y favorece al desarrollo de su personalidad.

En el recreo los niños se relajan, se limpian, en el sentido de marcar un cambio de actividad, se estiran y descargan mucha energía contenida, la liberan, para luego volver a concentrarse en la clase siguiente. Es un momento muy importante, ya que pueden moverse y hablar libremente, y refrescarse el cuerpo y la mente. (Correa, 2005, p.1.)

El recreo forma parte de la jornada escolar y no debe considerarse o pensarse que es “un tiempo libre” o “tiempo perdido” porque contribuye a la formación del alumno. Es una parte muy importante en la jornada escolar de los alumnos y de los maestros. Puede resultar igual de educativo que estar dentro del aula. Durante este tiempo, el juego es lo que prevalece ante todo.

No es un momento donde se tengan que prohibir cosas innecesariamente, es un espacio donde los alumnos tienen que disfrutar, desarrollar sus capacidades a la vez que su personalidad. Durante este tiempo el niño desarrolla capacidades

psicomotrices y sociomotrices que favorecen el desarrollo de su personalidad. Se relacionan los unos con los otros, comparten, conversan, juegan y se divierten todos juntos. En los recreo los niños se vuelven más autónomos que dentro de las propias aulas, y son ellos mismos los que eligen con qué niños jugar y con cuáles no.

Aquí, en este espacio, surge el problema del rechazo por parte de algunos alumnos, como nos cuenta esta maestra:

Generalmente los niños con problemas de adaptación pasan el recreo en la enfermería o en biblioteca. Les cuesta jugar en grupo, piden permiso para participar o simplemente se marginan. Nosotros mantenemos las salas cerradas para evitar que se queden adentro y no compartan con sus compañeros. Pero igual se sienten incomprendidos y se refugian en la lectura, en el computador. (Correa, 2005, p.1.)

En los recreos no vemos a todos los niños jugando a los mismos juegos, los juegos no son iguales para todos, dependen de las personalidades de los niños. El recreo es una interacción con los compañeros, aquellos niños muy tímidos o de pocos amigos, tienden a participar poco en los juegos y en los encuentros con los compañeros.

### **5.3. El juego tradicional en Educación Primaria**

Es importante que se trabajen los juegos tradicionales en la Educación ya que, como hemos visto, son imprescindibles para la formación de los alumnos, a través de ellos se consigue un aprendizaje significativo y una formación integral.

Este tipo de juegos ha evolucionado mucho con el paso de los años dentro de la educación. Se incorporaron al ámbito educativo para desarrollar la acción motriz de los alumnos a la vez que por la importancia del conocimiento de estos juegos.

En la etapa de Educación Primaria el juego tradicional aporta un gran número de beneficios ya que, mueve el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad y el

desarrollo psíquico, físico y social de los alumnos. Las ventajas que derivan del juego tradicional en la Educación Primaria son:

- Conocimiento de la cultura de su región, de su entorno más cercano.
- Fomenta el compañerismo entre los alumnos de la escuela.
- Favorece al desarrollo de la sociabilización y comunicación entre todos los alumnos de la clase o de la escuela.
- Favorece la participación del alumnado.
- Favorece al desarrollo de la autoestima del niño.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Ayuda a desarrollar la personalidad de cada niño.
- Son una herramienta muy importante para los maestros porque a través de ellos pueden transmitir muchos valores a sus alumnos.

La función de la escuela, como la de la sociedad, es fomentar la trasmisión de los juegos tradicionales en la Educación Primaria con el objetivo de que los alumnos conozcan sus características como su evolución, origen, que los comprendan y se sigan transmitiendo de generación en generación.

Pero no podemos olvidarnos de que la escuela ha incluido estos juegos, dentro del currículo, basándose en unas reglas determinadas en un tiempo y espacio concreto. Esto da lugar a reducir el aprendizaje espontáneo de estos juegos por parte de los niños, limitándose al aprendizaje de aquellos juegos tradicionales impartidos por la escuela.

De acuerdo con Eugenia Trigo (1995), “es, pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.1). Apoyándonos en esta afirmación, tenemos que resaltar la importancia de la figura del profesor como educador, ya que su labor como maestro es enseñar o transmitir una serie de valores y conocimientos a sus alumnos.

Nuestra función como maestros es recuperar no solo los juegos tradicionales a los que jugaban nuestros abuelos o padres sino que también, debemos tener en cuenta las canciones populares que son parte de nuestra cultura. Tanto los juegos como las canciones deben de permanecer con nosotros para que no se pierdan nunca, que se vayan transmitiendo y pasando de generaciones en generaciones. Nuestra función como maestros es intentar conseguir que esto no pase, y para ello quiero realizar mi aporte con una propuesta de intervención basada en los juegos y canciones tradicionales.

#### **5.4. La música y los juegos**

Dentro de los juegos tradicionales, la canción es un elemento de comunicación, de evasión y de relajación. Muchos de los juegos tradicionales van unidos a canciones y retahílas que ejercitan la memoria de los niños y el sentido del ritmo. Es muy importante que ésta esté relacionada con el juego, ya que la música nos aporta muchos beneficios para nuestro desarrollo como personas, para el desarrollo de nuestra personalidad.

La música nos aporta muchos beneficios junto con el juego, está muy presente siempre en los juegos sobre todo en los infantiles. Los juegos musicales desarrollan en el niño su formación y personalidad.

Bernal y Calvo (2000) nos dicen que la música y los sonidos son fundamentales para nuestra vida cotidiana, para acercarnos y conocer el mundo que nos rodea. Nos ayudan a socializarnos, nos comunicamos con ellos, la música nos hace disfrutar, nos aporta entretenimiento y nos da mucho placer. A través de la música desarrollamos el oído, le hacemos un órgano más importante y evolucionado, también conseguimos desarrollar la imaginación y la creatividad. La música también nos ayuda a decir lo que no podemos transmitir con las palabras, no encontramos el modo para definir algo, la música es la encargada de hacerlo.

La Educación Musical que se imparte en las escuelas es fundamental para la vida de los alumnos porque desarrolla muchos aspectos importantes que son necesarios para su formación integral como, por ejemplo, la inteligencia musical, una de las inteligencias

múltiples de Howard Gardner (2011). A través del trabajo con la música desarrollamos este tipo de inteligencia.

Según M.F. (2012) los beneficios que aporta la música en las personas son:

- Desarrolla habilidades muy importantes en la formación de los alumnos como: la memorización a través de letras de canciones, del ritmo, la melodía. La autodisciplina, la coordinación del cuerpo, tocar instrumentos ayuda a tener un mayor control del propio cuerpo. Mantener la concentración en lo que está haciendo durante más tiempo, favorece el trabajo en grupos o en equipos, esto a su vez desarrolla la paciencia del alumno y la sensibilidad por todo lo que le rodea.

Como nos dice Nina Kraus en su artículo en la revista Nature (2010): “Al igual que el ejercicio físico y sus efectos en el cuerpo, la música es un recurso que tonifica al cerebro para la aptitud auditiva” (pp.1-2).

Muñoz (2003) define los juegos musicales como acciones centradas en cualquiera de los aspectos propios de la música. Y así mismo, detalla la posibilidad de que cualquier actividad lúdico-musical que contemple la existencia de unas normas o reglas para su desarrollo, podría ser considerado como juego y los juegos musicales pueden convertirse en didácticos si se definen los objetivos que se persiguen y su relación con los objetivos dentro de la Educación Musical.

Muñoz (2003) clasifica los juegos musicales atendiendo a diversos criterios tales como los bloques de contenido sobre los que se desarrolla la Educación Musical.

- Juegos de audiopercepción.
- Juegos de expresión vocal.
- Juegos de expresión instrumental.
- Juegos de expresión del movimiento.
- Juegos de lenguaje musical.
- Juegos de cultura musical.

En las actividades en las cuales la música está presente el juego se vuelve más importante, ya que el alumno desarrolla una mayor motivación, seguridad y disfruta la música de una manera más cercana y divertida. Además, también se puede integrar el movimiento corporal, como por ejemplo: dar palmas, dar saltos, hacer ruido con el propio cuerpo, percusión corporal... favorece el lenguaje del alumno y el control del propio cuerpo.

## **6. Propuesta de intervención educativa**

### **6.1. Introducción**

El objetivo de esta propuesta de intervención es acercar a los alumnos de 4º de Primaria los juegos tradicionales en el aula y en el patio. Trabajaremos con los juegos tradicionales que han ido pasando de abuelos a padres, de generación en generación y que hoy en día forman parte de nuestro folclore cultural, de nuestro país.

De todos los juegos tradicionales que conocemos o que están presentes en nuestra cultura he escogido diez, cinco para realizarlos dentro de nuestro aula y otros cinco para desarrollarlos en el patio del colegio.

Con esta propuesta lo que intentamos es que no queden en el olvido los juegos tradicionales, que se recuerden siempre porque aportan muchos valores positivos a los alumnos. También que acepten las reglas de cada juego, el respeto hacia sus compañeros, y fomentar la diversión a la vez que se aprende para conseguir un aprendizaje significativo y una formación integral.

Los juegos tradicionales que se llevan a cabo en esta propuesta se basan en desarrollar las habilidades motrices de los alumnos, el aprendizaje de canciones, coreografías, retahílas, fomentar la educación musical. Además, el hecho de que se puedan realizar tanto en el aula como al aire libre, nos ayuda a que los niños conozcan su entorno y vean que estos juegos se pueden desarrollar en cualquier espacio de una manera lúdica.

Los principios metodológicos en los que nos vamos a basar van a ser los siguientes:

- Hay que partir desde el nivel de desarrollo del alumno, esto exige tener en cuenta las características del nivel evolutivo en que se encuentra el alumno, que determinan en gran medida las capacidades que posee, así como sus posibilidades de razonamiento y aprendizaje. Por otra parte es necesario tener en cuenta también los conocimientos y representaciones que el alumno ya posee y que le sirven como punto de partida e instrumento de interpretación de la nueva información que le llega.
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos. Para asegurar un aprendizaje significativo debe cumplirse: el contenido debe ser potencialmente significativo (tanto en la estructura lógica de la materia como en la estructura psicológica del alumno); el alumno debe tener una actitud favorable para aprender significativamente (debe estar motivado para conectar lo que está aprendiendo con lo que ya sabe).
- Posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos. Se trata de conseguir que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Por tanto, hay que prestar atención a la adquisición de estrategias cognitivas de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje.
- Propiciar una intensa actividad mental en el alumno. Hay que establecer relaciones ricas entre el nuevo contenido y los esquemas de conocimiento ya existentes, y se concibe como un proceso de naturaleza interna y no simplemente manipulativa.
- Por último, podemos destacar la utilización de una metodología que fomente el trabajo en equipo, ya que las actividades en grupo favorecen la interacción social y se potencia la comunicación y expresión de sentimientos y emociones, el respeto, y se aprenden valores.

Esta propuesta de intervención educativa sobre los juegos tradicionales en el patio y en el aula en Educación Primaria comienza con la explicación del contexto en el que se ha desarrollado la propuesta. Después se describen las características de los alumnos

de la clase de 4º de Primaria. Posteriormente, se describe el diseño o la explicación de la propuesta de intervención educativa.

Seguidamente, nos encontraremos con los objetivos y contenidos que vamos a trabajar durante las sesiones de la propuesta. Para plantear los objetivos y contenidos que queremos abordar debemos tener presente el Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL nº89, 9 de mayo de 2007); una vez que lo tengamos presente empezamos a desarrollarlos para llevarlos a cabo. La meta es que todos los alumnos cumplan los objetivos y aprendan los contenidos establecidos que vamos a trabajar.

Después, encontramos las actividades o los juegos que vamos a desarrollar con los alumnos del aula. Vamos a jugar a cinco juegos diferentes dentro del aula y otros cinco juegos en el patio. Es necesario dividir los juegos en diferentes espacios para que los alumnos se den cuenta de que los juegos tradicionales se pueden desarrollar en diferentes lugares o espacios.

Cada juego que vamos a realizar consta de la explicación de los materiales que vamos a necesitar para poder jugar, una explicación breve de las reglas, la temporalización que vamos a dedicar a cada juego y la distribución de los alumnos (parejas, individuales, dos grupos grandes...).

Posteriormente, abordaremos la evaluación. Para ello tendremos presente el currículo de la etapa de Educación Primaria.

No podemos olvidarnos del análisis de los datos que hemos obtenido en los cuestionarios. A través de gráficos mostraremos los resultados obtenidos para luego sacar conclusiones de ellos.

La evaluación final la obtendremos de la unión del resultado de los cuestionarios y de las anotaciones que hayamos estado haciendo en el cuaderno del profesor.

Finalmente, extraeremos conclusiones sobre el resultado de la propuesta de intervención teniendo en cuenta aspectos como: cumplimiento de los objetivos por parte de los alumnos, nivel de aprendizaje de los contenidos, iniciativa, interés, actitud, autonomía de los alumnos a la hora de tomar decisiones...

## **6.2. Contexto en el que se ha desarrollado**

El C.E.O “Virgen de la Peña” de Sepúlveda cuenta con 150 alumnos procedentes de la localidad y de 13 pueblos más, e integra alumnos con necesidades educativas especiales.

Se trata de un centro ubicado en un medio rural, con un nivel cultural económico medio, tiene una población dispersa que cuenta con un alto grado de envejecimiento por la emigración de la juventud y la escasa natalidad. Hay bastantes variaciones en la población infantil debido al cambio de destino de las familias en el sector servicios y al aumento de la inmigración, cuya permanencia depende de la estabilidad en el empleo de los padres.

Los alumnos inmigrantes del centro proceden de Latinoamérica, Rumanía, Bulgaria, Marruecos, etc. Un pequeño porcentaje de alumnos procede de familias españolas que han cambiado su residencia de la capital (Madrid) al medio rural (Sepúlveda) o algunos de los pueblos agrupados.

El colegio se encuentra en perfecto estado igual que todas sus instalaciones ya que lleva en funcionamiento 6 años escasos.

La clase de 4º de Primaria se encuentra en la segunda planta, tiene unas dimensiones de 52 m<sup>2</sup>. Se trata de un aula con espacio suficiente para realizar con comodidad la actividad docente. Está muy bien equipada de todo tipo de material tanto digital como mobiliario y educativo. Cuenta con muchas ventanas lo cual ayuda a la iluminación de la clase.

Los alumnos están colocados en forman de U para que todos se puedan ver las caras y así poder trabajar más en grupo. Para realizar los exámenes se separan de uno en uno formando cuatro filas distintas. Están enfrente de las pizarras y de la mesa del profesor. Para realizar los juegos o actividades, las mesas las retiraremos hacia las paredes dejando el centro de la clase libre.

En cuanto a la organización temporal se sigue un horario establecido desde principio de curso, pero se trata de un horario flexible. Esto es porque a veces se intercambian horas para poder realizar algunas actividades como, por ejemplo, las que vamos a llevar a cabo con esta propuesta.

### **6.3. Características del alumnado**

Se trata de un grupo del segundo ciclo de Primaria, concretamente, de 4º de Primaria. Este grupo está formado por 15 alumnos, de los cuales 9 son niños y 6 son niñas, sus edades están comprendidas entre los 9 y los 10 años. El colegio consta de una sola línea para cada nivel.

Todos los alumnos saben la rutina diaria que deben de seguir dentro del aula, son responsables, saben solucionar los problemas que van surgiendo entre ellos, conocen los hábitos de higiene personal, son trabajadores, tienen en general buenas conductas...

La clase de 4º de primaria es muy habladora pero a la vez muy trabajadora. Por lo general todos los días traen todos los deberes hechos y van estudiando lo que se explica del tema. El grupo es muy variado. Hay ocho alumnos que tienen un nivel cognitivo muy bueno, obtienen muy buenas calificaciones, sacan todo notables altos y sobresalientes. Después, hay cuatro alumnos con un nivel normal, aprueban todas las materias con notables y bienes. Por último, hay tres alumnos que tienen otro nivel diferente, les cuesta más entender las explicaciones y suspenden algunas asignaturas.

En la clase de 4º de primaria hay alumnos con Necesidades Educativas Especiales. Un alumno tiene una adaptación curricular en la materia de matemáticas de un nivel de 2º de primaria. Va a apoyo. Últimamente este alumno, gracias al esfuerzo de la profesora de apoyo, está haciendo los ejercicios de 4º de primaria, poco a poco va siguiendo el nivel de sus compañeros.

Hay alumnos inmigrantes con diferentes nacionalidades. En total hay cuatro niños extranjeros: dos niños son de La República Dominicana, uno de ellos es el que tiene la

adaptación curricular en matemáticas. Otro alumno es de Ecuador y el último es de Polonia. Estos cuatro alumnos no tienen ningún problema con el idioma ya que llevan muchos años viviendo en nuestro país.

También hay un alumno que es sordomudo, tiene audífonos en los dos oídos y no habla del todo bien. Le llevan a Segovia a un logopeda tres veces a la semana durante una hora y media. Todas las actividades se tienen que explicar en la pizarra y el profesor debe de hablar más alto y claro para que le pueda leer los labios. El profesor cuenta con una especie de altavoz que se lo cuelga en el cuello y cuando habla produce unas ondas que le llegan al alumno de una manera más clara y sencilla para que lo entienda. En la asignatura de música, cuando ponemos alguna audición, el alumno se tiene que levantar y poner la mano en el altavoz para sentir las ondas del sonido. La audición hay que ponerla tres veces como mínimo, le cuesta más que al resto de la clase captarla y analizarla.

Por último, hay tres alumnos que provienen de familias desestructuradas y dos que tienen problemas internos familiares.

#### **6.4. Diseño y explicación de la propuesta**

##### **6.4.1. *Objetivos y contenidos***

Los objetivos y contenidos que pretendemos alcanzar en esta propuesta de intervención son los siguientes:

##### Objetivos

- Aprender y practicar juegos tradicionales como medio de transmisión de los mismos.
- Desarrollar actividades rítmico – expresivas propias de la Educación Musical mediante los propios juegos.
- Generar disfrute y desinhibición con la práctica de los juegos tradicionales.
- Respetar las reglas de los juegos y aceptarlas tal y como son.

- Fomentar valores como el respeto, la tolerancia, la participación e igualdad entre todos los alumnos de la clase a través del juego tradicional.

### Contenidos

- Rasgos característicos de la música vocal e instrumental de distintos estilos y culturas. Agrupaciones vocales.
- Coordinación y sincronización individual y colectiva.
- Repertorio de danzas y secuencias de movimientos fijados. Aproximación a pasos y coreografías básicos.
- La puesta en escena de las actividades de interpretación y creación. La responsabilidad y el interés individual en una obra conjunta.
- Interés y responsabilidad en las actividades de interpretación y respeto a las normas.
- El sentido musical a través del control corporal.
- Utilización de la danza como medio de expresión de diferentes sentimientos y emociones.

Las actividades que vamos a desarrollar dentro del aula están agrupadas en dos sesiones de unos 45 o 50 minutos cada una. Las llevaremos a cabo en la hora de la asignatura de música.

En las actividades que se realizan en el patio las llevaremos a cabo durante los recreos y en la asignatura de música. Los recreos duran 20 minutos, y 5 los dedican a almorzar. Los juegos de menos duración los desarrollaremos en la hora del recreo y los que sean más largos en la hora de música. Nos pondremos en un lado del patio para no molestar al resto de los alumnos del colegio.

Primero llevaremos a cabo las actividades que están programadas para desarrollarlas dentro del aula. Las dividimos en dos días diferentes:

- 1º día: cantaremos y bailaremos la canción del “El tallarín”, después jugaremos a las “sillas musicales” y por último a la “zapatilla por detrás”.
- 2º día: primero jugamos a la “gallinita ciega” y después a las palmas. Si nos diese tiempo podríamos volver a jugar a la “zapatilla por detrás” por ser el último juego de la primera sesión y quizás no nos diese tiempo a terminarlo.

Con respecto a los juegos de patio, los dos más largos los desarrollaremos durante la clase de música como son: “polis y cacos” y “el pañuelo”. Los demás juegos los desarrollaremos cada uno en un recreo diferente. Nos pondremos en una esquina del patio para no molestar a los demás.

- 1º juego: en el primer recreo jugaremos a la comba.
- 2º juego: en el segundo recreo jugaremos a la goma.
- Por último, 3º juego: haremos la carrera de sacos.

Primero llevaremos a cabo los juegos en el patio y después desarrollaremos los juegos en los que necesitamos la hora de música.

Como las clases de música duran más, el tiempo que nos sobre de los días que hacemos las actividades en la hora de música lo dedicaremos para hacer el cuestionario y hablar un poco todos juntos, haciendo un pequeño debate o puesta en común, sobre los juegos tradicionales.

### 6.4.2. Juegos a realizar

Los juegos que vamos a realizar son los siguientes:

Título	Objetivo	¿Cómo lo vamos a trabajar?	Lugar
<b>“El tallarín”</b>	Aprender la canción y la coreografía.	Haremos un círculo grande entre todos.	Aula.
<b>Sillas musicales</b>	Desarrollar la escucha activa.	Haremos un círculo grande todos y nos pondremos alrededor de las sillas.	Aula.
<b>Zapatilla por detrás</b>	Participación de todos los alumnos por igual.	Haremos un círculo grande todos sentados en el suelo.	Aula.
<b>Gallinita ciega</b>	Participación de todos los alumnos por igual.	Nos distribuimos por toda la clase.	Aula.
<b>Palmas</b>	Controlar los movimientos de su propio cuerpo a la vez que cantan.	Nos pondremos de tres en tres formando círculos.	Aula.
<b>El pañuelo</b>	Fomentar el compañerismo, respeto y participación igual.	Dividimos la clase en dos equipos mixtos.	Patio.
<b>La comba</b>	Aprender canciones y control del propio cuerpo.	Todos individuales.	Patio.

<b>La goma</b>	Aprender canciones y control del propio cuerpo.	Dividimos la clase en dos equipos mixtos.	Patio.
<b>Polis y cacos</b>	Fomentar valores como el respeto, tolerancia, participación e igualdad.	Dividimos la clase en dos equipos mixtos.	Patio.
<b>Carrera de sacos</b>	Controlar el propio cuerpo.	Todos individuales.	Patio.

Figura 1. Actividades

### **Actividad nº 1 “El tallarín”**

**Materiales:** el propio cuerpo.

**Explicación:** vamos a aprendernos la canción del tallarín junto con su coreografía.

*“Yo tengo un tallarín*

*Que se mueve por aquí*

*Que se mueve por allá.*

*Todo pegoteado con un poco de aceite*

*Con un poco de sal*

*Y te lo comes tú y sales a bailar”*

La coreografía es muy sencilla, sólo son movimientos con los brazos y las manos. Cuando termina la canción se elige a un compañero para que se ponga dentro del círculo y nos la cante y baile, los demás le acompañamos, cuando se vuelva a terminar la canción, el que está dentro del círculo elige a otro compañero para que entre al círculo y la cante y baile.

**Temporalización:** 10 minutos aproximadamente.

### **Actividad nº 2 “Sillas musicales”**

**Materiales:** necesitamos catorce sillas y música.

**Explicación:** ponemos las sillas en el centro de la clase formando un círculo. Los alumnos avanzan al ritmo de la música alrededor de las sillas. Cuando el profesor apague la música éstos deben intentar sentarse en las sillas, cada uno en una, quién no consiga sentarse se eliminará y se retirará otra silla.

El juego termina cuando solo queden dos jugadores y una silla, el que consiga sentarse en ella ganará.

**Temporalización:** 20 minutos aproximadamente.

### **Actividad nº 3 “Zapatilla por detrás”**

**Materiales:** una zapatilla.

**Explicación:** la profesora escoge al alumno que se la va a “quedar”. El resto se sientan en círculo mirando todos hacia dentro del mismo.

Una vez que están todos sentados en círculo, el que “la lleva”, da vueltas al círculo cantando:

*“A la zapatilla por detrás, tris-tras.*

*Ni la ves ni la verás, tris-tras.*

*Mirad para arriba, que caen judías.*

*Mirad para abajo, que caen garbanzos.*

*¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos!”*

Cuando se acabe la canción cuentan hasta diez, mientras el que “la lleva” deja la zapatilla detrás de alguno que está sentado.

Cuando acaben de contar, tienen que mirar detrás de ellos y el que tenga la zapatilla tiene que salir corriendo detrás del que se “la liga”. Si lo alcanza antes de dar tres vueltas al círculo se la vuelve a “ligar”: si no le alcanza, el que tiene la zapatilla se “la liga”.

**Temporalización:** 15 minutos aproximadamente.

#### **Actividad nº 4 “Gallinita ciega”**

**Materiales:** un pañuelo.

**Explicación:** el profesor decide quién será la gallinita. Le vendará los ojos y se canta:

"Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" - a lo que el que se “la queda” responde:-

"Una aguja y un dedal". - Entonces el resto de jugadores le responde: -"da tres vueltecitas y los encontrarás".

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y después avanza con los brazos extendidos para tocar a algún compañero; cuando lo consiga, debe de adivinar quién es con sólo tocarlo. Tiene que decir su nombre; si acierta, se la “liga” al que ha pillado y si no, se sigue el juego hasta que lo acierte.

**Temporalización:** 20 minutos aproximadamente.

#### **Actividad nº 5 “Las palmas”**

**Materiales:** nuestro propio cuerpo.

**Explicación:** nos pondremos de tres en tres formando un círculo. Una vez situados empezaremos a cantar diferentes canciones que se cantan jugando a las palmas como por ejemplo: “Chocolate”, “Miliquituli”, “en la calle 24”, “Don Federico...”

Los movimientos de brazos y manos son siempre similares, aunque hay canciones, como la de Don Federico, que tienen coreografía aparte de las palmas.

**Temporalización:** 15 minutos aproximadamente.



### Actividad nº 6 “El pañuelo”

**Materiales:** un pañuelo y tizas.

Figura 2: El pañuelo

**Explicación:** con las tizas dividimos el campo en dos partes iguales. El profesor se coloca en el centro con el pañuelo en la mano y con el brazo extendido. Se coloca un equipo a cada lado.

A cada miembro del equipo se le asigna un número, cada uno un número diferente. Como en un equipo hay un alumno menos, el equipo que tenga siete participantes va a tener que tener un alumno dos números.

El profesor dice un número y tienen que salir corriendo los jugadores de cada equipo que tengan ese número. Cuando lleguen al pañuelo tienen dos opciones:

- Coger el pañuelo y salir corriendo hacía sus compañeros sin ser pillado por el otro.
- Esperar a que lo coja el otro y éste intente pillarlo antes de que llegue con sus compañeros.

Quedará eliminado el alumno que no consiga pillar al otro antes de que llegue con sus compañeros. Su número lo tiene que adoptar otro compañero. El equipo que se quede sin jugadores perderá.

**Temporalización:** 20 o 30 minutos aproximadamente.

### **Actividad nº 7 “La comba”**

**Materiales:** una comba larga.

**Explicación:** el profesor, junto con otro alumno que se ofrezca voluntario o que elija él mismo, “darán” cada uno en un extremo de la comba.

Los demás se pondrán en filas de uno para ir entrando a la comba para saltar. Todos juntos cantaremos las canciones apropiadas para este tipo de juegos, como por ejemplo: “El cocherito leré”, “el pelotón”, “la barca”, “soy la reina de los mares”, “allá en La Habana”, “una dona, tena, catona”...

El alumno que está “dando” a la comba junto con el profesor se irá cambiando con el resto de los alumnos para que todos “den”.

**Temporalización:** 20 minutos aproximadamente.

### **Actividad nº 8 “La goma”**

**Materiales:** una goma elástica larga.

**Explicación:** dividimos a la clase en dos grupos mixtos. Uno se la va a “quedar” y el otro es el que salta. El equipo que no salta se tiene que extender por todo el patio sujetando la goma con los tobillos y según vayamos avanzando a las rodillas, cadera, axilas y cuello.

Todos tenemos que cantar la canción:

“A lo lococo medio lococo una vieja se ha caído de la mototo.

A la chichichi a la wa wa wa. Se ha caído y se ha roto una patata.

Alirón pom pom alirón pom pom

Se ha caído y se ha hecho un chichooón.”

El alumno que se equivoque o se quede enganchado en la goma será eliminado. El equipo que sujeta la goma tiene que estar atento de si falla el equipo contrario e ir eliminándolos.

Si se termina la canción y todavía queda gente sin eliminar se vuelve a empezar otra vez a cantar la canción pero cada vez se va subiendo más la goma. Si llegan al cuello y no han fallado se pasa al segundo nivel en el que los pasos son más complicados.

La goma no se puede ni tocar ni rozar, en cuanto que la toquen serán eliminados.

**Temporalización:** 20 minutos aproximadamente.

### **Actividad nº 9 “Polis y cacos”**

**Materiales:** nosotros mismos.

**Explicación:** dividimos la clase en dos equipos mixtos. Unos serán los polis y otros los cacos.

Los polis tienen que intentar “pillar” a los cacos. Cuando los vayan “pillando” los llevarán a la cárcel. Los cacos se van a ir uniendo dándose las manos formando una cadena larga para que llegue algún compañero suyo y corte esa cadena. Si esto ocurre, quedarán todos salvados y podrán volver a casa si no les “pillan” antes los polis.

Cada poli sólo puede “pillar” a un caco cada vez.

El juego termina cuando los polis consiguen “pillar” a todos los cacos. Cuando esto ocurra, los polis serán cacos y los cacos serán polis.

**Temporalización:** 15 o 20 minutos aproximadamente.



### **Actividad nº 10 “Carrera de sacos”**

**Materiales:** tizas y un saco de tela para cada uno.

Figura 3: Carrera de sacos.

**Explicación:** dibujamos en el suelo con las tizas una línea de salida y otra de meta. Dejando una separación entre las dos de unos 100 metros que será la pista por donde tendrán que ir saltando con los sacos.

Los alumnos se introducirán dentro de los sacos y se colocarán en la línea de salida.

Cuando el profesor diga: ¡YA!, saldrán todos dando saltitos y sujetando el saco con las manos para que no se les caiga y así poder llegar a la meta.

Si se cae alguno al suelo deberá volver a empezar desde la línea de salida. El ganador será el primero que consiga llegar a la meta. Repetiremos la carrera unas tres veces.

**Temporalización:** 15 minutos aproximadamente.

#### ***6.4.3. Evaluación de las actividades***

Los criterios de evaluación en Educación Primaria en los que nos vamos a basar para evaluar y calificar las actividades son:

- Mostrar interés por conocer y descubrir el entorno que les rodea a través de los juegos tradicionales.
- Controlar su propio cuerpo a través de la práctica de los juegos tradicionales.
- Crear actividades lúdicas y motivadoras a través de los juegos.
- Mostrar interés por el folclore de nuestro país y de nuestra cultura.
- Respetar las normas de los juegos así les ayudará a que en su vida cotidiana también lo hagan.

#### 6.4.4. Resultados obtenidos de las actividades

<b>Juego</b>	<b>Resultado</b>	<b>Dificultades</b>
<b>“El tallarín”</b>	Dos alumnos no se han aprendido la canción. El resto de la clase muy bien.	Falta de interés por parte de dos alumnos de la clase.
<b>Sillas musicales</b>	Los alumnos estaban motivados. Han cumplido el objetivo.	El alumno que ha quedado segundo se ha enfadado porque no ha ganado.
<b>Zapatilla por detrás</b>	No han podido jugar todos porque ha habido poco compañerismo. A un alumno no le han puesto la zapatilla.	No se ha cumplido el objetivo porque a un alumno no le han puesto la zapatilla detrás. No ha habido participación de todos.
<b>Gallinita ciega</b>	Es un juego conocido y lo han entendido bien. Objetivo cumplido.	Se han cansado pronto del juego porque era conocido, todos se lo sabían.
<b>Las palmas</b>	Les ha gustado mucho, se han aprendido todas las canciones.	A algunos niños les cuesta coordinar los movimientos de las palmas y cantar a la vez.
<b>El pañuelo</b>	Ha habido mucha competitividad y rivalidad aunque el objetivo se ha cumplido.	Hay niños con más protagonismo que otros, estos obtienen más números.
<b>La comba</b>	Ha habido mucha competitividad por fallar.	A algunos alumnos les cuesta saltar a la comba unas cuantas veces seguidas sin fallar.
<b>La goma</b>	Han discutido mucho	A algunos chicos les cuesta

	porque un grupo ha hecho trampas y a los chicos se les da peor que a las chicas y se enfadan con ellos.	más hacer los movimientos y cantar a la vez.
<b>Polis y cacos</b>	Ha sido un juego innovador aunque todos se sabían las reglas. Se ha cumplido el objetivo.	Poco compañerismo. Los chicos tienen más protagonismo porque dicen que corren más que las chicas.
<b>Carrera de sacos</b>	Les ha gustado mucho, estaban muy motivados, hemos repetido unas cuantas veces las carreras.	Ha habido mucha competitividad entre ellos. Sobre todo los chicos porque no quieren que les ganen las chicas.

Figura 4. Resultado de las actividades

#### 6.4.5. Adaptaciones en las actividades

<b>Juegos</b>	<b>Adaptaciones</b>
<b>“El tallarín”</b>	La letra de la canción estaba proyectada en la pizarra para que el alumno con problemas auditivos la fuese leyendo para cantarla. La coreografía la hemos practicado antes sin música, por lo tanto le daba tiempo a bailar y leer la canción a la vez.
<b>Sillas musicales</b>	El profesor cuando paraba la música bajaba el brazo para que el alumno le viese y supiese cuándo se tenía que sentar.
<b>Zapatilla por detrás</b>	La letra de la canción estaba proyectada

	en la pizarra para que la fuese leyendo y cantando.
<b>Gallinita ciega</b>	No hemos tenido que adaptar nada.
<b>Las palmas</b>	Las canciones las hemos cantado antes de ponernos a jugar para que se las supiese y pudiese cantar también.
<b>El pañuelo</b>	El profesor decía el número en alto y lo hacía con los dedos para que lo viese.
<b>La comba</b>	Las canciones nos las hemos aprendido antes de bajar al patio para que también las pueda cantar a la vez que salta.
<b>La goma</b>	La canción nos la hemos aprendido antes de bajar al patio.
<b>Polis y cacos</b>	No hemos tenido que hacer ninguna adaptación.
<b>Carrera de sacos</b>	En la salida, el profesor cuando dice ¡YA! Baja la mano para que lo pueda ver y saber cuándo tiene que salir.

Figura 5. Adaptaciones de las actividades.

## 7. Análisis de los datos obtenidos

Las herramientas para el análisis y la obtención de datos de la propuesta de intervención han sido la realización de cuestionarios y en la observación; todos los problemas o situaciones que han ido surgiendo los hemos ido apuntando en el cuaderno del profesor para tener constancia de ello y servirnos de ayuda a la hora de evaluar.

También hemos utilizado el cuestionario que es un instrumento que nos sirve para recoger datos y posteriormente analizarlos y sacar conclusiones de ellos. Nos permite recoger información de una manera rápida, sencilla y fácil.

En el cuaderno del profesor hemos ido apuntando todos los datos y situaciones que hemos ido observando en el aula. Esto nos ayuda a tener un acercamiento del investigador hacia los participantes en un tiempo real.

También tendremos muy en cuenta la observación del alumno, de los participantes. Es fundamental observar el comportamiento que tiene, la iniciativa, el interés, las ganas, la motivación... observando podemos saber cómo se sienten los alumnos en cada momento o situación.

### **7.1. Cuaderno del profesor**

Los Cuadernos de Campo son un conjunto de observaciones y comentarios realizados por técnicos cualificados, en este caso por el profesor, durante el desarrollo de sus actividades. Contienen anotaciones sobre una gran cantidad de comportamientos, actitudes, problemas, iniciativas, el clima del aula...

Las notas de campo deben de tener descripciones de los alumnos, conversaciones entre ellos, palabras que usan, el lenguaje utilizado, comportamientos...

Estas anotaciones, junto con los cuestionarios y la observación activa a los participantes, nos aportan la fiabilidad y validez a la hora de valorar el aprendizaje de cada uno de los alumnos.

### **7.2. Cuestionarios**

El cuestionario es un instrumento que se utiliza para recoger, de una forma organizada, información sobre un tema que queremos investigar. La obtención de los datos es muy sencilla y fiable.

Para Bravo (1994), consiste en la obtener datos de interés sociológico a través de interrogar a los miembros de la sociedad.

Este instrumento nos ha servido para obtener datos sobre las opiniones de nuestros alumnos de una forma fácil y rápida.

Las preguntas del cuestionario (ver anexo 1) que hemos realizado a los alumnos son cerradas, es decir, los alumnos sólo pueden contestar sí o no. Las preguntas están adaptadas a los conocimientos de los alumnos, son sencillas, cortas y precisas para que se decanten por un extremo u otro de la pregunta. No hay margen de duda.

Los datos que hemos obtenido han sido los siguientes:

**Pregunta I:** ¿Te han parecido divertidos los juegos?



**Figura 6.** ¿Te han parecido divertidos los juegos?

Contemplamos en la Figura 4, que al 87% de los alumnos les han gustado los juegos realizados. Podemos decir que los alumnos se han divertido y se lo han pasado bien.

Esto lo he comprobado por el buen clima que hemos tenido en el aula y en el patio mientras se han desarrollado. Los alumnos han estado muy motivados excepto el 13% que no han demostrado todo el interés que nos esperábamos y que no les han gustado.

**Pregunta II: ¿Conocías los juegos?**



**Figura 7. ¿Conocías los juegos?**

Como observamos en la Figura 5, el 60% de los alumnos sí que conocían los juegos y un 40% no. Es casi la mitad de los alumnos que no conocían estos tipos de juegos.

Cuando finalizamos de jugar a las actividades, les preguntamos a los alumnos que conocían este tipo de juegos: “¿Quién os han enseñado a jugar a estos juegos? – Todos los alumnos respondieron que sus padres y sus abuelos.

Como observamos hay un alto porcentaje de los alumnos que no los conocen. Por eso, es importante que estos juegos tradicionales no caigan en el olvido y, por eso, en las escuelas tenemos que seguir trabajando con ellos porque aportan muchos beneficios para los alumnos, para su formación integral y para el desarrollo de su personalidad.

**Pregunta III: ¿Te han entretenido?**



**Figura 8. ¿Te han entretenido?**

Si nos fijamos en la Figura 6, el 94% de los alumnos han dicho que sí les han entretenido y sólo un 6% han contestado que no.

Esto lo hemos observado directamente en el aula y lo hemos apuntado en el cuaderno del profesor, ese 6% que han dicho que no, son alumnos que no muestran nada de interés, no se encuentran motivados ni aun haciendo actividades lúdicas como son los juegos tradicionales. Creo que estos alumnos que no tienen interés son los que tienen problemas de integración o sociabilización con el resto de los compañeros de la clase.

Los demás alumnos han demostrado mucha iniciativa, madurez y motivación. Se han mostrado durante todo el tiempo con ganas de pasarlo bien y divertirse. El clima del aula y del patio ha sido muy bueno aunque he podido comprobar que falta compañerismo entre ellos.

**Pregunta IV: ¿Se los enseñarías a tus amigos?**

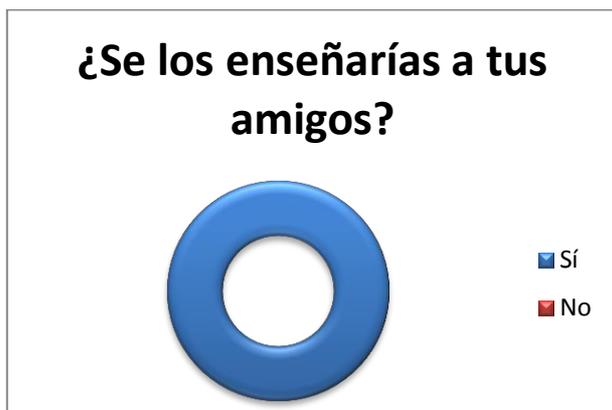


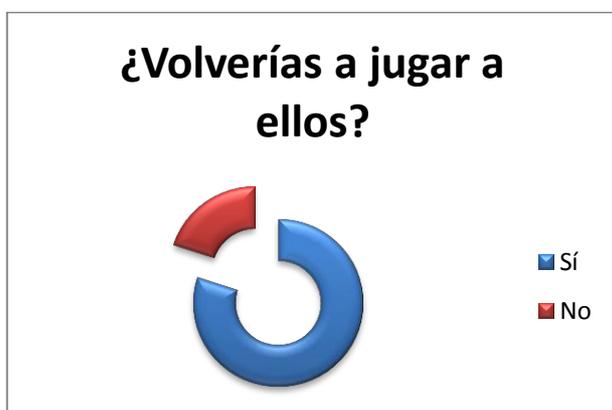
Figura 9. ¿Se los enseñarías a tus amigos?

Como vemos en la Figura 7, el 100% de los alumnos han dicho que sí que se los enseñarían a sus compañeros. Este resultado nos demuestra que les han gustado los juegos y se han divertido con ellos.

Nos parece curioso que los alumnos que en preguntas anteriores habían respondido no, en esta pregunta digan sí. Eso nos informa de que se lo han pasado bien y que les han gustado los juegos porque quieren enseñárselos a sus amigos.

Nos parece muy importante que esta pregunta haya salido el 100% porque teníamos miedo de que no les gustasen los juegos tradicionales o que les aburriesen. Cómo podemos comprobar eso no ha sido así. La experiencia es muy gratificante.

**Pregunta V: ¿Volverías a jugar a ellos?**



#### Figura 10. ¿Volverías a jugar a ellos?

Por último, observamos en la Figura 8 que el 80% han dicho que sí que volverían a jugar y un 20% que no.

El 20% que ha votado que no es por falta de interés como hemos podido observar y apuntar en el cuaderno del profesor, también por falta de motivación y ganas. El resto de la clase ha mostrado una participación plena y unas ganas enormes a la hora de llevar a cabo las actividades tanto dentro del aula como fuera en el patio del colegio.

El alumno sordo ha mostrado mucho interés, ha puesto todo de su parte, se ha sentido muy integrado y ha podido participar en todas las actividades que hemos realizado.

### **8. Conclusiones finales, limitaciones y posibilidades del futuro**

Después de llevar a cabo todos los juegos tradicionales que hemos desarrollado en nuestra propuesta de intervención, las conclusiones que he sacado con respecto a los objetivos marcados son las siguientes:

Los alumnos han conocido diferentes tipos de juegos tradicionales que antes eran desconocidos para ellos, y también han recordado los que ya se sabían. Han aprendido juegos diferentes a los que se practican en la actualidad. Han comprobado los juegos con los que se divertían sus abuelos y padres cuando eran como ellos, cuando tenían más o menos sus mismas edades.

Los alumnos han desarrollado movimientos rítmico – expresivos a través de la práctica de los juegos tradicionales. Hemos cantado canciones con coreografías, hemos jugado a “las palmas”, hemos corrido, saltado... Han desarrollado muchos movimientos diferentes con sus cuerpos para conseguir un control del mismo.

Los juegos han creado disfrute y desinhibición por parte de todos los alumnos, exceptuando algunos que no lo hacían en la misma medida que el resto. Algunos alumnos no han mostrado todo el interés esperado en las actividades, quizás por falta de motivación o sociabilización de la clase.

Durante el desarrollo de las actividades hemos tenido una participación activa en todo momento aunque, como ya he mencionado anteriormente, algunos alumnos no han participado como esperábamos.

Durante los juegos hemos fomentado y trabajado valores como la tolerancia, el respeto, la igualdad y la participación. Es verdad que algunos alumnos no han mostrado demasiado respeto ni igualdad con algunos de sus compañeros, pero es un porcentaje de los alumnos muy bajo. El resto de la clase han cumplido todos estos valores.

Hay unos valores que no están muy presentes en este grupo que es la sociabilización y aceptación. Los “líderes” de la clase dejan un poco de lado a los alumnos que son más callados y tímidos. Estos son los que menos interés y motivación tienen. No hay sociabilización entre ellos y creo que es un valor muy importante para que una clase funcione bien.

He podido observar que los alumnos han respetado en todo momento las reglas, aunque en el juego de “la goma” algún alumno intentó hacer trampas. La aceptación de las reglas del juego favorece el proceso de enseñanza – aprendizaje en el entorno que les rodea.

Los objetivos propuestos se han cumplido, exceptuando algún alumno que algún objetivo no ha cumplido del todo por la falta de motivación e interés como apuntábamos. El resto de la clase ha cumplido todos los objetivos y ha aprendido los contenidos.

Hemos podido comprobar la importancia que tienen estos juegos en el desarrollo de la personalidad y de obtener la formación integral de los alumnos. Creemos que son necesarios en su formación como personas. Estos juegos no deberían de caer en el olvido porque son importantes para la sociedad, pero sobre todo para los niños.

Las actividades se han desarrollado según lo previsto, hemos tenido que hacer muy pocas modificaciones y las adaptaciones que propusimos para el alumno con problemas auditivos han salido a la perfección.

Ha sido una experiencia muy gratificante ver cómo alumnos de tan corta edad recuerdan los juegos con los que se divertían nuestros padres y abuelos, e incluso nosotros mismos.

Las limitaciones que me he encontrado a la hora de llevarlo a la práctica han estado centradas el alumno con problemas de audición y en la poca sociabilización que hay en la clase.

El alumno con problemas de audición está muy integrado en el aula y todas las adaptaciones que creamos para que pudiese realizar los juegos como el resto de sus compañeros las ha desarrollado a la perfección. Donde más problemas he encontrado ha sido en el juego de “las sillas musicales”, porque iba muy pendiente de las sillas y a veces se olvidaba de mirar al profesor para ver cuándo bajaba la mano y poder sentarse. Siempre procurábamos bajar la mano cuando él estaba mirando, para facilitarle un poco la actividad, ya que es muy compleja para él.

También han sido un poco difíciles las actividades que requerían compañerismo y aceptación. Algunos alumnos están un poco desplazados y les provoca falta de motivación e interés en todo lo que hacen.

Desde mi punto de vista creo que es importante llevar al aula esta propuesta de intervención porque nos ayuda a no olvidar los juegos tradicionales y a los alumnos les ayuda en su formación integral como personas.

Si lo desarrollara en otra aula diferente cambiaría las actividades dependiendo de la edad, pero sobre todo intentaría hacer más juegos que requieran aceptación y compañerismo, ya que en este aula no lo he visto, y para algunos alumnos la situación es incómoda.

## 9. Referencias bibliográficas:

Bernal, J. y Calvo, M<sup>a</sup>. L. (2000). *Didáctica de la música. La expresión musical en la educación infantil*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Casas, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527-538.

Casas, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (II). *Atención Primaria*, 31(9), 592-600.

Cervantes, C. (s. f.). Juegos populares y tradicionales. Juegos y juguetes de la abuela. [web blogspot] Recuperado de:  
<http://juegosyjuguetesdelaabuela.blogspot.com.es/p/jugando-con-nuestros-abuelos.html>

Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL nº89, 9 de mayo de 2007).

Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Aula de innovación educativa*, 44. Recuperado de:  
<http://www.grao.com/mmd/NzAzNDQ5OTItZWNhN2NmZjRhMWUwNWZhNGYzMTc1NjViOGIzMjg0ZmQtQVUtRVM=>

Figueroa, P. (1984). *Principios generales de la Educación*. Caracas: Monte Ávila editores.

Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Gutiérrez, M. (1991). *La Educación psicomotriz y el Juego*. Sevilla: Wanceulen.

- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas. Recuperado de: [http://www.csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- M. F. (2012, 30 de agosto). Beneficios de la formación musical. Psyciencia. [web log post] Recuperado de: <http://www.psyciencia.com/2012/08/30/beneficios-de-la-formacion-musical/>
- Correa, M. El recreo. *Educarchile*. Recuperado de: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=100806>
- Mazón, V. y García, M. (2005). Los recreos más divertidos. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. 8, 32-42.
- Muñoz, J.R. (2003) El juego en la educación musical. *Eufonía. Didáctica de la música*. 29, 51-63
- Kraus, N. (2010). Music training for the development of auditory skills. *Nature* 11, 599-605 Recuperado de: <http://www.nature.com/nrn/journal/v11/n8/abs/nrn2882.html>
- López, I. (2010). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Educación inicial: autodidacta. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Luviz (2011, 4 de noviembre). *Los juegos tradicionales*. Blogspot. Recuperado de: <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com.es/>
- Öfele, M. R. (2003). Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 10, 21-30.
- Sarmiento, L.M.(2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación física y deporte*, 27, 115-122.

Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Saberulave*, 128-130. Recuperado de:  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)

Torres, J., Rivera, E., González, T. (1993). Las actividades físicas organizadas en Educación Primaria. Granada: Rosillo's

## 10. Anexos 1:

Nombre:

Apellidos:

Fecha:

Observaciones del profesor:

**1º Pregunta: ¿Te han parecido divertidos los juegos?**

Sí

No

**2º Pregunta: ¿Conocías los juegos?**

Sí

No

**3º Pregunta: ¿Te han entretenido?**

Sí

No

**4º Pregunta: ¿Se los enseñarías a tus amigos?**

Sí

No

**5º Pregunta: ¿Volverías a jugar a ellos?**

Sí

No