



**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA (CAMPUS MARÍA ZAMBRANO)**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**PROPUESTA DE TRABAJO SOBRE LOS JUEGOS  
TRADICIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**AUTORA: NURIA CAMACHO AMO**

**TUTORA ACADÉMICA: INÉS M<sup>a</sup> MONREAL GUERRERO**

## **RESUMEN**

El presente trabajo de fin de grado, se basa en ampliar nuestro conocimiento acerca de los juegos tradicionales y su impacto en la Educación Infantil, como recursos favorecedores del desarrollo integral del niño de dicha etapa educativa. Para ello, se ha hecho necesario abordar nuestro objeto de estudio desde una revisión de los autores que han escrito e investigado sobre los juegos tradicionales. Posterior al marco teórico se ha llevado a cabo una propuesta de intervención educativa formada por una serie de actividades relacionadas con los juegos tradicionales, y llevadas a cabo en un aula de Educación Infantil. Tras el análisis de los datos que arroja la puesta en práctica de la propuesta, el estudio finaliza con el capítulo relativo a las conclusiones en las que dan respuesta a los objetivos planteados del trabajo.

## **ABSTRACT**

This final Degree Project, is based on expanding our knowledge about traditional games and its impact on child education, as flattering resources of the integral development of the child from the educational stage. For this reason, it has become necessary to address our object of study from a review of the authors who have written and researched the traditional games. After the framework theoretical has taken out a proposal of educational intervention consisting of a series of activities related to the traditional games, and carried out in a classroom of pre-school education. Following the analysis of data which throws the implementation in practice of the proposal, the study ends with the chapter relating to the conclusions that respond to the objectives of the work.

## **PALABRAS CLAVE**

Juegos tradicionales, Educación Infantil, Educación Musical, propuesta de intervención educativa.

## **KEYWORDS**

Traditional games, Early Childhood Education, Music Education, proposed educational intervention.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA</b>	<b>6</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b>	
4.1 INTRODUCCIÓN: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	9
4.2 EL JUEGO POPULAR TRADICIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL	10
4.2.1 Origen del juego popular-tradicional	11
4.2.2 Características del juego popular-tradicional	12
4.2.3 Evolución del juego popular-tradicional	14
4.2.4. Ventajas de la aplicación de los juegos populares-tradicionales en Educación Infantil y el papel de la escuela	15
<b>5. METODOLOGÍA</b>	<b>17</b>
5.1 Observación participante	18
5.2 Cuaderno de campo	18
5.3 Cuestionario	19
<b>6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA</b>	
6.1 INTRODUCCIÓN	20
6.2 CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE HA DESARROLLADO LA PROPUESTA	21
6.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO	22
6.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA	24
6.4.1 Metodología de la propuesta de intervención educativa	24
6.5 OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CONCEPTOS GENERALES	25

6.6 ACTIVIDADES	26
6.7 EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	37
6.7.1 Exposición de los resultados de la propuesta y alcance de los mismos	38
6.7.2 Análisis de los datos	41
6.8 CONCLUSIONES	47
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>50</b>
<b>8. ANEXOS</b>	

## **ÍNDICE DE GRÁFICAS**

Gráfica I: ¿Te han gustado los juegos?	41
Gráfica II: ¿Habías jugado alguna vez a estos juegos?	42
Gráfica III: ¿Te han parecido juegos fáciles?	44
Gráfica IV: ¿Te gustaría volver a jugar a estos juegos?	46

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla I: Objetivos y Contenidos	25
Tabla II: Título, objetivo y trabajo en el aula	26
Tabla III: Exposición de los resultados y alcance de los mismos	38

# 1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente trabajo se expone la importancia de los juegos tradicionales y populares en la etapa de Educación Infantil. Los juegos tradicionales se encuentran presentes en el entorno del niño, por lo que la escuela ejerce una labor fundamental a la hora de contribuir a la transmisión de de los mismos, que nos permiten comprender la cultura e historia de nuestra sociedad.

Los juegos tradicionales han existido siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que éstos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha considerado como el medio a través del cual el niño desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al desarrollo de los niños y niñas. Además “por el juego el niño se manifiesta” (Medina, 1987, p. 4) dando a conocer sus características y dificultades, lo que permite al maestro un conocimiento más próximo de sus alumnos.

La evolución experimentada por la sociedad y la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación, las TIC, han dado lugar a que muchos juegos tradicionales y populares, poco a poco, hayan ido modificándose e incluso desapareciendo a lo largo de los años. Para continuar la transmisión de estos juegos y fomentar su conservación y continuidad a lo largo del tiempo, es necesario llevar a cabo propuestas desde el ámbito educativo que involucren a toda la comunidad educativa en general, favoreciendo la participación de todos sus miembros en estos planteamientos.

Con respecto a la estructura del trabajo, se exponen en primer lugar una serie de objetivos que se pretenden conseguir en relación con los juegos tradicionales en infantil, justificando a continuación la elección del tema elegido, en relación con su necesidad y las competencias docentes de infantil que se señalan en la guía. Posteriormente, consideramos necesario señalar una fundamentación teórica que nos permita conocer más en profundidad la literatura específica relacionada con nuestro objeto de estudio: **los juegos tradicionales en la etapa de infantil**. A raíz de este marco teórico, se desarrolla una propuesta de intervención educativa relacionada con los juegos populares tradicionales, para facilitar el acercamiento de los mismos a los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil. A través de la puesta en práctica de esta propuesta de intervención educativa, se obtendrán unos resultados que aparecerán plasmados en el presente trabajo, así como se analizará la consecución de los objetivos planteados inicialmente. Finalmente se redactarán las conclusiones de este trabajo, incluyendo la reflexión personal acerca del tema planteado.

## **2. OBJETIVOS**

Los objetivos que se quieren conseguir a través de la realización de este trabajo de fin de grado, en el que se pretende llevar a cabo la enseñanza de los juegos tradicionales en la etapa infantil, son los siguientes:

- Llevar a cabo la propuesta de intervención educativa, acercando algunos juegos tradicionales al aula de Educación Infantil, conociendo y aceptando sus reglas y normas.
- Conocer y ampliar las experiencias previas de los alumnos acerca de los juegos populares-tradicionales de su entorno.
- Promover situaciones de disfrute y entretenimiento mediante el juego y utilizarlo como medio para promover el desarrollo físico, intelectual y social de los niños y niñas.
- Desarrollar actitudes de tolerancia y respeto a través del juego popular tradicional.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

Para abordar la necesidad de llevar a cabo juegos tradicionales en un aula de infantil, en primer lugar, podemos considerar nuestra propia experiencia con respecto a la influencia que ejercían los juegos tradicionales en el aprendizaje, durante nuestra infancia. De este modo, podemos señalar que practicábamos algunos juegos tradicionales con frecuencia, tales como “el escondite”, “pase misi, pase misa”,..., tanto en el colegio como fuera del mismo. Estos juegos eran practicados tanto con nuestros amigos y amigas del colegio o del pueblo, así como con nuestros familiares, padres, abuelos, los cuales conocían estos juegos y también les habían jugado en su infancia. Por ello, a través de estos juegos nos relacionábamos con otras personas, es decir, llevábamos a cabo una socialización, además de aprender ciertos valores a través de los mismos como el respeto, la tolerancia, la lealtad, etc. Además, otro aspecto a destacar sobre estos juegos, es que la mayoría de ellos se practicaban al aire libre, es decir, que utilizábamos todos aquellos materiales que pudiéramos encontrar en el entorno, para realizarlos, como por ejemplo, la rayuela, a la cual jugábamos tirando una piedra, un palo, o todo aquello que estuviera a nuestro alcance. En definitiva, estos juegos han formado parte de nuestra infancia, así como de la infancia de muchas generaciones anteriores, y por tanto, es necesario continuar esta transmisión para que pasen a formar parte de las generaciones futuras y no se pierdan a lo largo del tiempo.

La necesidad de investigar sobre los juegos tradicionales en infantil está fundamentada en acercar diversas metodologías más innovadoras, que favorezcan el aprendizaje a través del

juego y más en concreto a través del juego popular y tradicional, considerando al juego como el motor de desarrollo en las primeras edades, constituyéndose como un principio metodológico de la Educación Infantil. Este aprendizaje a través del juego, hace referencia al desarrollo de todas aquellas capacidades en el niño que favorecen su crecimiento y evolución, así como el acercamiento de los niños y niñas hacia las costumbres, tradiciones y valores sociales que encierran los juegos populares-tradicionales.

Estos juegos han sido transmitidos de generación en generación, evolucionando y cambiando algunos rasgos característicos de los mismos en función de la evolución experimentada por la sociedad. Precisamente debido a esta evolución, algunos de estos juegos se han ido perdiendo, por lo que desde la escuela se debe promover la recuperación, conservación y transmisión de estos juegos, enriqueciendo de este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. De este modo, para mantener vivos estos juegos es necesaria la programación de proyectos y unidades que los engloben, para fomentar en los alumnos el aprendizaje y valoración de los mismos. Coincidimos por tanto, con Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11).

Además, de todos estos aspectos relacionados con la transmisión de costumbres, valores y tradiciones, los juegos tradicionales guardan relación con aspectos característicos del juego en sí mismo, es decir, podemos encontrar diversas teorías que señalan la importancia del juego en infantil, y por tanto, es necesario destacar este elemento como el medio esencial de aprendizaje en esta etapa ya que “en el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje”. (Muñoz, 2006, p. 68). Dentro de estas teorías del juego, coincidimos con Ortega (1990) al afirmar que “Piaget (1946) aborda el tema del juego en un estudio sobre la formación del símbolo en el niño; en él se puede observar lo que Piaget llama una teoría estructural. Allí plantea la relación del juego con las estructuras cognitivas.” (p. 88). Es decir, señala el juego en relación directa con las estructuras intelectuales del niño, y por tanto, considera a éste como un elemento que favorece la construcción de nuevas estructuras mentales en los niños y niñas.

En definitiva, el juego constituye un instrumento de aprendizaje en la etapa de la educación infantil, que favorece el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, y permite el enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, consideramos que el contexto escolar debe favorecer situaciones de juego, dentro de las cuales se incluyan los juegos populares y tradicionales, como un medio para acercar a los niños al conocimiento de nuestros

antepasados, así como al desarrollo de sus capacidades, contribuyendo de este modo, a su adecuado crecimiento y evolución.

En base a la relación que guarda el tema seleccionado con los objetivos del grado de Educación Infantil y con el Decreto 122/2007 de 27 de diciembre por el que se regulan las enseñanzas mínimas de Educación Infantil en Castilla y León, podemos destacar como competencias que se desarrollan en este trabajo las siguientes:

1. Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.

Para desarrollar la enseñanza de los juegos tradicionales, este trabajo se centra en realizar un análisis que nos ofrezca la información necesaria acerca del contexto donde pretendemos desarrollar dicho tema, conociendo las características de nuestro alumnado para seleccionar aquellos juegos tradicionales que mejor se adapten a las peculiaridades e intereses de nuestros alumnos.

2. Actuar como mediador, fomentando la convivencia dentro y fuera del aula.

Los juegos tradicionales forman parte de la sociedad, por lo que la relación del contexto escolar con el exterior es imprescindible para lograr el adecuado conocimiento de estos juegos en el alumnado, pues la transmisión de los mismos puede provenir de la sociedad en general.

3. Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes.

Es necesario valorar y analizar los resultados que se van obteniendo durante el proceso de aprendizaje, en función si se van consiguiendo los objetivos planteados, con el fin de asegurar el aprendizaje de estos juegos tradicionales en los niños y niñas, por lo que es necesaria una evaluación continua que nos permita valorar cada uno de estos aspectos.

4. Elaborar documentos curriculares adaptados a las necesidades y características de los alumnos.

Siempre hay que tener en cuenta las peculiaridades e intereses de nuestros alumnos, pues en función de los mismos se seleccionarán aquellos juegos tradicionales que mejor se adecuen a sus necesidades e intereses.

5. Colaborar con las acciones educativas que se presenten en el entorno y con las familias.

Para llevar a cabo la enseñanza de los juegos tradicionales en infantil es de gran importancia la participación de las familias, pues estos juegos se transmiten de abuelos y padres a nietos, y por tanto, la aportación de cada uno de los miembros del ámbito familiar favorecerá el aprendizaje de estos juegos por parte de los niños y niñas.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 4.1. INTRODUCCIÓN: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

En el presente capítulo queremos acercar al lector hacia aspectos más concretos relacionados con la importancia de los juegos populares y tradicionales en la etapa de Educación Infantil, y para ello, consideramos oportuno abordar primeramente el concepto de “juego”.

Compartimos los postulados de Jiménez (2009), entendiendo el juego como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos. En base a esta definición, Yagüe (2002), afirma que “el juego es la actividad propia del niño constructora de su personalidad.” (p. 19).

Según las consideraciones de estos autores, efectivamente consideramos importante el concepto de juego como aquella actividad basada, principalmente, en el disfrute y el entretenimiento, que puede estar dirigida mediante reglas y normas. A través del juego el niño descubre el mundo e interacciona con su entorno, enfrentándose a diferentes situaciones, favoreciendo de este modo, el aprendizaje y la interacción con el mismo.

Jiménez (2006) afirma que “son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano.” (p. 2). Coincidimos con el autor a la hora de afirmar la importancia del juego en el desarrollo y el crecimiento del niño, ya que mediante el mismo, el niño adquiere un cierto desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social. Teniendo en cuenta estos postulados acerca del juego en la etapa de Educación Infantil, se pueden señalar una serie de características, que autores como Jiménez (2006), Lavega (2000), Yagüe (2002) y Lara (2006) señalan en común: **actividad libre, espontánea, placentera, vivencial, vinculada a la creatividad, la cual se rige por reglas asumidas voluntariamente y requiere un tiempo y un espacio determinado.**

Ahora abordaremos el concepto de juego popular tradicional específico de la etapa de educación infantil, dando a conocer sus características más relevantes, el origen y evolución que ha experimentado a lo largo del tiempo, con el fin de entender la importancia de que los niños y niñas conozcan estos juegos, mediante una adecuada aplicación de los mismos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la práctica educativa.

## **4.2. EL JUEGO POPULAR-TRADICIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Tras haber realizado una búsqueda sobre la literatura escrita sobre el juego popular-tradicional, hemos considerado oportuno aportar las siguientes definiciones sobre el mismo:

Lavega (2000) define el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. En base a esta definición autores como Sarmiento (2008), añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores. Además, coincidimos con Sarmiento (2008) al afirmar que se 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). Es decir, la integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez podemos observar cómo los niños adoptan estos juegos, en base a la sociedad actual en la que nos encontramos.

Estamos hablando de juegos que han perdurado a lo largo de los años gracias a la transmisión de los mismos, y ésta ha sido realizada de forma oral, sin embargo, según señala Lara (2006) “solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.” (p. 56).

Complementando esta definición de juegos tradicionales, podemos destacar aquella que señala Pérez (2011): “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” (p. 350). Podemos señalar por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales principalmente, haciendo referencia, de este modo, a las características fundamentales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo.

Coincidimos con Jiménez (2009) al afirmar que “son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.” (p. 2).

Desde otra perspectiva, nos acercamos hacia la teoría de Lavega (2000) al establecer una diferencia entre el juego popular en sí mismo y el juego tradicional. De este modo, al hablar de juego popular señala que es aquel que se encuentra muy arraigado en una zona determinada y es

practicado de forma habitual por los habitantes de esa zona, ya sea de forma general o por un sector concreto de la población. Por otro lado, al hablar del juego tradicional señala que son aquellos juegos que se han ido transmitiendo y que han tenido una cierta continuidad en el tiempo.

Como se ha podido comprobar, todas estas definiciones de juego popular tradicional coinciden en la idea de que los **juegos populares-tradicionales**, son aquellos que **han nacido de nuestros antepasados y han continuado presentes hasta nuestros días debido a la labor de generaciones que les han ido transmitiendo, difundiendo su origen y características**. Esto nos permite conocer la importancia que tienen y han tenido los mismos a lo largo del tiempo, y por tanto, la necesidad de abordarlos como un medio de aprendizaje en el aula.

Tras habernos acercado a la definición del juego tradicional consideramos oportuno abordar el origen del mismo.

#### **4.2.1 Origen del juego popular-tradicional**

Los juegos populares-tradicionales provienen de nuestros antepasados, y por tanto tienen un origen que hace que actualmente les asignemos una serie de características y rasgos que les identifican como tales. Según Méndez y Fernández (2011) “Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones.” (p. 58).

Coincidimos con autores como Lavega (2000), al afirmar que la conducta de los seres humanos hace que de una forma espontánea exploremos nuestro entorno, busquemos diferentes formas de diversión y entretenimiento. Debido a esto, podemos señalar una serie de ideas que, según este autor, pudieron ser la causa del origen de los juegos populares-tradicionales:

- Los comienzos del juego como tal, empezaron mediante la acción individual de cada uno de nosotros. Posteriormente, comenzó la relación con diferentes objetos, para pasar finalmente, al juego grupal, estableciendo una serie de relaciones con otras personas, compartiendo de este modo los mismos objetivos, respecto al juego. Según Jiménez (2009), a través del juego los niños pueden establecer relaciones con sus iguales y adultos, lo que favorece la comprensión por parte de los niños de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, a la vez que les permite aprender los roles propios de la sociedad.
- Por otro lado, este autor señala la vinculación existente entre el juego como actividad de aprendizaje y diversión, con la supervivencia y el trabajo, como elementos de gran importancia para todas las sociedades. Y tal como señala Yagüe (2002) inicialmente a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso, o por otro lado, se les consideraba como un medio de aprendizaje para la supervivencia de las propias comunidades prehistóricas. En

base a esta idea, coincidimos con Giró (1998) al señalar que “si los consideramos como actividades tradicionales, los juegos populares se encuentran frecuentemente en el origen de los oficios y en actividades más elevadas, rituales o naturales.” (p. 260).

- Por otro lado, a medida que el ser humano iba avanzando y se fue asentando en diferentes territorios, fueron surgiendo los primeros conflictos bélicos, por lo que el juego tenía un papel importante, ya que servía como entrenamiento para futuras batallas.
- Finalmente, este autor destaca la importancia del culto y las creencias de nuestros antepasados como búsqueda de explicaciones a los hechos de la vida cotidiana. En este ámbito el juego tiene un papel fundamental, debido a que muchos de los juegos que se llevaban a cabo tenían una vinculación directa, por ejemplo con los dioses, y se jugaba con el fin de asegurar la supervivencia, en función de lograr una buena caza, salud, la cura de enfermedades, etc. Es decir, aquí destaca la dimensión simbólica de los juegos.

En definitiva, consideramos acertada la afirmación realizada por autores como Méndez y Fernández (2011) que señalan que “por otro lado, los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” (p. 54). Con esto, queremos destacar la importancia de que los niños conozcan el origen de los juegos populares tradicionales, para que puedan entender cómo surgieron y cómo han ido evolucionando y cambiando hasta llegar a nuestros días tal y como les conocemos. Se trata de que los niños y niñas entiendan la labor que han ejercido estos juegos en sociedades antiguas en las que a través de los mismos se transmitían una serie de valores, que fueron construyendo los pilares de su cultura, y por tanto, constituyen la base de la cultura de nuestra sociedad.

Tras haber abordado el origen del juego popular tradicional, consideramos adecuado destacar las características de los mismos, para entender la importancia de llevar a cabo la enseñanza de estos juegos en la escuela infantil.

#### **4.2.2 Características del juego popular-tradicional**

El juego popular tradicional cuenta con una serie de aspectos, que nos dan razones para justificar la presencia de los mismos en un aula de Educación Infantil. El juego en sí mismo posee una serie de particularidades, algunas de las cuales han sido nombradas en el primer apartado de este trabajo, en base a diversos autores. De este modo, el juego popular tradicional encierra muchas de estas características que posee el juego en sí mismo además de otras que favorecen el proceso de desarrollo de los niños en infantil.

Según Yagüe (2002) “Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (p. 30).

Por ello, estamos de acuerdo con la idea defendida por este autor, pues recoge tres ideas claves en torno a los juegos populares-tradicionales, que tal como señala Méndez y Fernández (2011) “a través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” (p. 54). Es decir, a partir de los juegos populares-tradicionales, los niños desarrollan una serie de habilidades tanto físicas, como psíquicas y sociales, a la vez que se produce un acercamiento de éstos al ámbito cultural y a la relación con los demás.

Como consecuencia, basándonos en diferentes autores como Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002), podemos extraer una serie de **características propias de los juegos populares-tradicionales en torno a la Educación Infantil:**

1). Son juegos que cuentan con una serie de reglas fáciles de entender y memorizar por parte de los niños. Además son reglas negociables, es decir, son los propios niños los que pactan las reglas de los juegos.

Coincidimos con Jiménez (2009) al afirmar que se trata de juegos que “se convierten en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo éstas una buena forma de trabajar el lenguaje.” (p. 3). De este modo, a través de estos juegos los niños comienzan a aceptar una serie de normas y reglas, lo que les lleva a establecer una serie de relaciones sociales entre los mismos, implicando la toma de decisiones y el llegar a una serie de acuerdos. En base a esta idea autores como Trigo (1995) y Lara (2006) señalan que los juegos tradicionales favorecen el establecimiento de relaciones sociales de los niños con sus iguales, o personas mayores, de distinto sexo y condición.

2). Estos juegos poseen variantes en función de la zona en la que se encuentren, así como en función de la lengua, las zonas de juego o los materiales empleados en los mismos.

Por ello, a partir de los juegos tradicionales se puede ayudar a los niños a diferenciar los estudios etnográficos del juego tradicional en nuestro país. Con respecto al material, Jiménez (2009), afirma que en los juegos populares-tradicionales los materiales son muy variados y fáciles de obtener, lo que favorece el acercamiento de los mismos desde la escuela, teniendo en cuenta la escasez de recursos que pueden existir en algunos colegios.

3).A partir de los juegos tradicionales se promueve según Sarmiento (2008) la educación en valores, el intercambio cultural y todo ello a través de las relaciones que se establecen entre los profesores y los alumnos y entre éstos y sus iguales.

Consideramos que la escuela ejerce una labor fundamental con respecto a la difusión y conservación de los juegos tradicionales. Por todo esto, coincidimos con Yagüe (2002) en señalar que el ámbito educativo constituye un contexto fundamental para promover la enseñanza de los juegos tradicionales, ayudando a mejorar aspectos tanto referentes a la condición física, como al conocimiento de la cultura, la adquisición de valores y “en definitiva a educar, función primera en la enseñanza.” (Yagüe, 2002, p. 26).

4).Son juegos practicables en cualquier momento y lugar, siendo los propios niños los que deciden cuándo, dónde y de qué forma se juegan. Es decir, son juegos que permiten que sean los niños por sí mismos, los que tomen sus propias decisiones, de modo que coincidimos con autores como Trigo (1995) o Lara (2006) al afirmar que se trata de juegos que favorecen el descubrimiento del patrimonio lúdico, desarrollando la capacidad de investigar y explorar, su entorno, es decir, se establece un acercamiento de los niños hacia la cultura propia de su entorno. Por lo que Pérez (2011) señala que “El juego de patio y de calle, (...), es en gran medida una herencia cultural, incluso antropológica, que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores.” (p. 348).

### **4.2.3 Evolución del juego popular-tradicional**

El juego popular-tradicional ha experimentado una evolución a lo largo del tiempo, debido a diversos factores vinculados con el modo de vida y la conducta humana.

Coincidimos con Lavega (2000), a la hora de señalar los rasgos que han influido en que los juegos populares-tradicionales hayan experimentado una evolución a lo largo del tiempo:

- **“La pérdida del antiguo componente divino, mágico y religioso del los juegos.”** (Lavega, 2000, p.56).
- **“La conversión de los antiguos juegos de adultos en los juegos de escolares”** (Lavega, 2000, p. 59).
- **“Los antiguos juegos van perdiendo su carácter agresivo y violento”** (Lavega, 2000, p. 60).

Los juegos antiguamente se asociaban con el esfuerzo físico en gran medida, debido a la relación existente entre la vida cotidiana y laboral. En definitiva, la evolución que ha experimentado la sociedad, en todos los ámbitos, ha supuesto también, una evolución de los

juegos populares-tradicionales, pues pertenecen a nuestra cultura, y por tanto están muy vinculados a la sociedad, evolucionando en la misma medida que las personas.

Una vez que se ha comentado la evolución de los juegos populares-tradicionales con respecto al paso del tiempo, es necesario resaltar la evolución que tienen éstos en la educación. Estos juegos se incorporaron al ámbito educativo, por las razones descritas anteriormente, y por lo tanto con el fin de desarrollar la acción motriz de los alumnos así como el conocimiento de estos juegos en los mismos.

En definitiva, tal y como señala Yagüe (2002) “Todos los juegos tienen tras de sí una historia, algunos no han soportado el paso del tiempo, otros, en cambio, han estado en el olvido durante largos periodos de tiempo y posteriormente han sido recuperados”. (p. 23).

A continuación consideramos necesario destacar las ventajas de aplicar el juego popular-tradicional en infantil, para conocer aquellos aspectos por los cuales es beneficiosa la utilización de estos juegos como recursos didácticos en la escuela.

#### **4.2.4 Ventajas de la aplicación de los juegos populares tradicionales en Educación Infantil y el papel de la escuela**

La Educación Infantil, constituye una de las etapas donde el juego ejerce un papel fundamental, favoreciendo el desarrollo de los niños. La aplicación de los juegos populares tradicionales en esta etapa posee una serie de ventajas, pues promueve el aprendizaje desde una doble vertiente; por un lado desde el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad, y por otro desde el enriquecimiento del desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, favoreciendo en definitiva, un desarrollo global, básico en estas edades tempranas.

Coincidimos con Medina (1987), al afirmar que “el explícito, constante, reconocimiento por parte de psicólogos, didactas, sociólogos... del principalísimo papel que desempeña el juego en la vida del niño comporta un alegato más que suficiente para reclamar la rehabilitación de los juegos tradicionales” (p. 6). Es decir, la importancia de los juegos tradicionales ha sido validada por diversos especialistas, que destacan la importancia del juego en la etapa de Educación Infantil, y como consecuencia, la inclusión de los juegos tradicionales en dicha etapa.

Por ello, podemos señalar una serie de ventajas que derivan de la aplicación de los juegos tradicionales en la Educación Infantil. Según Jiménez (2009):

- Favorecen el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo. Por ello, coincidimos con Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los

veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11).

- Por otro lado, este autor destaca que los juegos tradicionales favorecen por tanto, el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado, lo que enriquece la comunicación del grupo clase.
- A su vez señala el carácter motivador que poseen los juegos tradicionales. Es decir, Los alumnos se sienten motivados para participar en las actividades.
- “Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.” (Jiménez, 2009, p. 2). Continuando con las afirmaciones de este autor, coincidimos con él, pues mediante los juegos tradicionales, y el juego en general, los alumnos adquieren una serie de conocimientos y capacidades.
- Por último, este autor señala que los juegos tradicionales estimulan la imaginación y a su vez constituyen un medio a través del cual el docente enriquece el aprendizaje de sus alumnos. En base a esta idea, coincidimos con Giró (1998) al afirmar que no es habitual encontrar el uso de los juegos tradicionales en las programaciones de aula, entendiéndoles “como medios de promoción educativa, como instrumentos de participación escolar, como técnicas de aprendizaje y desarrollo. (p. 252).

Por otro lado, podemos señalar que la escuela ha incluido estos juegos **dentro del currículo del área que aparece en el Real Decreto**, siguiendo unas reglas específicas y determinadas dentro de un tiempo y espacio limitados. Esto da lugar, a coaccionar el aprendizaje espontáneo de estos juegos por parte de los niños, limitándose al aprendizaje de aquellos juegos populares-tradicionales impartidos por la escuela.

Autores como Giró (1998) afirman que “la escuela, al funcionalizar el juego, al reglamentarlo, al buscar un provecho sea cognitivo, empírico, o de regla social, está acabando con la subversión lúdica que significa el juego libre y espontáneo, el juego popular tradicional.” (p. 263). Consideramos desafortunadas estas palabras ya que la escuela favorece el desarrollo del niño en todas sus capacidades a través del juego y al incluir el juego popular-tradicional, además de contribuir a este desarrollo en los niños, está favoreciendo la enseñanza de estos juegos, es decir, permite que los niños conozcan los juegos tradicionales, sus reglas y características, permitiendo un acercamiento de éstos a las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados, a la vez que favorece su desarrollo a nivel psíquico, físico y social.

Sarmiento (2008) señala que “desde la escuela se pueden promover los valores culturales de estos juegos, se convierte ésta en un vehículo para su conservación, para la comprensión de las dinámicas que entretejen lo cotidiano hoy, con lo de ayer” (p. 121). Estamos de acuerdo con

este autor, entendiendo la escuela como un contexto idóneo para el impulso de estos juegos, y sobre todo para mantenerlos vivos, y de este modo, favorecer su transmisión tanto desde la escuela como desde la sociedad en general hacia las nuevas generaciones.

En conclusión, tal como señala Trigo (1995): “es, pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.3). En base a esta consideración, es conveniente resaltar la importancia que tiene el profesor en esta tarea educadora, ya que su labor como docente se centra en transmitir una serie de valores y conocimientos a sus alumnos, así como atender a sus necesidades e intereses y elegir aquellos recursos y métodos que considere más adecuados. Por ello, coincidimos con Sarmiento (2008) al afirmar que “como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural” (p. 118).

Finalmente, podemos concluir señalando que es labor de la escuela así como de la sociedad en general, el hecho de fomentar la transmisión de los juegos populares-tradicionales en infantil, con el objetivo de que los niños y niñas lleguen a conocer su origen, evolución y características más relevantes, para que lleguen a comprenderlos y sigan transmitiéndoles a las generaciones futuras.

## **5. METODOLOGÍA**

La metodología de la investigación ha sido mixta porque hemos utilizado como herramientas de obtención de datos, por un lado cuestionarios a los alumnos de infantil y por otro, el cuaderno de campo, en el que se han recogido los datos que arroja la observación participante.

Esta propuesta de intervención educativa, se ha llevado a cabo principalmente a través de una metodología cualitativa. Además, utilizamos el cuestionario como un instrumento de obtención de datos, propio de la metodología cuantitativa. De este modo, Coincidimos con Punch (2003), al afirmar que:

La investigación cuantitativa nos permite establecer fácilmente las relaciones entre variables, mientras que la cualitativa facilita la interpretación de las relaciones entre variables, ya que la cuantitativa no es tan sólida cuando se trata de explorar las razones de esas relaciones. (p. 241).

En definitiva, el empleo del cuestionario nos ha permitido la recogida de información, de forma rápida y sencilla, por parte del alumnado del 2º curso de Educación Infantil. Sin embargo, nos

inclinamos más hacia el empleo de una metodología cualitativa con la finalidad de llegar a una comprensión e interpretación de los datos obtenidos más en profundidad.

Las anotaciones recogidas en el cuaderno de campo, nos permiten obtener información que es validada por los datos recogidos del cuestionario. Este hecho posibilita la realización de una breve triangulación metodológica, al emplear diferentes métodos sobre un mismo problema de investigación, pudiendo obtener una serie de datos fiables, debido a que vienen por diferentes vías de entrada.

### **5.1 Observación participante**

La observación participante es uno de los procedimientos de observación más utilizados en la investigación cualitativa (Rodríguez, Gil y García, 1996), ya que es una técnica de recogida de datos que ayuda a comprobar el contexto (Doyle, 1983).

Podemos señalar que la observación participante nos permite obtener unos datos referentes a nuestro alumnado, en cuanto a sus definiciones de la realidad y los constructos que organizan de su mundo.

Por otro lado, en este apartado podemos destacar la afirmación de Rodríguez et al. (1996) en relación a la observación participante:

La observación participante favorece un acercamiento del investigador a las experiencias en tiempo real que viven las personas; el investigador no necesita que nadie le cuente cómo han sucedido las cosas o cómo alguien dice que han sucedido, pues él estaba allí y formaba parte de aquello. (p.166).

### **5.2 Cuaderno de campo**

Se trata de un instrumento, en el cual se redacta los acontecimientos transcurridos en la puesta en práctica de cada una de las sesiones de la propuesta de intervención educativa. Además de incidir en el problema objeto de estudio, ha de recoger otros parámetros no tan relevantes pero que facilitan la comprensión del tema a tratar. Con estos parámetros secundarios nos referimos por ejemplo, al clima de aula durante el desarrollo de cada uno de los juegos tradicionales, o el comportamiento del alumno frente a ese juego.

Podemos por tanto, señalar la idea sobre las notas de campo que recogen autores como Taylor y Bogdan (1987):

Las notas de campo deben incluir descripciones de personas, acontecimientos y conversaciones. La secuencia y duración de los acontecimientos y conversaciones se registra

con la mayor precisión posible. Las notas de campo procuran registrar en el papel todo lo que se puede recordar sobre la observación. **Si no está escrito, no sucedió nunca** ( p.75).

Las anotaciones y transcripciones de lo acontecido a lo largo del desarrollo de las actividades, además de la triangulación metodológica, es lo que nos ayuda a dar validez, fiabilidad y credibilidad al estudio de investigación.

### **5.3 Cuestionario**

A pesar de que nuestra propuesta de intervención educativa se basa, fundamentalmente, en una metodología cualitativa, en la que la observación participante ejerce un papel imprescindible, precisamos por otro lado, de un instrumento de obtención de datos: el cuestionario. Coincidimos con Rodríguez et al. (1996) al afirmar que el cuestionario no forma parte de los instrumentos de obtención de datos propios de la investigación cualitativa, sino de la cuantitativa. Sin embargo, en esta propuesta de intervención educativa el cuestionario nos ha servido como un instrumento para recabar información de manera rápida a nuestros veinticuatro alumnos de infantil.

Coincidimos con Selltiz, Wrightsman y Cook (1980) al afirmar que el uso del cuestionario “pone al sujeto en una actitud menos obligada para que la respuesta sea inmediata, ya que habitualmente se permite un margen de tiempo en el que se puede intelectualizar y razonar la respuesta” (p. 404).

El cuestionario llevado a cabo cuenta con una serie de preguntas cerradas, en el que la contestación de las mismas era una respuesta del tipo: si o no (VER ANEXO 1). De esta manera, al alumno se le forzaba a tomar una posición en uno u otro de los extremos de la cuestión. Por otro lado, las preguntas que componían el cuestionario eran sencillas y concretas, debido a que han sido dirigidas hacia alumnos del 2º curso de Educación Infantil.

De este modo, recogemos una definición de cuestionario dada por Rodríguez et al. (1996) “es una técnica de recogida de información que supone un interrogatorio en el que las preguntas establecidas de antemano se plantean siempre en el mismo orden y se formulan con los mismos términos” (Rodríguez et al., 1996, p. 186).

# **6.PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

## **6.1INTRODUCCIÓN**

La siguiente propuesta de intervención educativa sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil, comienza abordando el contexto y entorno en el que se ha desarrollado, para posteriormente, pasar a describir las características del alumnado, tanto a nivel general, como particular. De esta manera, el aula donde se ha llevado a cabo esta propuesta pertenece al 2º curso de Educación Infantil. Posteriormente, podemos encontrar el diseño de la misma en el aula, en el que se han abordado temas referentes a la metodología empleada durante su aplicación.

En el siguiente apartado podemos encontrar los objetivos, los contenidos y los conceptos generales en los que se ha basado esta propuesta. Para ello, es necesario tener en cuenta el currículum de Educación Infantil, y elaborar los objetivos y contenidos a abordar en relación con los que se recogen en dicho documento, trabajando de este modo, las tres áreas de Educación Infantil (1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, 2. Conocimiento del entorno y 3. Lenguajes: comunicación y representación). En base a los objetivos y los contenidos, referentes a cada una de las tres áreas anteriormente nombradas, se han formulado los objetivos y contenidos de nuestra propuesta de intervención educativa.

Posteriormente, se establecen las actividades que se han llevado a cabo, por lo que en cada una de ellas, aparecen tanto los objetivos propios de la actividad, como los materiales, el desarrollo de la actividad misma y por último, la temporalización. En esta propuesta se han desarrollado quince juegos tradicionales, a través de los que se han pretendido conseguir una serie de objetivos que posteriormente mostraremos. A continuación se procede a mostrar la evaluación de las actividades, en la cual hemos tenido siempre presentes los criterios de evaluación, recogidos en el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL) de la etapa de Educación Infantil en la que se ha desarrollado la propuesta. Mediante una serie de cuestionarios, realizados a los alumnos, hemos obtenido unos datos, a través de los cuales hemos realizado unas gráficas, que nos han permitido recabar información acerca de las sensaciones y experiencias de los alumnos en función de los juegos realizados. Además, mediante diversos instrumentos de obtención de datos, como el cuaderno de campo o los cuestionarios realizados a los alumnos, hemos podido comprobar la consecución de los objetivos propuestos en un principio.

Por último, tras haber analizado los datos obtenidos, mediante gráficas, se recogen las conclusiones, en las cuales hemos analizado cada uno de los objetivos propuestos en base a los juegos realizados, y por tanto, la consecución o no de los mismos.

## **6.2 CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE HA DESARROLLADO LA PROPUESTA**

El CEIP El Peñascal es un centro EDUCATIVO urbano, situado al sureste de la ciudad de Segovia, ubicado en la C/Sta. Teresa de Jesús 17, en los barrios de El Carmen y La Albuera, junto al I.E.S “María Moliner”, el centro médico de la zona, la parroquia de San Frutos, el centro multiusos y el mercado municipal de la Albuera.

Actualmente, consta de seis aulas de Educación Infantil, y doce aulas de Educación Primaria. Además cuenta con dos patios uno para Infantil y otro para primaria. Se trata de un centro de jornada continua, en el que el horario de entrada es a las 9:00 horas y el de salida a las 14:00 horas durante el mes de Mayo. En el mes de Junio el horario de entrada es a las 9:00 horas y el de salida a la 13:00 horas.

Se trata de un centro bilingüe, que lleva a cabo su enseñanza en español y en inglés, ya que este centro fue uno de los primeros en adoptar este proyecto iniciado en el año 1996. Este proyecto se basa en proporcionar una educación bilingüe al alumnado desde los 3 hasta los 16 años de edad.

Con respecto al contexto social y económico de las familias que conforman el centro, podemos señalar un nivel socioeconómico medio, o incluso medio-alto en algunas familias. El número de alumnos inmigrantes que componen el colegio es escaso, y además, el número de plazas del colegio se ocupan por aquellas familias que viven en el barrio, principalmente.

Por otro lado, el modelo de familias que podemos encontrar en este centro, es un modelo nuclear, formado por dos hijos, y además estas familias, como ya hemos comentado anteriormente, residen cerca del área escolar. Además, también podemos encontrar un grupo pequeño de familias con un modelo monoparental. Este tipo de familias se debe principalmente al gran aumento de divorcios en los últimos años.

Con respecto al **contexto del aula**, podemos señalar que se trata de un aula pequeña en proporción con el número de alumnos que la ocupa. Por ello, la distribución de las mesas se lleva a cabo en tres grupos, formados por ocho niños cada uno de ellos. La pizarra se encuentra situada enfrente de las mesas, pero debido al poco espacio con el que se cuenta, es necesario que mientras haya que prestar atención a la pizarra los niños se deben dar la vuelta en la silla, e

incluso cambiar de sitio en algunas ocasiones para poder ver con claridad. Por otro lado, debido a este escaso espacio en el aula, la asamblea se lleva a cabo en un lugar reducido, donde los niños se distribuyen en dos bancos, y el resto se sientan en el suelo. Se trata, por tanto, de un aula pequeña, pero que cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo la acción educativa, ya que a simple vista encontramos todo aquello referente tanto al proyecto que estamos dando, como a los números, el abecedario, las rutinas, etc.



El aula cuenta con una gran iluminación, pues las ventanas ocupan una de las paredes de la misma de arriba abajo, sin embargo, esto dificulta a su vez, el espacio en la pared, para colgar carteles, etc. Además, dentro del aula se encuentra un baño, compartido con la otra clase del mismo curso.

El estado de conservación de la misma es bueno y la decoración va acorde con la etapa en la que nos encontramos. Sin embargo, aspectos tales como el abecedario o los números, permanecen de forma continua a la vista de los niños.

### **6.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO**

En cuanto a las características del alumnado, podemos señalar una buena conducta adaptativa del grupo-clase en general. Esto se debe a que los niños son capaces de desenvolverse en el contexto del aula, así como seguir las rutinas diarias sin ningún tipo de problema. Al hablar de la adaptación a nivel grupal de los niños, podemos señalar el desarrollo de habilidades tales como la comunicación, las habilidades sociales, y la capacidad de llevar a cabo una serie de acciones relacionadas con el contexto en el que se encuentren, en este caso la escuela.

Con respecto a este punto, podemos hacer referencia a una clase, en la que todos los niños por igual, saben la rutina que se sigue en el aula, así como los hábitos higiénicos que deben realizar, o por otro lado, la dinámica a la hora de realizar las fichas, etc. El hecho de seguir rutinas en el aula, promueve la adquisición de esta conducta adaptativa en el alumnado.

A pesar de que podamos señalar una buena conducta adaptativa del grupo-clase en general, cabe destacar que dentro del mismo, podemos encontrar algunos niños con deficiencia en comunicación lingüística, por lo que uno de ellos, recibe apoyo, de la profesora especialista de audición y lenguaje. Por otro lado, encontramos a uno de los niños con déficit de atención, lo

que en algunas ocasiones dificulta la dinámica del aula. Con respecto a este último alumno, se puede señalar que es incapaz de llevar a cabo las tareas que se proponen a nivel individual, sin embargo, al igual que el resto de la clase, sigue las rutinas del aula, y se desenvuelve en el mismo sin ningún problema. Este niño recibe apoyo por parte de dos profesores especialistas, el profesor de pedagogía terapéutica y la profesora especialista de audición y lenguaje.

En lo que atañe a la conducta personal y social de los niños, la mayor parte de ellos, se encuentran integrados en el grupo, sin embargo, hay algunas diferencias entre unos alumnos y otros. Como grupo-clase, las conductas que presentan los alumnos en general, son de colaboración y habitualmente juegan y se relacionan todos con todos. A nivel de integración la conducta de los alumnos es buena, y en general, se trata de un grupo-clase en el que se establece una buena comunicación.

Podemos destacar otro de los alumnos, como un alumno disruptivo, que habitualmente distorsiona la dinámica de la clase, y llama la atención de sus compañeros. Sin embargo, la conducta personal del mismo es buena, ya que cuenta con cierta autonomía para realizar las acciones diarias en el aula.

Con respecto a las características con las que cuenta este grupo, señalamos que se trata de un grupo dinámico y participativo, en el que todos los niños colaboran y cooperan en la recogida del material, de los juguetes, etc.

En cuanto a la conducta social del alumnado, podemos destacar que dentro del grupo-clase, encontramos algunos grupos minoritarios formados por aquellos niños que tienen mayor relación. Otro aspecto a destacar con respecto a la conducta social de los niños y niñas, es el hecho de que no solo juegan entre ellos en el recreo, sino que también se juntan con los niños más pequeños, y sobre todo con los de la otra clase de su misma edad. Esto es debido también, a que todos ellos ya se conocen pues las profesoras de este mismo nivel, trabajan por proyectos, y realizan muchas de las actividades de forma conjunta, lo que facilita la interacción y la creación de relaciones sociales entre los niños de una clase y los de otra.

Por último, con respecto a la capacidad mental a nivel general del grupo-clase, se trata de una clase intelectualmente buena, sin embargo, existen grandes diferencias entre unos niños y otros, lo que dificulta que todos ellos puedan seguir el mismo ritmo, por ello, es necesario adecuarse tanto a aquellos alumnos que se encuentran más avanzados respecto al resto, como a aquellos que tardan más en realizar las tareas, o tienen mayor dificultad a la hora de hacerlas. Esto se resuelve mediante fichas de refuerzo, o preparando mayor material u otra actividad, para aquellos alumnos que terminan antes que el resto.

## **6.4. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA**

La finalidad de esta propuesta de intervención educativa se ha centrado en acercar a los niños, del segundo curso de Educación Infantil, los juegos tradicionales que se han transmitido de generación en generación y que han pasado a formar parte de la cultura de nuestra sociedad. Para ello, se han seleccionado, de una amplia gama de juegos tradicionales, quince de ellos, en base al nivel en el que se ha desarrollado la propuesta y las características de nuestro alumnado.

A través de los juegos tradicionales, se ha pretendido que los alumnos adquieran el respeto y la aceptación por las reglas de los mismos, dando lugar a su vez, al desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia sus compañeros. Se ha tratado, por tanto, de incentivar a los alumnos para que se sientan motivados hacia el aprendizaje de estos juegos, así como el disfrute de los mismos como principio metodológico principal de la Educación Infantil. Coincidimos con Jiménez (2006) al afirmar que "el juego es un modo de interactuar con la realidad propio de la infancia (...), siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura." (p. 3).

Los juegos tradicionales, que se han seleccionado en esta propuesta se han centrado en desarrollar las habilidades motrices del alumnado principalmente, así como en el aprendizaje de retahílas y canciones, fomentando la educación musical en el alumnado, que acompañan las acciones realizadas en algunos juegos. Por ello, lo más adecuado era que la aplicación de los mismos se llevara a cabo al aire libre, siendo el sitio habitual en el que los juegos tradicionales se han ido realizando a lo largo de los años. Además, el hecho de que se hayan podido realizar al aire libre, ha permitido que los niños pudieran explorar el entorno, así como emplear algunos elementos propios del mismo en algunos juegos tradicionales. Este hecho, favorece el conocimiento del niño acerca de su entorno más próximo, a la vez que disfruta a través de la actividad lúdica.

### **6.4.1 Metodología de la propuesta de intervención educativa**

La metodología empleada, ha sido activa en la que el alumno genera la construcción de su propio conocimiento, mediante un aprendizaje significativo, que consiste en ofrecer al niño situaciones en las cuales, de manera activa, éste construya su propio conocimiento, estableciendo una serie de relaciones entre los conceptos. De este modo, se basa en que el niño establezca conexiones entre sus conocimientos previos y las nuevas informaciones que generan nuevo conocimiento, y dé significado a las mismas. En esta construcción individual del

conocimiento, el lenguaje como medio de comunicación, representación y regulación, y la mediación social, serán decisivos para la interiorización de los contenidos.

Por otro lado, se trata de una metodología flexible, basada en el principio de globalización, que tiene gran relevancia dadas las características evolutivas del niño. La perspectiva globalizadora no prescribe un método, sugiere criterios y pautas para proponer objetivos, organizar contenidos, diseñar actividades y procurar materiales.

Por último, podemos destacar que ha sido una metodología que fomenta el trabajo en equipo, pues las actividades en grupo propician la interacción social y gracias a ellas se potencian diversas formas de comunicación y expresión de sentimientos y emociones, el respeto a distintos puntos de vista e intereses y el aprendizaje en valores.

## 6.5. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CONCEPTOS GENERALES

Los objetivos y contenidos que se han pretendido con esta propuesta han sido los siguientes:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
- Conocer algunos juegos tradicionales.	- Juegos tradicionales.
- Disfrutar a través de los juegos tradicionales.	- Participación y disfrute a través del juego tradicional.
- Fomentar la desinhibición de los niños mediante los juegos tradicionales.	- Iniciativa para aprender habilidades nuevas, sin miedo al fracaso y con ganas de superación.
- Fomentar actitudes de colaboración y tolerancia hacia los compañeros.	- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social.
- Desarrollar funciones rítmico- expresivas a través de los juegos.	- Coordinación y control de las habilidades motrices.
- Tomar conciencia de sus propias limitaciones y posibilidades ante los diferentes juegos.	- Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias ante la realización de los juegos tradicionales.
- Entender y aceptar las reglas de los juegos tradicionales.	- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas de los juegos tradicionales.

Fuente: Elaboración propia y Decreto 122/2007, de 27 de diciembre.

## 6.6. ACTIVIDADES

Hemos realizado una selección de quince juegos tradicionales basándonos en Medina (1987):

<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Trabajo en el aula</b>
1. Los colores	Identificar y reconocer los colores a través de los objetos del entorno.	Totalidad del grupo clase. Los niños no han entendido bien las reglas del juego.
2. Las estatuas	Mantener el equilibrio del propio cuerpo.	Totalidad del grupo clase. Los alumnos conocían el juego, por lo que entendían las reglas del mismo.
3. La gallina ciega	Desarrollar la percepción táctil y auditiva.	Totalidad del grupo clase. Los alumnos se han mostrado a gusto y motivados durante el desarrollo del juego.
4. A la zapatilla por detrás	Desarrollar la habilidad física básica de correr en círculo.	Totalidad del grupo clase. No ha habido problemas en su puesta en práctica.
5. A la pata coja	Desarrollar la habilidad física básica de correr a la pata coja.	En pequeño grupo. Se ha desarrollado de forma adecuada.
6. Ya no bota	Desarrollar la coordinación ojo-mano a través de los botes.	En pequeño grupo. Algunos alumnos tenían dificultad a la hora de coordinar el bote de la pelota.
7. A la media cruz	Asociar los movimientos del cuerpo a la retahíla recitada.	Totalidad del grupo clase. El juego se desarrolló de manera adecuada, y todos los niños prestaron atención durante la explicación del mismo, por lo que el resultado fue muy bueno.
8. Los cruces	Desarrollar la habilidad de: lanzamientos y recepciones.	Se dividió la clase en dos grupos. Se ha desarrollado sin ningún problema.

9. Tres en raya	Desarrollar la concentración de los alumnos para situar tres fichas en posición vertical, horizontal o diagonal y evitar que gane el contrario.	Se hicieron grupos de seis niños para jugar. Colocando unas tiras de cinta de carpintero de colores en el suelo formamos dos tableros para jugar a las tres en rayas. Algunos niños no comprendían bien las reglas del mismo.
10. Veo veo	Desarrollar la imaginación y capacidad de observación del entorno.	En pequeño grupo. Se ha desarrollada sin ningún problema.
11. El pañuelo	Mantener la atención y capacidad de reacción.	Totalidad del grupo clase. El excesivo número de alumnos ha hecho que el juego tuviera algunos desajustes, ya que los alumnos en ocasiones perdían la atención. Pero finalmente, se ha desarrollado de forma adecuada.
12. La rosca	Conseguir la coordinación entre todos los miembros que forman la cadena.	Totalidad del grupo clase. No han entendido bien la dinámica del juego y se perseguían unos a otros sin atender a cuál era su equipo. Los alumnos por tanto, no han entendido las reglas del juego.
13. Mona ramona	Aprender la retahíla asociada al juego.	Totalidad del grupo clase. El juego se ha desarrollado sin ninguna dificultad. Los alumnos han sido capaces de aprenderse la retahíla asociada al mismo.
14. Vamos al huerto	Desarrollar la capacidad de atención.	En pequeño grupo. Los alumnos se aprendieron

		rápidamente la retahíla y se mostraron receptivos y participativos en el juego.
15. El lobo	Emplear los elementos del entorno para evitar ser capturados.	Totalidad del grupo clase. Todos los alumnos han participado en el juego entendiendo las reglas del mismo.

Fuente: Elaboración propia

## 1. El pañuelo

### Objetivos:

- Desarrollar la habilidad física básica: correr.
- Mantener la atención.

**Materiales:** un pañuelo.

### Desarrollo de la actividad:

La explicación del juego ha comenzado por preguntar a los niños si ya conocían el juego del pañuelo y si le conocían que fuera alguno de ellos quien lo explicara al resto de sus compañeros. La metodología empleada para realizar esta actividad ha sido una metodología dirigida con tareas semiabiertas. El juego se ha desarrollado en gran grupo.

En este juego es necesario realizar dos grupos, formados por el mismo número de miembros, y situados en cada una de las dos partes iguales en las que se divide el campo. Una persona situada en uno de los extremos de la línea que divide el campo, sujeta un pañuelo. Los alumnos, numerados del número uno en adelante, deben salir a coger el pañuelo cuando la persona que lo sujeta dice su número. Quien se lleve el pañuelo intentará regresar a su casa perseguido por el contrario. Si es alcanzado, se le elimina, si no lo es, es el perseguidor el eliminado, adoptando su número uno de sus compañeros de equipo.

**Temporalización:** 15 minutos.

## 2. La rosca

### Objetivos:

- Desarrollar la resistencia.
- Mantener la coordinación para que todos los alumnos vayan hacia la misma dirección.

**Materiales:** no se requieren materiales.

### Desarrollo de la actividad:

El juego ha comenzado por la explicación del mismo a los alumnos, ya que se trataba de un juego que desconocían. La metodología empleada en el mismo ha sido dirigida. El juego se ha llevado a cabo en gran grupo, con la totalidad del grupo-clase.

Este juego consiste en formar dos equipos, los cuales deben colocarse en cadena, un jugador detrás de otro y unidos por las manos en la cintura. Con esta composición el primer jugador de un bando pretende tocar al último de la cadena oponente. Son unos movimientos de ataque y defensa, de enroscarse y desenroscarse. Gana el equipo que logra su propósito. También puede perder el bando que en estos movimientos rompe su cadena.

**Temporalización:** 10 minutos.

## 3. Mona ramona

### Objetivos:

- Desarrollar la habilidad física básica: correr.
- Aprender la retahíla asociada al juego.

**Materiales:** no se requieren materiales.

### Desarrollo de la actividad:

El juego ha comenzado por la explicación del mismo. La metodología empleada ha sido dirigida y se ha realizado con la totalidad del grupo-clase. El juego consiste en que uno de los niños se la pica, en este caso, es la “mona”. Los demás jugadores dispersados por el terreno deben cantar la siguiente retahíla:

Mona rabona,

Un cuarto me debes

Si no me lo pagas

Mona te quedas.

Posteriormente, los niños huyen perseguidos por la “mona” y aquel que sea tocado hará el turno siguiente el papel de mona.

**Temporalización:** 10 minutos.

#### **4. Vamos al huerto**

**Objetivos:**

- Desarrollar la capacidad de atención.
- Desarrollar la habilidad física básica: correr.

**Materiales:** no se requiere ningún material.

**Desarrollo de la actividad:**

El juego ha sido explicado a los alumnos. La metodología empleada ha sido dirigida y se ha realizado en pequeño grupo, es decir, con la mitad del grupo-clase.

El juego consiste en que un niño, que es el “diablo”, se apoya en la pared con los brazos en cruz. Los demás jugadores frente a él forman corro y cantan:

Vamos al huerto

Se para la rueda y se le pregunta al diablo:

Del torojil,

- ¿Cómo está el diablo?

Veremos al diablo

¿Vivo o muerto?

Comer perejil.

Si el niño que se la pica contesta vivo, debe correr para atrapar alguno de los niños. Por el contrario si contesta muerto, se vuelve a repetir la canción. El niño que haya atrapado es el que se la pica.

**Temporalización:** 15 minutos.

#### **5. El lobo**

**Objetivos:**

- Observar y emplear los elementos del entorno.

- Desarrollar la habilidad física básica: correr.

**Materiales:** objetos del entorno.

**Desarrollo de la actividad:**

La metodología utilizada en este juego ha sido dirigida. Se ha llevado a cabo con la totalidad del grupo-clase. El juego consiste en que uno de los niños hace de “lobo”, el cual tiene que perseguir a los demás jugadores. Aquel niño que sea tocado es el nuevo lobo, que irá tras todos, menos de aquél que le acababa de tocar. En este juego no hay casa acotada salvadora, pero sí cualquier sitio en alto –banco, escalera, silla, piedra...- en donde los jugadores se encontrarán libres de ser capturados.

**Temporalización:** 10 minutos.

## 6. Los colores

**Objetivos:**

- Identificar los colores en los elementos del espacio.
- Desarrollar la habilidad física básica: correr.

**Materiales:** elementos del entorno de diferentes colores.

**Desarrollo de la actividad:**

La actividad se ha llevado a cabo en gran grupo. Se ha comenzado preguntando a los niños si conocían el juego y posteriormente se ha procedido a la explicación del mismo. El juego consiste en que uno de los niños se la queda y éste debe hallarse alejado del conjunto de jugadores. La profesora deberá nombrar un color, y el resto de los niños deberán de buscarlo entre las cosas y seres que se hallen en el lugar donde se desarrolle el juego. El niño que se queda, a oír el color, perseguirá a uno de los jugadores. Si lo captura antes de que éste toque el objeto o ser que porta tal color, será revelado en el puesto por el niño a quien persiguió.

**Temporalización:** 10 minutos.

## 7. La gallina ciega

**Objetivos:**

- Desarrollar la percepción táctil y auditiva.
- Fomentar la orientación espacial.

**Materiales:** un pañuelo.

**Desarrollo de la actividad:**

El juego se ha llevado a cabo en gran grupo. Era un juego conocido para los alumnos, los cuales se mostraban motivados hacia el mismo.

El juego consiste en que un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, es la gallina ciega. Preguntas, respuestas y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor.

- |                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| - Gallinita ciega,      | Y lo encontrarás |
| ¿qué se te ha perdido?  | Una, dos y tres. |
| - Una aguja y un dedal. | Y la del revés.  |
| - Pues da tres vueltas  |                  |

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obligan a dar las tres vueltas con la de revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.

**Temporalización:** 10 minutos.

**8. A la zapatilla por detrás**

**Objetivos:**

- Desarrollar la habilidad física básica de correr en círculo.

**Materiales:** una zapatilla.

**Desarrollo de la actividad:**

El juego se ha realizado con el grupo completo, empleando una metodología dirigida. Consiste en que uno de los niños se encuentra de pie fuera del corro formado por los demás niños sentados, que cantan y hacen la mímica que indica la canción:

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| - A la zapatilla | Ni la verás,       |
| Por detrás,      | Tris, tras.        |
| Tris, tras,      | Mirar para arriba, |
| Ni la ves,       | Que caen judías.   |

Mirar para abajo,  
Que caen garbanzos.  
A callar, a callar,

Que el diablo va a pasar.  
A dormir, a dormir,  
Que los reyes van a venir.

Al par que cantan, este jugador da vueltas alrededor del corro con una zapatilla en la mano. La dejará caer detrás de uno de los niños, y sin que éste se dé cuenta. Cuando acaba la canción, los jugadores miran tras de sí por si tuvieran la zapatilla. Al jugador que esto le ocurra, cogerá la zapatilla y con ella perseguirá al niño que la colocó, que intentará sentarse en el hueco que dejó el perseguidor. Si no lo alcanza, será éste el que, en nueva ronda, deposite la zapatilla.

**Temporalización:** 10 minutos.

## 9. Las estatuas

### Objetivos:

- Desarrollar el control corporal.
- Mantener la atención.

**Materiales:** no requiere ningún material.

### Desarrollo de la actividad:

El juego se ha llevado a cabo en gran grupo, a través de una metodología dirigida. Uno de los niños se sitúa de frente a la pared y de espaldas a los jugadores. A unos ocho o diez metros, en la línea de salida, se encuentran alineados el resto de los participantes. EL niño que se la pica recita:

Uno, dos y tres,  
Sin mover las manos,  
Sin mover los pies.

Al mismo tiempo avanzan los niños. Pero, nada más terminar la formulilla, el niño vuelve rápidamente la cabeza para sorprender a algún jugador en movimiento. De conseguirlo, el niño sorprendido queda eliminado. Para permanecer en el juego, los jugadores han de estar inmóviles en los momentos en los que el niño que se la pica, después de reiterar la retahíla, vuelve la cabeza.

**Temporalización:** 15 minutos.

## **10. A la pata coja**

### **Objetivos:**

- Fomentar el equilibrio del propio cuerpo.
- Desarrollar la habilidad física básica de correr a la pata coja.

**Materiales:** no se requieren materiales.

### **Desarrollo de la actividad:**

El juego se ha realizado en pequeño grupo, mediante una metodología dirigida. Desde una raya dibujada en el suelo todos los niños a la pata coja se dirigen a la vez a la meta señalada. Gana el que llegue antes y se elimina a aquél que apoya los dos pies.

**Temporalización:** 10 minutos.

## **11. Ya no bota**

### **Objetivos:**

- Desarrollar la coordinación ojo-mano.
- Desarrollar la capacidad de recitar una retahíla al tiempo que se ejecuta la acción.

**Materiales:** una pelota.

### **Desarrollo de la actividad:**

El juego se ha realizado en pequeño grupo, mediante una metodología dirigida. Lanza el niño contra el suelo la pelota de forma repetida, una vez y otra vez. Al mismo tiempo, el alumno debe recitar la siguiente retahíla:

Ya no bota

Me compra

Mi pelota.

Otra.

Mi papá

**Temporalización:** 10 minutos.

## **12. A la media cruz**

### **Objetivos:**

- Asociar los movimientos del cuerpo a la retahíla recitada.

- Aprenderse la retahíla.

**Materiales:** no se requieren materiales.

**Desarrollo de la actividad:**

Se ha realizado el juego en gran grupo, con una metodología dirigida. En *A la media cruz*, brazo extendido lateralmente. *A la cruz entera*, los dos brazos. *A la media jarra*, una mano en la cadera. *A la jarra entera*, las dos manos. *A la media luna*, taparse un ojo. *A la luna entera*, cubrirse los dos. Con los dos versos últimos, una o dos vueltas sobre sí.

A la media cruz,	A la media luna.
A la cruz entera.	A la luna entera.
A la media jarra,	A la media vuelta,
A la jarra entera.	A la vuelta entera.

**Temporalización:** 10 minutos.

### 13. Los cruces

**Objetivos:**

- Mantener la atención.
- Desarrollar la habilidad de: lanzamientos y recepciones.

**Materiales:** una pelota.

**Desarrollo de la actividad:**

El juego se ha realizado en pequeño grupo, a través de una metodología dirigida. Con bastante separación entre ellos, los jugadores forman un círculo. El primero lanza la pelota, a la vez que realiza el disparo, ha de decir el nombre del niño a quien se la tira. Éste la recoge y la dispara a un tercer jugador, invocando igualmente su nombre y así sucesivamente. Se pierde cuando la pelota, debidamente lanzada, no es recogida. O, cuando por equivocación, es devuelta la pelota al mismo jugador que acaba de bolearla.

**Temporalización:** 10 minutos.

#### 14. Tres en raya

##### Objetivos:

- Lograr situar tres piezas en posición vertical, horizontal o diagonal.
- Desarrollar la atención y concentración de los alumnos.

**Materiales:** tablero, fichas.

##### Desarrollo de la actividad:

El juego se ha realizado en pequeño grupo a través de una metodología dirigida. Son dos los jugadores que participan. Cada jugador dispone de tres fichas iguales como por ejemplo, botones, chinas o chapas. Las fichas han de deslizarse en un dibujo, en el suelo, o en cartulina sobre una mesa. El juego consiste en situar las tres piezas e igual color en la misma línea, bien horizontal, bien vertical o diagonal. El contrincante tratará de impedirlo. Ganará el jugador que primero consiga alinear sus tres fichas.

**Temporalización:** 30 minutos.

#### 15. Veo veo

##### Objetivos:

- Desarrollar la imaginación a través de la observación del entorno.
- Estimular el lenguaje.

**Materiales:** no se requieren materiales.

##### Desarrollo de la actividad:

El juego se ha desarrollado en pequeño grupo, a través de una metodología dirigida. Entre el niño que lleva el juego y el resto de los jugadores, que contestan al unísono, se establece este diálogo:

- Veo, veo...
- ¿Qué ves?
- Una cosita.
- ¿De qué color?
- De color...

El niño que se la pica dice un color. Los otros niños, y por turno, deben aportar palabras referidas a seres, a cosas, cuyos nombres tengan ese color. Quien adivine es el que sugiere el nuevo color.

**Temporalización:** 10 minutos.

## **6.7. EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

Según la Orden ECI/3960/2007 del 19 de diciembre, del currículum de Educación Infantil las seis líneas básicas sobre la evaluación de Educación Infantil son:

- La adecuación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación a las características y necesidades de los niños y niñas.
- La evolución de su desarrollo y de su proceso de aprendizaje.
- Las medidas de individualización de la enseñanza y de atención a la diversidad.
- La programación y su desarrollo y, en particular, las estrategias de enseñanza-aprendizaje, los procedimientos de evaluación del alumnado, la organización y el clima del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
- El funcionamiento de los mecanismos establecidos para favorecer y garantizar las relaciones con las familias.
- La coordinación y la colaboración entre todos los profesionales implicados en la práctica educativa.

Por lo que tenemos en cuenta diferentes aspectos:

- Mostrar curiosidad e interés por el descubrimiento del entorno a través del conocimiento de algunos juegos tradicionales.
- Desarrollar actitudes de motivación y disfrute mediante los juegos tradicionales.
- Ser capaces de verbalizar, o representar mediante el juego, algunas razones que justifican la necesidad de dotarnos de normas para regular las relaciones entre las personas y si acomodan su conducta a ellas con progresiva autonomía.
- Mostrar interés por el conocimiento de las diversas manifestaciones culturales propias del entorno: folklore.
- Dar muestras de mejora de sus destrezas motoras y de sus habilidades manipulativas y participar en juegos, regulando progresivamente la expresión de sentimientos y emociones.

### 6.7.1 Exposición de los resultados de la propuesta y alcance de los mismos.

Título de la actividad	Partes fuertes	Partes débiles
1. Los colores	Ha resultado una actividad de innovación, y desconocida para los alumnos.	Se ha producido un desajuste de la actividad, ya que los alumnos no han entendido las reglas del juego.
2. Las estatuas	Los alumnos se han encontrado motivados, han cumplido el objetivo.	El alumno A2I21 <sup>1</sup> no ha llegado a comprender las reglas del juego.
3. La gallina ciega	Se ha cumplido el objetivo del juego, y los alumnos se han sentido motivados hacia el mismo.	Al ser un juego muy conocido para ellos, al cabo de un tiempo se cansaban de jugar.
4. A la zapatilla por detrás	La actividad ha sido motivadora y todos los alumnos han mantenido la atención durante la misma.	El alumno A2I 8 no quería volver a jugar al no atrapar al compañero que le había dejado la zapatilla.
5. A la pata coja	Se ha logrado el objetivo propuesto. Además los alumnos se han sentido motivados y mostraban interés por repetir varias veces el juego.	Tanto el alumno A2I16, como el alumno A2I20, se han mostrado competitivos entre sí, queriendo ganarse el uno al otro, independientemente del resto de sus compañeros.
6. Ya no bota	Los alumnos han mostrado interés por aprenderse la retahíla que acompaña la acción de botar el balón.	No se ha logrado cumplir el objetivo con la mayor parte de los alumnos, tanto en el primer grupo como en el segundo, ya que la mayoría de ellos presentaban cierta dificultad para realizar la acción de botar el balón.
7. A la media cruz	Ha sido un juego motivador, en	Ha resultado un juego

<sup>1</sup> El sistema de codificación utilizado es el siguiente:

Cuando nos referimos a alumnos escribimos la inicial A, seguidamente aparece el número de curso, 2, posteriormente aparece la inicial I, que hace referencia a infantil y por último, el número de clase. A partir de este momento siempre aparecerá referenciado con el mismo sistema de codificación.

	el que los niños han mantenido la atención y han captado las reglas del mismo.	demasiado sencillo, por lo que el tiempo de duración del mismo no ha sido demasiado, ya que se trataba de un juego muy repetitivo.
8. Los cruces	La actividad ha sido innovadora y motivadora para los alumnos.	Les resultaba difícil el hecho de que la pelota no pudiera salirse del círculo.
9. Tres en raya	Ha resultado un juego motivador, en el que todos los niños querían participar.	A algunos niños les ha resultado difícil entender las reglas del mismo, lo que ha llevado a un aumento de tiempo en la explicación, lo que resultaba una pérdida de tiempo para aquellos niños que ya lo habían entendido.
10. Veo veo	Se ha logrado el objetivo del juego, pues los alumnos han captado las reglas del mismo. Además era un juego conocido para todos. El alumno A2I19, mostraba gran interés en el juego, al pensar en ciertos objetos o elementos del entorno en el que nos encontrábamos, que resultaban difíciles de adivinar por sus compañeros.	Muchos niños eran capaces de adivinar rápidamente lo que pensaba su compañero, por lo que aquellos que tardaban más tenían menos oportunidades para adivinarlo.
11. El pañuelo	Era un juego conocido, por lo que los niños conocían las reglas del juego y se ha resuelto sin problemas.	Al tener que llevarse a cabo con toda la clase entera, y ser una clase numerosa los niños que se iban eliminando se empezaban a alborotar.
12. La rosca	Era un juego innovador y desconocido para los alumnos por lo que ha despertado su	No han entendido bien las reglas del juego, y por el contrario han ido corriendo por

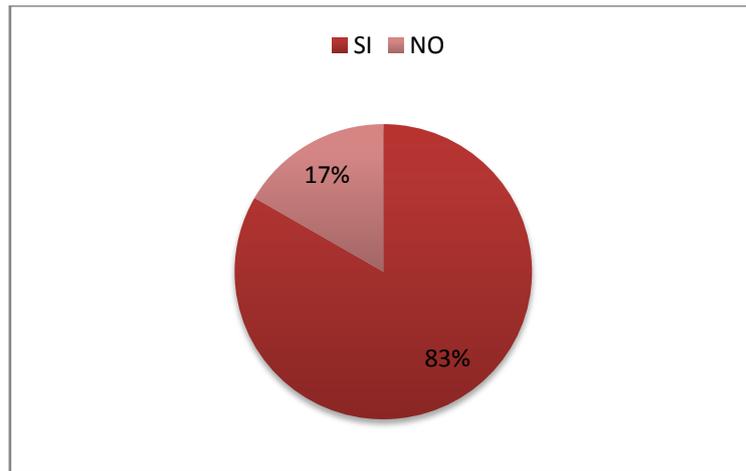
	curiosidad.	todo el espacio.
13. Mona ramona	Ha sido un juego de innovación, ya que es desconocido para los alumnos y el interés de los mismos se centra en aprender la retahíla, desconocida para ellos.	Se trata de un juego en el que es preciso limitar el espacio del mismo, y sobre todo el alumno A2I21, no ha respetado los límites en ningún momento, ya que se ha mostrado distraído durante la realización del mismo.
14. Vamos al huerto	Se ha cumplido el objetivo del juego. Los alumnos han captado de forma adecuada la dinámica del mismo, a la vez que no han tardado en aprenderse la retahíla que le acompaña. Ha sido un juego innovador para ellos, por lo que han mostrado más interés al desconocer el mismo.	Al igual que el juego anterior, es preciso limitar el espacio, por lo que el alumno A2I21 no ha respetado estos límites. Sólo ha mostrado interés cuando decíamos la retahíla todos en corro, pero al tener que correr se volvía a distraer y era difícil volver a captar su atención.
15. El lobo	Ha sido un juego motivador, ya que en esta ocasión los alumnos podían evitar que les pillaran subiéndose en algo que estuviera en alto. Se ha cumplido el objetivo del juego, ya que además los alumnos han captado las reglas del mismo de forma clara y rápida.	En algunas ocasiones los niños intentaban subirse a sitios o ciertos elementos que podían tener peligro para ellos, con tal de evitar que no les cogiesen. El espacio para realizar el juego contaba con ciertos elementos en alto, sin embargo, no para todos los niños por lo que aquellos, que fueran menos rápidos les era más complicado salvarse.

Fuente: Elaboración propia

### 6.7.2 Análisis de los datos

A lo largo de esta propuesta, los instrumentos de obtención de datos, como hemos apuntado en el apartado específico de metodología, utilizados, han sido el cuestionario y el cuaderno de campo, por lo que procedemos a analizar los datos obtenidos en la investigación al poner en práctica la propuesta de intervención educativa.

**Gráfica I. ¿Te han gustado los juegos?**



Fuente: elaboración propia

Como podemos contemplar en la gráfica, el 83% de los alumnos manifiestan que les han gustado los juegos realizados. Podemos deducir, por tanto, que a la mayoría de los alumnos les han gustado los juegos, y esto se ratifica con el cuaderno de campo donde se encuentra el desarrollo de todas las observaciones llevadas a cabo por la investigadora:

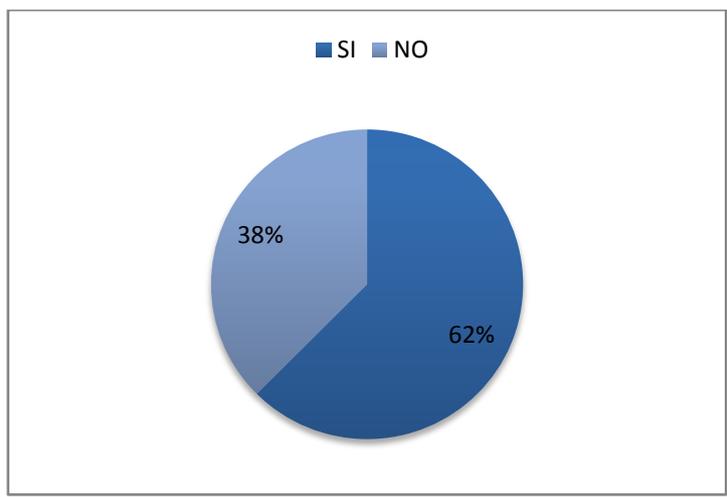
“La sesión comienza por la explicación del primer juego, “la gallinita ciega”. Los alumnos conocen el juego, por lo que la maestra manda a uno de los niños explicar el juego, para comprobar si ciertamente lo conocen, así como sus reglas y normas. Todos los niños prestan atención a la explicación de su compañero y se muestran motivados hacia el juego. Por tanto, se genera un buen clima de aula, donde todos los alumnos se muestran activos y participativos hacia el juego.” (CC 19.03. P. 9).

En las sesiones llevadas a cabo acerca de los juegos tradicionales, en la mayor parte de las ocasiones se genera un buen clima de aula, lo que nos permite observar que los alumnos se sienten motivados y a gusto con los juegos realizados, exceptuando alguno de ellos, que son los que habitualmente no se adaptan a los juegos y no muestran interés, los que se encontrarían por tanto, dentro de este 17% de alumnos a los que no les ha gustado el juego. Este hecho también es constatable en las observaciones recogidas en el cuaderno de campo:

“Con respecto a A2I21, alumno con déficit de atención, no muestra interés en los juegos, se muestra pasivo a la explicación de la profesora y finalmente no es capaz de realizar los juegos, pues únicamente se centra en distraer e intentar que sus compañeros no jueguen.” (CC 14.03 P2).

De esta manera, los datos obtenidos en la gráfica se corresponden con la observación directa, a través del cuaderno de campo. Esto es así, ya que a lo largo de las diferentes sesiones, la mayoría de los alumnos se mostraban receptivos e interesados en el juego, disfrutando a través de los mismos. Esto lo hemos podido observar también, en que muchos de los juegos realizados ya eran conocidos para los alumnos, y eran ellos mismos los que explicaban dichos juegos y se mostraban receptivos hacia los mismos. Por otro lado, aquellos juegos que desconocían también les llamaban la atención, al tratarse de juegos innovadores para ellos.

**Gráfica II. ¿Habías jugado alguna vez a estos juegos?**



Fuente: elaboración propia

Como podemos contemplar en la gráfica, la mayor parte de los alumnos ya habían jugado a estos juegos. Es decir, el 62% de ellos había jugado alguna vez, ya sea en el propio colegio o incluso fuera del mismo. Esto lo podemos contemplar también a través de las observaciones plasmadas en el cuaderno de campo:

“El juego de “a la zapatilla por detrás” se desarrolla sin ningún problema. Los alumnos conocen este juego y al igual que en los anteriores, el tiempo de explicación del mismo es escaso, ya que son los propios niños los que se adelantan a la explicación por parte de la profesora.” (CC 19.03 P7).

El juego que aparece reflejado en el cuaderno de campo, para ratificar que los alumnos conocen los juegos, es solo un ejemplo, pues encontramos muchos otros juegos que son conocidos por los alumnos y por tanto son ellos mismos los que se los explican a sus propios compañeros.

Por otro lado, en la gráfica podemos observar que el 38% de los alumnos restantes, no habían jugado a estos juegos. Esto es debido a que a pesar de que los alumnos conozcan alguno de estos juegos, también había otros juegos que eran desconocidos para los mismos. Esto lo podemos observar también a través de las notas recogidas en el cuaderno de campo:

“La sesión comienza por el juego de “A la media cruz”. Los niños se muestran atentos a la explicación del juego y se trata de un juego desconocido para ellos. Se genera un buen clima de aula, en el que todos los alumnos se interesan por conocer el nuevo juego.” (CC 28.03 P16).

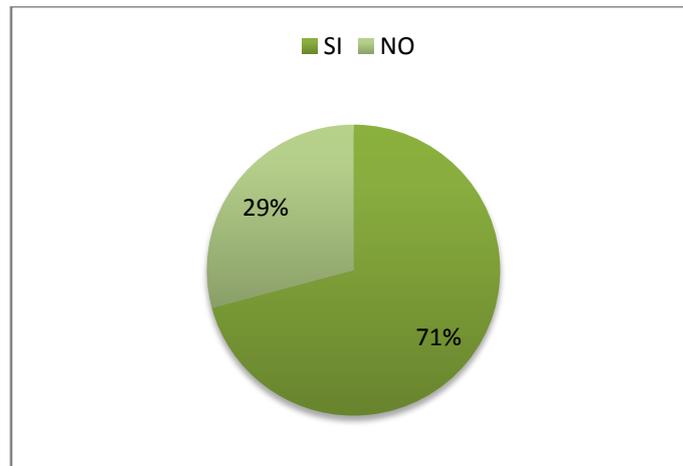
Además de este juego, había muchos otros que los alumnos desconocían o incluso que conocían pero no tenían una idea clara de en qué consistían. Desconocían las reglas del mismo y les resultaba difícil de explicar. Esto lo podemos observar específicamente en uno de los juegos llevados a cabo en el aula, como queda recogido en el cuaderno de campo:

“El tercer juego es “Las tres en raya”. Los niños rápidamente muestran sus conocimientos acerca del juego, diciendo que es un juego que conocen. Sin embargo, el alumno A2I14 no es capaz de explicar a sus compañeros en qué consiste dicho juego. Otros alumnos como A2I8 y A2I11 intentan explicar el juego a sus compañeros, sin embargo, no saben explicarles de manera adecuada la dinámica del mismo. Todos los alumnos, en general, muestran gran interés por comenzar el juego, generando un buen clima de aula.”

(CC 28.03 P18).

Por tanto, podemos concluir este apartado señalando que **al tratarse de juegos tradicionales, muchos niños ya conocían aquellos que son más típicos, como por ejemplo, “a la zapatilla por detrás”, “la gallinita ciega”, “el pañuelo”, etc. Sin embargo, alguno de ellos les resultaba desconocido y en mayor medida para aquellos alumnos inmigrantes que sólo habían practicado dichos juegos dentro del propio colegio.**

### Gráfica III. ¿Te han parecido juegos fáciles?



Fuente: elaboración propia

Con respecto a la gráfica, podemos observar que el 71% de los alumnos, señalan que en general los juegos llevados a cabo les han resultado fáciles. Esto es debido también, como ya hemos podido observar en las anteriores gráficas, a que muchos de los juegos realizados eran conocidos para ellos, y no les suponían ninguna dificultad. Por otro lado, la mayor parte de los juegos que no conocían tampoco tuvieron problema en comprender las reglas de los mismos, como podemos observar en el siguiente fragmento de transcripción del cuaderno de campo:

“El juego de “a la media cruz”, comienza por la explicación por parte de la profesora a los alumnos. Los niños se encuentran situados en círculo, dispuestos de forma que todos pudieran observar los movimientos de la maestra. La retahíla es dicha por la profesora y repetida por los alumnos. Tras varias repeticiones, tanto de los movimientos como de la propia retahíla, son los propios niños los que lo realizan por sí solos sin ayuda de la maestra.”

(CC 28.03 P19)

Como podemos observar, alguno de los juegos que eran desconocidos por los niños, la mayor dificultad que presentaban era el hecho de que los alumnos se tenían que aprender la retahíla que acompañaba al juego. Sin embargo, no tuvieron ninguna dificultad, exceptuando uno de los alumnos que, como reflejamos en el cuaderno de campo, en pocas ocasiones participaba de forma activa en los juegos:

“El alumno A2I21, se muestra pasivo en ambos juegos. No muestra interés por aprender las reglas del mismo y es necesario llamarle la atención en varias ocasiones para que no distraiga a sus compañeros.” (CC 26.03 P15).

Por otro lado, en la gráfica queda reflejado que al 29% de los alumnos no les han parecido juegos fáciles de realizar. Este hecho lo podemos encontrar en algunos ejemplos recogidos en el cuaderno de campo, que hacen referencia a un grupo reducido de alumnos:

“El tercer juego, “las tres en raya”, comienza por la explicación del mismo a los alumnos. Para jugar se han dispuesto en el suelo del aula, dos “tableros”, realizados en el suelo con cinta de carpintero. Los niños distribuidos en dos grupos, comienzan a jugar. Las piezas que utilizan son tapones de color rojo y blanco. Todos los alumnos muestran interés por comenzar a jugar. Los alumnos A2I21, A2I5, A2I7 y A2I3, muestran dificultades a la hora de entender la dinámica del juego. Son sus propios compañeros los que les señalan dónde debe situar la ficha para evitar que gane el equipo contrario.” (CC 28.03 P21).

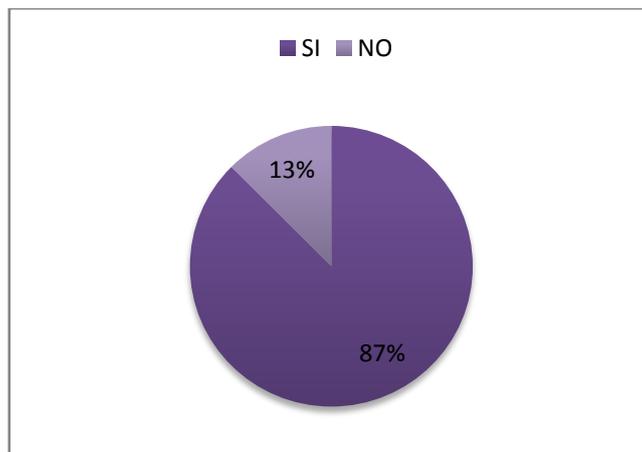
Este hecho resalta la idea de que algunos alumnos en particular muestran dificultades en alguno de los juegos a realizar.

Por otro lado, en algunos juegos, fue el grupo clase en general el que tuvo dificultades a la hora de comprender la dinámica y reglas del mismo. Esto lo podemos ratificar a través del cuaderno de campo:

“El primer juego que se lleva a cabo es “la rosca”. Este juego comienza con la explicación del mismo por parte de la profesora a los alumnos. Los niños se muestran receptivos. El juego se realiza con todo el grupo clase. Los niños no comprenden las reglas del juego y se produce un desajuste del mismo.” (CC 26.03 P13).

Por tanto, podemos concluir este apartado señalando que **algunos de los juegos llevados a cabo, resultaron difícil sólo para algunos alumnos en particular, que tuvieron diversas dificultades a la hora de entender la dinámica del mismo. Sin embargo, otros juegos resultaron difíciles de forma general para todo el grupo aula.**

**Gráfica IV. ¿Te gustaría volver a jugar a estos juegos?**



Fuente: elaboración propia

Con respecto a esta última gráfica, queda reflejado que el 87% de los alumnos les volvería a gustar jugar a estos juegos. Sin embargo, el 13% de los mismos señalan que no. Esta gráfica por tanto, estaría relacionada con la primera gráfica, correspondiente al ítem de **“sí les ha gustado los juegos”**. Por lo que podemos observar una similitud en proporción con respecto a estas dos gráficas.

Podemos ratificar este hecho a través del cuaderno de campo, ya que el clima de aula que se genera a lo largo de las sesiones suele ser bueno, permitiendo que los niños disfruten a través de los juegos y fomentando su desinhibición:

“Los alumnos prestan atención a la explicación de los juegos, dando lugar a un buen clima de aula, que permite que la profesora pueda explicar el primer juego a realizar, “vamos al huerto”. Es un juego desconocido para los alumnos, por lo que escuchan atentamente la explicación del mismo.” (CC 04.04 P23).

Por otro lado, el hecho de que los alumnos quieran volver a jugar a estos juegos, es debido a que a lo largo de la sesiones, no se han producido incidentes significativos en el aula, lo que ha permitido que los juegos se puedan desarrollar de forma adecuada y participativa por parte de los alumnos. De igual modo, esto lo podemos cotejar a través de la transcripción del cuaderno de campo:

“Durante esta sesión de juegos tradicionales, no se encuentra ningún incidente significativo en el aula, excepto el hecho de que el alumno A2I21, comienza la sesión alborotando al grupo y dificultando la realización adecuada de los juegos. Sin embargo, a medida que transcurren los

mismos, este alumno se decide a jugar y se adapta adecuadamente al grupo clase.” (CC 04.04 P33).

Por tanto, podemos concluir este apartado señalando que **el resultado final de los juegos realizados ha sido bueno. Los alumnos se han mostrado participativos y motivados hacia los mismos.** Por ello, los datos que observamos tanto en la gráfica, como en el cuaderno de campo señalan que los alumnos volverían a jugar a estos juegos.

## 6.8. CONCLUSIONES

Después de realizar todos los juegos tradicionales que forman parte de nuestra propuesta de intervención educativa, se han extraído las siguientes conclusiones de acuerdo con los objetivos propuestos en el trabajo de fin de grado:

### 1º Objetivo: Conocer algunos juegos tradicionales.

Tras observar y estudiar los datos resultantes, tanto de los cuestionarios realizados a los alumnos, como de la propia observación directa recogida en el cuaderno de campo, podemos señalar que **los niños han conocido diversos juegos tradicionales que eran desconocidos hasta el momento para ellos, así como volver a recordar algunos juegos tradicionales que ya conocían.** Como se comprueba en la gráfica, el 38% de los alumnos señalan que no habían jugado a estos juegos. De igual modo, a través de la observación directa hemos comprobado que los alumnos no conocían muchos de los juegos que se han llevado a cabo en el aula. De este modo, a través de esta propuesta de intervención se ha logrado este primer objetivo.

Por otro lado, podemos señalar que el objetivo que nos habíamos propuesto inicialmente acerca de **llevar a cabo la propuesta de intervención educativa en el aula** se ha conseguido.

### 2º Objetivo: Disfrutar a través de los juegos tradicionales.

Como ya se ha comentado en el análisis de datos, confirmamos que los alumnos han disfrutado a través de los juegos tradicionales, pues como observamos en la gráfica correspondiente al ítem 1, **el 83% de los alumnos han señalado que les han gustado los juegos.** Esto también lo hemos podido observar a través de la observación directa, pues los alumnos también mostraban sus opiniones, o señalaban si querían seguir jugando o cambiar rápido de juego, por lo que podíamos comprobar si el juego les gustaba y estaban disfrutando a través del mismo.

### **3º Objetivo: Fomentar la desinhibición de los niños mediante los juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales propuestos, fomentaban la implicación por parte de todos los niños, dando lugar a que ellos mismos actúen en función de sus posibilidades y limitaciones, perdiendo por tanto, la vergüenza.

Como hemos podido comprobar en el análisis de datos, **todos los alumnos han participado de forma activa en la realización de los juegos, exceptuando algunas ocasiones y algunos alumnos que distorsionaban el clima de aula.** De este modo, podemos señalar que se ha cumplido este objetivo, pues **se ha logrado fomentar la desinhibición de los alumnos mediante la realización de diversos juegos tradicionales.**

### **4º Objetivo: Fomentar actitudes de colaboración y tolerancia hacia los compañeros.**

Con respecto a este cuarto objetivo, podemos señalar que tal como se ha indicado en el análisis de datos, en la mayoría de los juegos, los alumnos solo pensaban en ganar ellos mismos. Sin embargo, en juegos como “las tres en raya”, se ha logrado crear un ambiente en el cual los alumnos pudieran ayudarse y colaborar entre todos en el juego.

De esta forma, podemos afirmar que se ha cumplido este objetivo en la mayoría de los alumnos, pues muchos de ellos, han ejercido el papel contrario, es decir, a través de la observación directa hemos podido comprobar cómo algunos alumnos exigían a sus compañeros que realizaran determinadas acciones, con el único fin de ganar el juego, sin colaborar y ayudarse entre todos.

### **5º Objetivo: Desarrollar funciones rítmico-expresivas a través de los juegos.**

Muchos de los juegos realizados, se encontraban acompañados de retahílas, o diversos gestos que los niños debían de aprender. De este modo, podemos señalar que a través de la observación directa hemos contemplado como **los niños han desarrollado funciones rítmico-expresivas, mediante el aprendizaje de retahílas y los diversos gestos asociados a las mismas.**

### **6º Objetivo: Tomar conciencia de sus propias limitaciones y posibilidades ante los diferentes juegos.**

Como hemos podido constatar a lo largo de los juegos, algunos niños presentaban mayores dificultades que otros en la realización de alguno de ellos. En el análisis de datos podemos observar cómo al 29% de los alumnos no les ha parecido, en general que algunos juegos fueran fáciles. A través de este resultado y la observación directa, podemos apreciar también cómo algunos alumnos han tomado conciencia de sus propias posibilidades y limitaciones ante ciertos juegos.

En base a este hecho, también podemos determinar que el objetivo propuesto inicialmente acerca de **llevar a cabo una evaluación** se ha cumplido, ya que hemos obtenido una serie de datos tanto a través de del cuaderno de campo como a través de los cuestionarios.

**7º Objetivo: Entender y aceptar las reglas de los juegos tradicionales.**

Como podemos comprobar en el análisis de datos, en cuanto a si a los niños les ha parecido un juego fácil o no, al igual que en el anterior objetivo, **el 29% ha señalado que no, sin embargo e 71% de los alumnos ha señalado que en general, les han parecido juegos fáciles**, por lo que podemos en base a estos datos y la observación directa podemos extraer unas conclusiones acerca de si han llegado realmente a comprender las reglas de los juegos llevados a cabo.

De este modo, podemos concluir señalando que **la mayoría de los alumnos han llegado a comprender las reglas y normas de los juegos tradicionales, teniendo algunas dificultades en ciertos juegos que eran desconocidos para ellos y por lo tanto, no han llegado realmente a comprender sus reglas**. Por ello, el objetivo que nos proponíamos inicialmente acerca de **extraer unas conclusiones** ha sido conseguido.

El estudio determina, por tanto, que los juegos tradicionales son buenos porque **favorecen la socialización entre los alumnos, además de la aceptación y comprensión de una serie de normas y el acercamiento de costumbres, valores y tradiciones, propias de generaciones anteriores, al aula de Educación Infantil, favoreciendo de este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos acerca de su entorno más inmediato**. Este hecho lo hemos podido comprobar en la observación participante que nos ofrecía diversas situaciones en las que podíamos ver reflejados estos aspectos.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Doyle, W. (1983). Academic work. *Review or Educational Research*, 53 (2), 159 – 199.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos educativos*, 1, 251-268.
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital, Investigación y Educación*, 3, 1-11. Recuperado de [http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La importancia del juego en la educacion 1.pdf](http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion_1.pdf)
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17. 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)
- Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas* (pp. 53-66). Castilla-La Mancha: Secretaria General Técnica. Recuperado de <http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=los+juegos+tradicionales+en+la+educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=60i4UsWcLcSg0wXQp4C4Cw&ved=0CFgQ6AEwBw#v=onepage&q&f=false>
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Medina, A. (1987). *PINTO MARAÑA, Juegos populares infantiles*. Madrid: SUSAETA.
- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 19, 54-58.
- Movsichoff, P. (2005). *A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles*. Buenos Aires: Del Sol. Recuperado de <http://books.google.es/books?id=e1gBgh0w5f8C&printsec=frontcover&dq=A++la+una+sale+la+luna:+juegos+tradicionales+infantiles&hl=es&sa=X&ei=Rd3gUqnAG-fH7Abnq4CQDg&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>

- Muñoz, A. (2006). *La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil*. (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación, Córdoba. Recuperado de <http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261>
- ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. (BOE núm.5, Sábado 5 enero 2008).
- Ortega, R. (1990). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55, 88-102.
- Pérez, M.C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna*, 11, 347-353.
- Punch, K. (2003). *Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approaches*. London: Sage.
- Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL, nº1, de 2 de enero2008).
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Aljibe.
- Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación Física y Deporte*, 115-122.
- Selltiz, C.; Wrightsman, L.S. y Cook, S.W. (1980). *Métodos de investigación en las relaciones sociales*. Madrid: Ediciones Rialp. S.A.
- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Revista aula de innovación educativa*, 44, 1-5. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica--participacion-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>
- Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.