



Universidad de Valladolid

Facultad de educación de Palencia

TRABAJO FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

PLANIFICACIÓN, DESARROLLO Y ANÁLISIS DE UN PROYECTO LLEVADO A CABO EN LOS TIEMPOS DE DESCANSO DEL ALUMNADO Y SUS REPERCUSIONES EN LA VIDA ESCOLAR

Autora: Sara Marcos Martín

Tutor: Marcelino Vaca Escribano



“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”

(Declaración Universal de los Derechos del Niño. Principio 7)

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado se basa en ampliar el conocimiento acerca del juego y su uso en el ámbito de la educación como un recurso favorecedor del desarrollo integral de los niños. Para ello, hemos comenzado nuestro objeto de estudio recorriendo distintas visiones de varios autores que han escrito e investigado sobre este tema.

Posterior al marco teórico, se ha llevado a cabo una intervención educativa destinada al tiempo de descanso, más conocido en la escuela como el tiempo de recreo, formada por juegos populares.

Tras la puesta en práctica del proyecto, hemos observado las mejoras que ha tenido éste sobre el alumnado. El estudio finaliza con unas conclusiones, las cuales dan respuesta a los objetivos marcados para este trabajo.

ABSTRACT

This study pretends to broaden the knowledge about playing and its use within the Education field as an encouraging resource to the integral development of children. To achieve this aim, the works of several experts in the matter have been researched.

Subsequent to the theoretical framework, it has been developed an educational intervention model on the break time based on popular and traditional games.

After implementing the theoretical object of study, the improvements in the students have been proved. This project concludes giving the answers to the questions presented at the beginning of the study.

PALABRAS CLAVE

Juego, educación, tiempo de descanso, recreo, juegos populares, proyecto, intervención educativa.

KEYWORDS

Game, education, breaks time, play time, popular games, draft and educative intervention.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS	8
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
4.1 INTRODUCCIÓN	9
4.2. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	9
4.3. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	11
4.3.1. El desarrollo condiciona el juego: Piaget	12
4.3.2. El juego condiciona el desarrollo y la educación: Vygotski	13
4.4. TIPOS DE JUEGOS	
4.4.1. Los juegos de reglas	15
4.4.2. Los juegos populares	16
4.4.2.1. Diferencia entre juego popular y tradicional	17
4.4.2.2. Clasificación de los juegos populares	18
4.5. LAS APORTACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	
4.5.1. Aportaciones al desarrollo cognitivo	19
4.5.2. Aportaciones al desarrollo social	20
4.5.3. Aportaciones al desarrollo emocional	22
4.5.4. Aportaciones al desarrollo motor	22

4.6. EL JUEGO DENTRO DEL CURRÍCULO OFICIAL	23
4.7. EL PAPEL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO	25
5.INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL CENTRO ESCOLAR DE VILLALOBÓN	
5.1. INTRODUCCIÓN	26
5.2. CONTEXTO	27
5.3. JUSTIFICACIÓN	28
5.4. OBJETIVOS	29
5.5. METODOLOGÍA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN	30
5.6.PROPUESAS A DESARROLLAR	30
5.6.1. 1º fase: concreciones en relación con las actividades propuestas	32
5.6.2. 2º fase: concreciones en relación con las actividades propuestas	35
5.6.3. Propuesta para los alumnos de infantil	38
5.6.3.1. Concreciones en relación con las actividades propuestas	40
5.7. RESULTADOS DEL PROYECTO	42
5.7.1.Conocimiento de otros juegos	42
5.7.2. Desarrollo de habilidades motrices y sociales	42
5.7.3. Cumplimiento de las normas y las reglas de los juegos	43
5.7.4. Interés por los juegos del proyecto	43
5.7.5. Participación del alumnado en la propuesta	44
5.7.6. Nuevas experiencias	45
6. CONCLUSIONES	45
7. BIBLIOGRAFÍA	47

1. INTRODUCCIÓN

Podemos observar, como los niños de nuestro entorno distribuyen gran parte de su tiempo diario en varias actividades como las destinadas al descanso, ver la televisión, ir a la escuela o a clases extraescolares; pero sin duda y a pesar de todo es al juego al que dedican más ganas, energías e ilusión.

Como explica Elkind (2007) el entusiasmo que despierta el juego en el niño es el que tienen los pensadores e investigadores por conocerlo. Por este motivo, a lo largo de los siglos se han escrito numerosos artículos y páginas, desde diversas disciplinas, tratando de analizar el por qué del juego como una actividad especial.

Sin embargo, Martín Bravo (2014) señala que el juego es una actividad importante para el niño con gran implicación en el desarrollo emocional y en el proceso de socialización, especialmente durante la infancia, etapa en la cual, se desarrollan las capacidades físicas y mentales que contribuyen en gran medida a adquirir y consolidar los patrones de comportamiento, relación y socialización. Es una actividad basada, principalmente, en la experiencia convirtiéndose así, en una situación ideal para aprender y en la pieza clave para el desarrollo intelectual

Como señala Vidal Lucena (2003), el juego es la actividad principal en la vida del niño; con él aprende a afrontar situaciones difíciles que están presentes en la vida cotidiana y a descubrir el mundo que le rodea.

En este TFG, indagaré sobre el concepto de juego, recorriendo algunas de las teorías que han tratado de explicar el juego a lo largo de la historia, centrándome en las teorías de Piaget y Vygotski (en el apartado de la fundamentación teórica lo explico con más detenimiento), qué tipos de juegos realizan los niños durante la jornada escolar durante los tiempos de descanso observando de forma más detenida el recreo.

Me interesaré por los juegos de reglas, ya que mi intervención educativa está destinada a los juegos populares en una escuela rural como es el caso del CEIP de Villalobón. Para ello, contaré con las experiencias adquiridas durante el prácticum y todas las aportaciones teóricas posibles.

Tras la puesta en práctica del proyecto, he observado las mejoras que éste ha producido en el alumnado. El estudio finaliza con unas conclusiones, las cuales, dan respuesta a los objetivos marcados para este proyecto.

2. JUSTIFICACIÓN

Como he podido observar y compartir con otros profesionales de la educación, el alumnado tiene necesidad de moverse y de jugar a lo largo de la jornada escolar. La jornada también cuenta con tiempos de descanso donde el profesorado no desarrolla su proyecto académico como es el caso de los recreos, las entradas al colegio, los primeros minutos que permanecen en el aula, la preparación de las salidas de clase, los cambios entre una situación educativa y la siguiente...

Durante mi presencia en el centro he observado como los niños de mi clase juegan a ser mayores, les imitan, quieren hacer lo que a ellos les ven hacer, principalmente durante el tiempo del recreo que es donde me he centrado.

Tras las observaciones llevadas a cabo en el período de prácticas me surge varias preguntas: ¿cómo interviene el juego en los recreos?, ¿a qué juegan los niños y las niñas en el tiempo del recreo?, ¿qué lo hace posible? y ¿qué cuestiones lo desaniman?

Partiendo de esta base y de ver cómo los niños durante el tiempo de descanso en el recreo sólo juegan a un único deporte, otros incluso se alejan del juego porque no les gustan a lo que juegan el resto de compañeros como por ejemplo a las peleas y deciden quedarse en una esquina o cómo las nuevas tecnologías influyen en la manera de jugar de los propios niños, como observaremos en apartados posteriores, aprovecho esta oportunidad para proponer al alumnado más posibilidades de juego, alejados de los más comunes y empleados por los niños mediante juegos populares, fomentando así, las relaciones sociales entre los iguales y el juego cooperativo y no competitivo en un entorno rural.

Al ser maestra de infantil, no tengo conocimiento del currículo oficial de Primaria pero al incorporarme al centro de Villalobón me encontré que estaban trabajando con el proyecto de sostenibilidad para mejorar el patio del recreo, no perdí la oportunidad para realizar mi intervención en el centro, a pesar de los destinatarios a los que va dirigido. Es una manera también de conocer otros ámbitos y de conocer la realidad de las

escuelas rurales a la que nos vamos a enfrentar en nuestro futuro profesional, ya que cada centro funciona de una manera distinta y cuenta con situaciones muy diversas, una de ellas por ejemplo con la falta de profesorado.

Tras el proyecto llevado a cabo con los alumnos de primaria percibo un interés por parte de los alumnos de infantil acerca de los juegos del proyecto, ante este hecho, decido trasladar la propuesta de juegos populares al aula de 5 años y así hacer partícipe a ellos también del proyecto.

Al observar todo esto y mi implicación sobre este tema, fui encontrando buenas razones para seguir trabajando sobre este asunto. Para ello, he tratado de explicarlas, analizarlas, justificarlas y valorarlas, aplicando los conocimientos que he ido adquiriendo a lo largo de la carrera para poder crear un TFG con las exigencias marcadas para este trabajo.

Considero que mi decisión merece la pena porque tras lo estudiado, la puesta en práctica y la evaluación del trabajo de campo desarrollado, he logrado las siguientes competencias como maestra del grado de infantil:

- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Actuar como mediador, fomentando la convivencia dentro y fuera del aula.
- Elaborar documentos curriculares adaptados a las necesidades y características de los alumnos.
- Diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares.
- Colaborar con las acciones educativas que se presentan en el entorno.

3. OBJETIVOS

Previamente a la puesta en práctica de mi intervención educativa, me propongo una serie de objetivos a conseguir a la hora de realizar mi TFG:

- Elaborar, desarrollar y analizar un proyecto a través de diferentes juegos populares durante el tiempo del recreo.
- Ofrecer situaciones de juego y utilizarlo como un medio de disfrute, de desarrollo físico, intelectual, social del alumnado.
- Fomentar los valores culturales y sociales mediante los juegos populares.

- Contribuir al desarrollo de un proyecto de estas características que sirva de ayuda a otros profesionales.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. INTRODUCCIÓN

En este apartado estudiaré lo que numerosos teóricos han tratado de explicar sobre el juego a través de sus investigaciones y teorías. Lo primero que debemos hacer es saber lo que significa el juego y sus características, haciendo una comparativa entre varios autores: Huizinga, Piaget y Linaza que analizan las funciones del juego en el desarrollo del niño.

Seguidamente, expongo a dos teóricos como es el caso de Piaget y Vygotski, ya que siguen estando presentes en el ámbito escolar y cuyas teorías se siguen poniendo en práctica.

Mediante la clasificación de los juegos que hace Piaget me centro en los juegos de reglas, ya que mi intervención tiene que ver con juegos reglados y populares.

El juego favorece el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social del niño. Esta información va a estar contrastada con la información que procede de psicólogos que han escrito sobre ello a lo largo de la historia (teorías) y cómo los organismos oficiales también hablan sobre el juego en la etapa de infantil y primaria.

Dada la importancia observada, me pareció oportuno traer a colación la figura del maestro o educador en el juego, ya que forma parte del desarrollo del niño.

4.2. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

No es fácil encontrar una definición que englobe la amplia variedad de conductas que caracterizan al juego. Además, a lo largo de la historia, los juegos han ido evolucionando, algunos han sobrevivido y otros sin embargo, se han convertido en un simple recuerdo.

Ahora me voy a centrar en las características y componentes que la mayoría de los autores han destacado como rasgos distintivos del propio juego. Para ello, expongo la

propuesta de Garaigordobil (2003), define ésta actividad sobre la base de siete características:

- **Placer.** El juego es siempre una actividad placentera, divertida, que generalmente suscita alegría y risas.
- **Libertad.** El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, para imaginar y elegir el personaje a representar, los medios para poder realizarlo, etc.
- El juego es sobre todo un **proceso**, sus motivaciones son intrínsecas, no tiene metas o finalidades extrínsecas. Por ello, si se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego.
- El juego es una actividad que implica **acción**. Jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.
- La **ficción** es otra característica fundamental del juego. La ficción es lo opuesto a lo real y le permite al niño liberarse de las imposiciones que lo real le impone.
- Es una actividad **seria**. El niño cuando juega pone todo su empeño en la tarea y está tan centrado en ella igual que un adulto cuando se encuentra interesado y concentrado en el trabajo que realiza.
- Puede implicar **esfuerzo**. Hay algunos juegos que requieren mayor energía que una tarea obligatoria. En muchos momentos, los protagonistas buscan la dificultad y se ponen como meta la superación.

A continuación, muestro una tabla comparando las propuestas de tres autores clásicos que han indagado sobre el tema del juego. Podemos observar, como hay autores que sólo se centran en las características internas del propio juego en sí y otros sin embargo, van más allá como Linaza (1997), que analiza la función del juego, es decir, como influye éste en el desarrollo del niño.

Huizinga (1938)	Piaget (1979)	Linaza (1997)
*Placer: gusto por su ejecución.	*Placer.	*Produce placer por sí mismo.
*Libre, pero ordenado: no	*Espontaneidad: contrapuesto a	*Actividad libre y

<p>implica obligación, pero hay que seguir.</p> <p>*Superfluo: no tiene una finalidad fuera del juego.</p> <p>*Misterio y evasión que hace que la persona viva situaciones ficticias.</p> <p>*Delimitado en tiempo y espacio: tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.</p> <p>*Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.</p>	<p>Obligaciones.</p> <p>*Desinterés: no tiene finalidad aparente.</p>	<p>espontánea. Motivación intrínseca.</p> <p>*Es de carácter simbólico, implica la representación de algo.</p> <p>*Tiene conexiones con el desarrollo cognitivo, social y emocional.</p> <p>*Puede ser utilizado como instrumento terapéutico.</p> <p>* Actividad social dirigida culturalmente.</p>
---	---	--

4.3. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Son muchos los autores que han tratado de ofrecer una visión plural sobre el concepto del juego a través de sus respectivas teorías como es el caso de Stanley Hall, Gross, S. Freud, entre otros muchos.

A lo largo de la historia, comienza a surgir varios problemas en cuanto al estudio del juego ya que, el juego engloba realidades muy diversas que van desde, por ejemplo, jugar a las cartas, dominó o al ajedrez que es más propio del adulto hasta jugar en el parque, a las canicas o hacer castillos de arena en la playa que es más característico de los niños.

Por esto, es necesario “visualizar” la conducta del juego desde una amplia diversidad de teorías. Este es un tema complejo y en este caso profundizaré en las teorías llevadas a cabo por Piaget y Vygotski, ya que son muy empleadas en el ámbito pedagógico y por este motivo he descartado otras teorías.

4.3.1. El desarrollo condiciona el juego: Piaget.

Piaget (2007) estudió e interpretó el juego dentro del marco general de su teoría del desarrollo.

Este autor ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente durante la infancia. Para ello, ha establecido unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- **Estadio sensoriomotor (entre 0 a 2 años):** predomina el juego funcional y de ejercicio.
- **Estadio preoperacional (entre los 2 a los 6 años):** predomina el juego simbólico.
- **Estadio de las operaciones concretas (entre los 6 a los 12 años):** predomina el juego de reglas.
- **Estadio de las operaciones formales (a partir de los 12 años):** predomina el juego de reglas.

De los cuatro estadios establecidos por Piaget voy a centrarme en el de las operaciones concretas, ya que mi intervención tiene que ver con juegos reglados como es el caso de los juegos populares y el grupo de edad al que va dirigido se encuentra en el tránsito del estadio preoperacional al de las operaciones concretas.

Para Piaget (2007), las operaciones son representaciones mentales de acciones que obedecen a reglas lógicas que siguen la dirección del desarrollo cognitivo. Este período según Piaget, mejora la capacidad para pensar de manera lógica y el niño comienza a aplicarlos a problemas concretos o reales. En este período, aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio-tiempo y velocidad.

A nivel social, desarrolla una mayor autonomía y logra superar el egocentrismo para compartir y participar de los fines comunes. Su comunicación es mayor al dialogar y confrontar puntos de vista, así como su capacidad de expresión gráfica y lúdica en juegos cooperativos y de reglas. Por otra parte, comienza a cuestionar pero asume con mayor convicción su manera de actuar.

Además de los tipos de juegos comentados con anterioridad, aparece el llamado juego de construcción, aproximadamente a partir del primer año de vida. Piaget señala, cómo este juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

Piaget destaca tres maneras que los niños tienen de interactuar con el entorno:

1. La asimilación.
2. La acomodación.
3. La adaptación.

Mientras la imitación es una manifestación clara de la acomodación, el juego lo es de la asimilación.

Esto es debido a que el niño para avanzar cognitivamente, debe adaptarse de forma continua al mundo que le rodea, ya que es indispensable para su equilibrio afectivo y cognitivo disponer de un ámbito de actividad que no le implique el esfuerzo que conlleva la adaptación a lo real. Esta actividad es el juego, que no es otra que una asimilación de lo real de sus propias capacidades.

Esta afirmación está contrastada con lo visto durante mi intervención, observo cómo los alumnos ponen en práctica los conocimientos que tienen de los juegos que se les oferta y cómo se adaptan a las normas establecidas para ellos, ya que los juegos populares se han ido extendiendo por diferentes lugares y en cada uno se juega de una manera distinta, por eso, cuentan con varias reglas.

4.3.2. El juego condiciona el desarrollo y la educación: Vygotski.

Para Vygotski (1979) el juego lo define como un instrumento y recurso socio-cultural, es decir, el juego es el elemento impulsor del desarrollo mental del niño, así como, de la atención y la memoria.

Su teoría es constructivista porque a través del juego, el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad para comprender el entorno que le rodea, aumentando lo que Vygotski llama zona de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida por el niño hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda del adulto y el nivel de desarrollo potencial que es la capacidad que cuenta el niño para resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

La zona de desarrollo próximo tiene que ver, además de las capacidades de los alumnos, del análisis de las prácticas educativas y el diseño de estrategias de enseñanza. Este análisis es válido para definir con precisión las posibilidades que presenta un alumno y en qué zona debe realizarse una determinada acción de enseñanza.

El maestro toma como punto de partida los conocimientos que tiene el alumno y basándose en ellos, presta la ayuda necesaria para que el niño resuelva la actividad correctamente. Todo aquello que sepa hacer el niño, según esta teoría es mejor que los alumnos lo hagan solos porque de esta manera veremos su avance en el desarrollo.

Durante el proyecto, he presenciado cómo los niños han tenido cierta dificultad en algunos juegos pero han sido ellos los encargados de informarse sobre ellos, dándoles las orientaciones pertinentes en caso de necesidad por su parte en el desarrollo de la propuesta. Que los niños se impliquen y pongan en práctica sus conocimientos facilita su aprendizaje a pesar de los obstáculos que se les puedan presentar sin negar su ayuda, además muestran un interés especial por la actividad que realizan y su entusiasmo de lo que están haciendo se ve en cada gesto, mirada, movimiento.

4.4. TIPOS DE JUEGOS

He podido observar como los niños juegan a una gran diversidad de juegos en su tiempo libre. En este apartado, muestro la clasificación que hace Martín Criado con respecto a los juegos.

Según Martín Criado (1998), los juegos se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios, por ejemplo, si atendemos al espacio en el que se practica, podemos clasificarlos en juegos de exterior y juegos de interior. Si se utiliza como criterio la dimensión social del juego, podemos diferenciar entre los juegos que se realizan en solitario, en pareja o en grupo más o menos numeroso. Se pueden clasificar también atendiendo a los objetos o las actividades que implican, en estos podemos distinguir

entre **juegos de ejercicio** (aquellos que se realizan con pelotas, aros, cuerdas, bicicleta, etc.), **juegos de lucha y persecución** (escondarse, pillar, simular peleas, etc.), **juegos de representación** (muñecas, casitas, coches y otros materiales que representen la vida cotidiana), **juegos reglados** (se rigen por unas normas como por ejemplo, el parchís, las cartas, el dominó, el ajedrez, la oca, etc.), **juegos dramáticos** (se usan materiales para disfrazarse) y **juegos creativos** (materiales de construcción o composición).

Sin embargo, ninguna clasificación ha tenido la difusión y la aceptación con la que cuenta Piaget. Piaget clasifica los juegos en juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Estos juegos aparecen y se consolidan en distintos momentos del desarrollo en función de las características de los niños y las estructuras mentales que tiene cada etapa, aunque es necesario resaltar que cada estadio contiene varias formas de juego. Esta clasificación resulta útil para establecer su aplicación en el ámbito escolar.

En función de las etapas de Piaget explicadas anteriormente, en este apartado me voy a centrar en la etapa de las operaciones concretas en la cual, predomina los juegos de reglas, ya que mi intervención educativa va orientada hacia los juegos populares.

4.4.1. El juego de reglas

Como hemos visto en apartados anteriores, el juego de reglas aparece mucho antes del que el niño llegue al período de las operaciones concretas a partir de los 6/7 años. Este tipo de juego es el único que persiste hasta la edad adulta según García y Llull (2009)

A partir de las primeras reglas surgidas en el juego simbólico, el niño puede empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. A medida que avanza en edad, va adquiriendo un pensamiento formal, lo que supone poder razonar sobre las reglas de los juegos y aplicarlas en cualquier situación.

En los juegos de reglas, los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este es el caso de los juegos populares y tradicionales como el “pañuelito”, el “escondite inglés”, “los bolos”, “el lobo”. En estos tipos de juego ya pueden participar los niños de entre cuatro y cinco años.

Según lo dicho anteriormente, Piaget (1995) destaca dos tipos de juegos:

- Los juegos de reglas transmitidas: son aquellos juegos que cuyas reglas las asumen los niños porque han sido transmitidas de generación en generación es el caso de los juegos populares o los juegos de mesa.
- Los juegos de reglas espontáneas: surgen durante el juego. Principalmente en el juego simbólico.

Lo que se pretende conseguir con estos dos tipos de reglas es que los niños aprendan a que éstas no son sagradas ni intocables, sino que se puede modificar y adaptar al juego. Esto mismo ocurre en varios juegos de la propuesta, no son fijas se han adaptado según las necesidades de los alumnos.

Como he podido observar, los niños les cuesta asumir las reglas de los juegos, las reglas les brindan a los alumnos una variedad de alternativas: les dan mayor autonomía, desarrollan mejor su autocontrol mejorando así la convivencia con sus iguales, creando un clima donde todos disfruten, en este caso de los juegos. Las reglas les sirven para entender de dónde a dónde pueden tener acción y sobre ese conocimiento actuar, dándoles el refuerzo que necesitan.

4.4.2. Los juegos populares

En este apartado abordo el concepto de juego popular y los beneficios que éstos presentan en los niños. Me centro en los juegos populares, ya que mi intervención en el centro de Villalobón va destinada a ofrecer al alumnado otras posibilidades de juegos.

García y Llull (2009. p. 93) define a los juegos populares como:

“juegos que se encuentran vinculados a las actividades que se realizan en los pueblos y que a lo largo de los años, se han transmitido de generación en generación. Estos juegos forman parte de la cultura, muchos de ellos, reflejan las costumbres, necesidades, vivencias de la zona aunque de la mayoría no existe un origen concreto, ya que han nacido de la necesidad del hombre para jugar”.

Los juegos populares son actividades espontáneas, creativas y motivadoras. En la actualidad, muchos de estos juegos se han ido perdiendo por el consumo en la que está sumergida la sociedad y por la aparición de las nuevas tecnologías. Estos dos factores

también han influido en el juego, muchos de los niños no saben jugar porque nadie les ha enseñado o no saben cómo hacerlo. (Delgado Guzón, 2000).

En este trabajo quiero reflejar la importancia del juego como medio del desarrollo de los niños, un medio de diversión, de disfrute pero además de aprendizaje, ofreciéndoles otras posibilidades de juego.

Como dice Delgado Guzón (2000.p.19):

“Jugar es aprender con los demás. Jugar es jugar.”

4.4.2.1 Diferencia entre juego popular y tradicional

En la actualidad, muchas son las personas que definen a los juegos populares como a los tradicionales.

En este apartado, muestro la diferencia que García y Lull (2009) hacen sobre los juegos populares y tradicionales y que a lo largo de la historia han creado confusión.

Los juegos tradicionales son aquellos que forman parte del acervo cultural de una sociedad y se transmiten de generación en generación como parte del folklore o las costumbres. Aunque estos juegos se consideran específicos de cada pueblo, es posible que un mismo juego o una variante muy parecida del mismo se conozcan también en otro lugar con otro nombre e incluso puede variar en las reglas del juego.

Por su parte, los juegos populares son aquellos juegos que han logrado una gran difusión entre la población, de forma que son conocidos y practicados tanto por niños como por adultos. Por ejemplo las canciones, las rimas, retahílas infantiles pertenecen a los juegos populares, así como una gran cantidad de actividades que se juegan con materiales sencillos como son los cromos, las canicas, las tabas, las chapas, pañuelos, aros, cuerdas, tizas, entre otros.

Por medio de los juegos populares y tradicionales, la civilización ha dado a conocer su cultura, sus formas de ocio e incluso su organización, sus normas sociales y formas de trabajo.

No hay que olvidar que el juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres, conductas o incluso de imágenes sociales y está presente en todas las civilizaciones humanas. El juego es una manifestación social de valores culturales.

4.4.2.2. Clasificación de los juegos populares

En este apartado, voy a tener en cuenta la clasificación que hace Delgado Guzón (2000) sobre los juegos populares:

- *Contigo y conmigo*: se utilizaban cuando en los juegos se precisaban dos equipos. Los capitanes de los equipos iban escogiendo uno a uno a los miembros de sus equipos. Ejemplos: cara y cruz, pares o nones, piedra, papel o tijera...
- *Para contar*: retahílas que se utilizaban para saber quién era él que comenzaba el juego. Ejemplos: en un café, pito, pito, una dola...
- *Dichos y...*: eran canciones que se recitaban en los juegos de esconderse, para desorientar, cuando se escondía un objeto y necesitabas ayuda para encontrarlo, cuando no se entendía el juego. Ejemplos: ronda, aguja y dedal, frío, caliente, quién fue a Sevilla.
- *Para los más peques*: son canciones que se utilizaban para entretener a los más pequeños. Ejemplos: aserrín, aserrán, tortas, tortitas, cinco lobitos.
- *Juegos cantados*: Antón pirulero, zapatilla por detrás, pase misí.
- *Juegos con balón*: juegos donde se utilizaban el balón para saltar correr y lanzar y otros incluso cantados. Ejemplos: pelota loca, balón tiro, pepito cocinero.
- *Juegos con cuerda*: juegos para saltar por encima, balanceo, otros precisan de canciones. Ejemplos: sogatira, al cocherito, al pasar la barca.
- *Juegos con material*: hay algunos juegos que para poder jugar se precisa de determinados materiales y otros incluso eran materiales hechos. Ejemplos: pitas, peonza, rayuela, parchís, la escoba, zancos, chapas.
- *Juegos para fiestas*: carreras de sacos, el pañuelito, carrera de carretillas, las manzanas, sillas musicales.
- *El baúl de los juegos*: gato en vuelo, las cuatro esquinas, veo, veo, el telegrama, la gallinita ciega, stop.

- *Canciones de siempre*: la pastora, tengo una muñeca, a mi burro, cu-cú, que llueva que llueva, debajo de un botón.

Según la clasificación que hace Delgado Guzón (2000), algunos de los juegos que ella los clasifica como juegos para fiestas, el baúl de los juegos, juegos con material, juegos con cuerda, juegos con balón, juegos cantados y juegos contigo y conmigo son los que emplearé para llevar a cabo mi propuesta de intervención.

4.5. LAS APORTACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de disfrute y de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes para un desarrollo integral. Es el escenario, en el cual, los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de su vida.

Paso a hablar de las aportaciones que el juego realiza en las distintas dimensiones del desarrollo del niño según Martín Criado (1998).

4.5.1. Aportaciones al desarrollo cognitivo

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

Con el juego el niño aprende, ya que al jugar obtiene nuevas experiencias, tiene la oportunidad de acertar y equivocarse, de aplicar conocimientos, de solucionar problemas como señala Ness y Farenya (2007).

La acción de jugar implica otras funciones, como las que recogen Ness y Farenya (2007):

- El juego manipulativo es un instrumento que desarrolla el pensamiento.
- Es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo próximo, ya que, en el juego, los niños utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividades.

- El juego es un estímulo para la atención y la memoria, ya que el niño debe centrarse en la situación de juego, en sus reglas y en su proceso.
- El juego de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad, sobre todo el juego libre, que permite al niño transformar la realidad que contempla.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje, a través de distintos juegos lingüísticos por ejemplo, jugar a rimas con palabras, jugar con palabras malsonantes, jugar a imitar voces.
- La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.
- Los juegos estimulan el pensamiento científico y matemático y la capacidad para resolver problemas.

Como ha demostrado Piaget, los niños poseen la capacidad de inventar, y cada vez que tratamos de enseñarles algo con rapidez excesiva impedimos que lo reinventen. He observado, como los niños han entendido el funcionamiento de los juegos presentados y cómo han sido capaces de adaptarlos según sus conocimientos y capacidades.

4.5.2. Aportaciones al desarrollo social

El niño puede jugar solo, pero cuando algún compañero participa en el juego, es la ocasión de compartir, de tener en cuenta al resto, es decir, el niño comienza a relacionarse con los otros.

El juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, en cuanto que aprende los rudimentos de la reciprocidad (dar y recibir) y la empatía.

Numerosas son las investigaciones que han analizado el juego como instrumento de socialización. Estos estudios destacan que los distintos tipos de juegos, como es el caso del juego simbólico, de reglas o cooperativos, tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización de los niños.

A continuación, presentamos los distintos juegos y su relación con las conductas sociales:

- Los *juegos de representación* (simbólicos, de rol, dramáticos, de ficción...):
 - Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales.
 - Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo. En estos juegos, cada niño aporta nuevas visiones del mundo, representando distintos papeles.
 - Promueven el desarrollo moral. En la representación de un personaje, el niño reflexiona sobre la experiencia del otro y asume su papel.
 - Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.
- Los *juegos de reglas*. Se trata de una actividad necesariamente social, en la que existen unas reglas explícitas que son prescriptivas, pero aceptadas voluntariamente, dentro de un acuerdo entre los propios jugadores como muestra Garoz y Linaza (2006).
- Los *juegos sociales cooperativos*: todos los jugadores colaboran para conseguir un fin común, por ejemplo, los juegos de construcción en grupo:
 - Promueven la comunicación, aumentan las interacciones y los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los negativos.
 - Incrementan las conductas prosociales y las conductas asertivas.
 - Disminuyen las conductas sociales negativas (agresividad, timidez, apatía, terquedad, ansiedad, etc.).
 - Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social del aula.
 - Facilitan la aceptación interracial.
 - Mejoran el concepto que tienen los niños de los demás.

Tras las observaciones durante mi estancia en el centro, los alumnos intentan solucionar los conflictos surgidos durante el juego a través del diálogo. Ante estos hechos, los maestros o educadores tienen que estar presentes para ver cómo se desarrolla; pero dejarles a ellos resolver sus diferencias. El juego es un medio de disfrute donde los alumnos cooperan y participan para llegar a un fin común.

4.5.3. Aportaciones al desarrollo emocional

El niño decide la historia de los personajes de su juego: lo que hacen, durante cuánto tiempo, de qué manera, quién está implicado. Además, les presta sus sentimientos y sus emociones (la expresión de sí mismo). Por otra parte, el equilibrio emocional que se consigue durante el juego es un estado de placer que el niño siempre trata de buscar.

Los juegos de representación tienen que ver con escenas que ocurren en la vida cotidiana, todo esto implica la reconstrucción de conocimientos que un niño tiene sobre determinadas situaciones.

En este tipo de juegos, los niños se hablan empleando el tono adecuado a los papeles que simulan, se expresan las emociones propias de los roles asignados, sus actitudes... En este sentido, cuando el niño juega adapta el juego a sus deseos, de esta forma, el juego domina una realidad, que fuera del juego, le domina a él.

Cuando se relacionan con su entorno, a menudo ocurre que el niño se expone a una tensión muy fuerte, por eso crea un mundo a su medida que le ofrece garantías para vencer o paliar esas tensiones. El niño a través del juego, se crea una realidad alternativa que sirve para encauzar sus energías hacia soluciones más satisfactorias para sí mismo.

En numerosas ocasiones, he visto como los alumnos han mostrado diferentes estados de ánimo durante el juego, miedo a caerse o a ponerse una venda en los ojos, alegría cuando consiguen las metas del juego, tristeza cuando pierden o cuando se caen. El niño constantemente busca su bienestar, busca ese placer para sentirse bien consigo mismo.

4.5.4. Aportaciones al desarrollo motor

El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada.

En el juego funcional o de ejercicio, en sus primeros años de vida, el niño comienza a gatear hasta hacerse con el objeto deseado. En esta acción, el niño utiliza sus músculos mayores, su motricidad gruesa, cuando quiere coger el objeto emplea la motricidad fina, asimismo ejercita la coordinación óculo-manual para fijarse en un objeto y llegar a cogerlo con la mano.

El deseo de alcanzar el objeto deseado le lleva a practicar los distintos modos de sujeción, a planificar y coordinar sus movimientos y a desarrollar sus reacciones de protección. Por tanto, el desarrollo psicomotor es algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de poner en marcha sus capacidades motoras, de ser cada vez más competente.

Según se va desarrollando el niño, el juego de ejercicio no desaparece con la aparición de otros juegos posteriores sino que además se ejercita, se perfecciona y contribuye a mejorar los movimientos y la comprensión de la realidad.

He podido observar, como los niños:

- Aprenden de sí mismos: a través de su cuerpo pueden saber sus limitaciones y ampliar sus posibilidades físicas eso implica un mayor conocimiento corporal, pueden controlar su propio cuerpo, comprobar su capacidad de expresión y comunicación no verbal.
- Aprenden de su naturaleza motriz: mediante la propuesta, los alumnos han explorado y afianzado sus habilidades locomotrices mediante juegos que implican saltos y carreras, de manipulación como es el caso de los lanzamientos hacia una dirección determinada y lanzamientos de precisión como el juego de los bolos o las chapas, de recepción como el juego de bomba o otras actividades más complejas como saltar a la comba.
- Aprenden de la cultura motriz, en este caso reproduciendo juegos mientras cantan canciones y retahílas a la vez.
- Aprenden de los escenarios en los que se desarrolla la práctica ya sea el aula, el patio o de otros espacios que están fuera del centro como el parque, la playa, su entorno más cercano.

4.6. EL JUEGO DENTRO DEL CURRÍCULO OFICIAL

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en la etapa infantil. A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos llegan a una misma conclusión: la importancia del juego a nivel psicológico, pedagógico y social.

Pero además de los teóricos, en el marco legislativo del sistema educativo actual, también se habla del juego como un recurso metodológico fundamental en la etapa infantil y la actividad lúdica como una necesidad básica en la infancia.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, señala en el título I, capítulo I, concretamente en el artículo 14, que tanto el primer ciclo como el segundo ciclo de Educación Infantil, los métodos de trabajo ya sean a través de las propias experiencias de los niños, actividades o el juego, proporcionan un ambiente de afecto y confianza, potenciando la autoestima y la integración social.

En el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, encontramos el Bloque 2: “Juego y movimiento”, dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, el cual expone que el papel del juego es un medio de disfrute y de relación con los demás, despertando el gusto por este. Otro ejemplo lo encontramos dentro de la tercera área de Lenguaje: comunicación y representación, donde se propone la participación en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.

Tomando el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación infantil que hace referencia a la Comunidad de Castilla y León, observamos que se reiteran los aspectos de las normativas anteriores. Este decreto, señala el juego como uno de los principales recursos educativos para estas edades, pues proporciona un medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación y la creatividad y posibilita la relación entre iguales, permitiendo al adulto conocer al niño, tanto sus habilidades como las ayudas que precisa, sus intereses y necesidades.

Hago hincapié al currículo de Primaria aun siendo maestra de educación infantil, puesto que una parte del proyecto, va destinado a los alumnos de 6 a 12 años. En la etapa de primaria no se ha reconocido explícitamente la necesidad y el valor globalizador que tiene el juego, sin embargo, desde la década de los 90, el juego se incluye explícitamente en el currículo dentro del área de educación física.

Dentro del área de Educación Física hay un bloque destinado a los juegos y actividades deportivas. En esta área, las actividades lúdicas, sobre todo el juego de reglas, se mezclan con el deporte. Además el currículo de Educación Física hace hincapié al uso

del juego como un recurso imprescindible del aprendizaje acordes con las intenciones educativas y como herramienta didáctica por su carácter motivador.

Como he podido observar, el juego es un elemento primordial tanto en la etapa de Educación Infantil como en la etapa de Primaria. Ambas etapas, dedican su espacio al juego y lo emplean como un recurso favorecedor de aprendizaje. Ambas incorporan la propuesta de los juegos populares a las aulas o a las sesiones de expresión como continuidad del proyecto.

4.7. EL PAPEL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO

Hay que tener en cuenta al educador dentro del desarrollo del juego en el niño. Éste deberá conocer el desarrollo evolutivo de los niños para planificar actividades lúdicas.

La labor del educador en el juego consiste en organizar y crear el ambiente adecuado para el disfrute del mismo, seleccionar el material que se va a emplear y el tiempo destinado a ello.

Como señala García y Llull (2009), el docente es una figura de gran ayuda, pues estimula la verbalización de los descubrimientos de los alumnos; fomenta la socialización a través de juegos grupales, sin olvidarse de los individuales; entre otros aspectos. En definitiva, tiene que ser modelo y referente.

Según la intervención del educador podemos encontrar tres modalidades de juego:

- Libre: el juego es una iniciativa propia del niño (espontáneo y libre).
- Dirigido: propuesto por el educador para el desarrollo de objetivos didácticos.
- Presenciado: el educador organiza el contexto del juego, pero su actitud es la de observador, estando disponible cuando los niños lo reclamen.

Durante el juego, el docente debe servir como guía para el niño siendo permisivo ante él mismo, evitando así una actitud de control del juego y promoviendo así, el desarrollo de la actividad creadora del niño. Pero el juego no debe estar presente solo en el ámbito escolar, sino también en el ámbito familiar. El docente debe informar a las familias para concienciarlas del papel que tiene el juego en el desarrollo integral de los niños. Familia y escuela deben permitir a los niños explorar, manipular, investigar, descubrir, etc., de una manera lúdica.

A través del juego, el docente puede obtener información relativa a sus alumnos: sus capacidades (lo que hace el niño por sí mismo), sus debilidades, sus gustos, necesidades e intereses y así, ofrecerles la ayuda pertinente.

Por último, indicar que todo docente tiene que conocer y poner en práctica los distintos principios metodológicos a los que hace referencia el currículo oficial. Estos conceden mucha importancia a la propuesta de actividades motivadoras para los niños, convirtiendo el juego, por lo tanto, en un recurso ideal.

5. INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL CENTRO ESCOLAR DE VILLALOBÓN

5.1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de esta propuesta es la de ofrecer a los alumnos del CEIP de Villalobón más posibilidades de juego. Que los alumnos conozcan otros juegos hace que éstos tengan una visión más amplia y adquieran nuevas experiencias de juego.

La propuesta ha ido encaminada hacia los juegos populares, es decir, juegos que se han transmitido de generación en generación y que han pasado a formar parte de nuestra cultura y sociedad.

Para ello, se ha seleccionado una variedad de juegos populares, 16 en total, 8 para Educación Infantil y 8 para Educación Primaria en base a las características del alumnado.

Como venimos observando, a través de los juegos populares se ha pretendido que los alumnos adquieran unos determinados valores como es el respeto entre iguales y las normas de los juegos establecidos, dando lugar a su vez, al desarrollo de actitudes sociales que favorezcan la colaboración y cooperación entre los grupos. Se ha tratado de incentivar y motivar al alumnado hacia estos tipos de juegos, así como el disfrute de los mismos, ya que el juego es el principio metodológico por excelencia para el aprendizaje de los alumnos.

Los juegos populares seleccionados se han centrado en desarrollar a parte de las habilidades sociales, las habilidades motrices del alumnado, así como el aprendizaje de canciones y retahílas y cómo se juega ya que, existe variantes de los juegos.

Este proyecto se ha llevado a cabo al aire libre en el tiempo de recreo y esto ha permitido emplear materiales propios de algunos de ellos disfrutando de la actividad en sí.

Al conocer otros juegos, éstos pueden emplearlos en su vida cotidiana, además les permiten jugar en familia. Esto es una buena forma de fomentar la participación de las familias en el proyecto.

La intervención la he llevado a cabo mediante la observación, al principio ha sido directa, es decir, he analizado los hechos que se dan durante el tiempo del recreo por ejemplo, cómo actúan los alumnos durante el juego, qué juegos se dan durante el recreo por parte de los alumnos, los casos en los que varios alumnos deciden no jugar y quedarse solos, por qué surgen los conflictos entre los alumnos. A medida que me voy integrando y conozco el contexto del centro de prácticas, empleo la observación participante, es decir, me incorporo como una participante más del grupo y entro dentro del juego para conseguir la información pertinente. Este tipo de observación me ha resultado interesante, ya que he podido conocer desde el interior la dinámica del grupo en general, el desarrollo de los juegos y la percepción de los alumnos sobre los mismos.

Durante mi estancia en el centro he ido redactando todo lo transcurrido durante la jornada escolar en mi cuaderno de campo, en él describo de forma detallada todo lo acontecido en el aula: las rutinas, cómo se dan las entradas al aula y las salidas, el cambio de una situación educativa a la siguiente, el regreso del recreo y el recreo. Este instrumento me sirve como complemento a la observación y me ofrece la posibilidad de recordar todo lo visto y vivido en el centro.

5.2. CONTEXTO

El centro donde he realizado las prácticas es en el CEIP de Villalobón este es un centro de nueva creación inaugurado en el curso escolar 2009/ 2010, se encuentra ubicado en la localidad de Villalobón muy próximo a Palencia capital.

Cuenta con numerosas zonas ajardinadas, espacios bien asfaltados y Acerados. El colegio se encuentra situado en la parte nueva del pueblo junto a la guardería infantil (de 0 a 3 años) y al Centro de Día para mayores, lo que favorece el contacto con ambas instituciones y su participación ha estado presente en algunas actividades de los proyectos trabajados en el aula.

El colegio está situado en una zona tranquila, fuera de cualquier peligro. Esto es un beneficio para poder llevar a cabo actividades curriculares fuera del centro. Es una buena forma para que el niño aprenda de manera directa, real y distinta al método de fichas.

El colegio está en obras debido a la crecida del pueblo y del alumnado. Hasta ahora, los alumnos de infantil y primaria conviven juntos, en numerosas ocasiones hemos compartido aula con los alumnos de primaria por la falta de espacios, al igual que en los tiempos de descanso como es el caso de los recreos, algunas veces esto ha ocasionado algún que otro conflicto entre grandes y pequeños y otras sin embargo han compartido juegos. La ventaja de estar todos los cursos juntos es que los alumnos tienen contacto con otros grupos de niños y no solo con los de su grupo clase esto beneficia las relaciones sociales.

En cuanto a las instalaciones, es un centro pequeño pero bien distribuido. Hay que tener presente, las instalaciones con las que cuenta el centro a la hora de preparar las actividades, puesto que cada grupo consta de un horario determinado para acceder a determinadas aulas.

En cuanto al patio del colegio, se construyó como un único fin, ser un aparcamiento privado para el profesorado del centro, por eso, no cuenta con el equipamiento adecuado. Para ello, están trabajando mediante el proyecto de sostenibilidad en el cual, participa el Ayuntamiento del pueblo, el equipo docente, equipo técnico, equipo familiar y los propios alumnos.

En cuanto al alumnado del centro es muy diverso. Cada grupo cuenta con necesidades y capacidades muy distintas entre sí al igual que sus intereses van cambiando en función de la edad. Los más pequeños aprenden por imitación, éstos imitan la forma de jugar de los más mayores durante los tiempos de descanso.

5.3. JUSTIFICACIÓN

Aprovechando que el centro de Villalobón estaba inmerso en el proyecto de sostenibilidad para mejorar el patio del centro, decido indagar más sobre el tiempo de descanso durante el recreo. A medida que van pasando los días y voy conociendo el contexto en el que está inmerso el centro, mis implicaciones se hacen notar, comienzo a investigar sobre este asunto.

Tras las observaciones llevadas a cabo durante este tiempo, detecto una necesidad por parte de los alumnos y es que muchos de ellos no saben a qué jugar. Hago un análisis de los recreos y veo como los juegos que se dan son los mismos, fútbol, “pilla, pilla”, luchas y otros incluso se alejan de la zona de juego bien porque no le gusta el juego al que juegan sus compañeros o porque prefiere un juego individual, además la comunicación durante el juego es escasa abundando las peleas y los conflictos entre ellos creando un clima de tensión y no de diversión.

Ante estos hechos, me propongo realizar una propuesta de actuación mediante juegos populares, trasladándolos al tiempo del recreo para el fomento de la ocupación de su tiempo libre tanto dentro como fuera de la escuela. Lo que pretendo es que los alumnos conozcan otros juegos alejados de los más comunes creando un clima de disfrute a través del juego donde la cooperación se convierta en el aliado para que se dé una participación activa y no competitiva.

5.4. OBJETIVOS

Los objetivos marcados para este proyecto son los siguientes:

- Conocer los juegos populares y tradicionales.
- Desarrollar habilidades motrices: saltar, correr, desplazarse, lanzar y sociales: comunicación, colaboración, empatía mediante juegos populares.
- Entender y aceptar las reglas de los juegos populares.
- Crear un ambiente de disfrute y participación a través de juegos populares.
- Ofrecer nuevas posibilidades de juego para que los alumnos los puedan desarrollar posteriormente en su tiempo libre.

Gracias a estos objetivos, los alumnos van a conocer otros juegos distintos a los que están acostumbrados a jugar y emplearlos fuera de la educación formal, van a vivir

experiencias y sensaciones significativas desde un marco lúdico e integrado que facilitará el conocimiento y dominio del cuerpo y sus movimientos, así como la adquisición de actitudes, valores y normas necesarias para la vida en sociedad.

5.5. METODOLOGÍA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

La metodología es activa, los alumnos participan en el proyecto como agentes activos para la construcción y reconstrucción de su conocimiento. Esta metodología parte de los intereses de alumnado para la vida diaria y su fundamentación teórica se basa en la teoría de Piaget, ya que explica cómo se forman los conocimientos. El alumno construye su propio conocimiento mediante un aprendizaje significativo, ofreciéndole al alumnado una serie de conceptos y situaciones donde el niño pueda construir su propio conocimiento. Así de este modo, el alumno puede establecer conexión con su conocimiento previo y con las nuevas informaciones que generan un nuevo conocimiento, todo ello unido a un alto grado de motivación que implique su participación y disfrute del proyecto.

Por otro lado, la metodología es flexible basada en el principio de globalización y una metodología que fomenta el trabajo en equipo, pues el proyecto tiene que ver con juegos populares que propician la interacción social. Gracias al trabajo en equipo el alumnado conoce otras maneras de comunicarse y de expresar sus sentimientos, emociones intereses, sus puntos de vista, el respeto por las opiniones de los demás mediante el aprendizaje en valores.

5.6. PROPUESTAS A DESARROLLAR

Tras las continuas situaciones presenciadas en el recreo como es el caso de los aislamientos de algunos alumnos porque no les gustan los juegos que establecen sus compañeros o los conflictos durante el juego, principalmente con el fútbol, decidimos reunirnos todo el equipo docente para estudiar la propuesta de los juegos populares. Primero comenzamos con el mes de Marzo y seguidamente con el mes de Abril después evaluamos si los resultados obtenidos son positivos o negativos según las aportaciones de los alumnos y así ver si seguir o no con el proyecto.

Esta propuesta comienza en el mes de Marzo, todos los jueves. Se hace una vez por semana para no privar al niño del juego libre y espontáneo.

Organizamos los juegos en base a cuatro grupos. Cada grupo tiene un color, estos se identifican con banderines. Cada juego está distribuido en una zona del patio, dejando espacio a aquellos juegos que precisan de una mayor amplitud como es el caso, por ejemplo, de los bolos o del pañuelito.

Las/los maestras/os encargados de supervisar el tiempo del recreo se colocan cada uno/a en un juego para ver cómo se desarrolla y en algunos casos, incluso participan en él. Además aportan al alumnado una visión más generalizada del juego ofreciéndoles más canciones como es el caso de la goma elástica motivando al alumnado de su disfrute con el juego.

Una vez concretada la propuesta, decidimos comunicárselo a los alumnos y pasar el listado de los juegos populares.

Cada grupo elige los juegos a los que quieren jugar cada jueves de la lista expuesta y a un representante, el cual, se encargará de organizar el juego y de explicárselo al resto del grupo. Si a alguno no sabe cómo se juegan, ellos se encargarán de investigar sobre el juego y así irán construyendo su propio aprendizaje.

En la especialidad de educación física, comienzan a incorporar una sección destinada a los juegos populares o tradicionales y de cooperación.

Al día siguiente les entregamos la tabla con los juegos destinados a cada jueves del mes de Marzo:

Cuadro1: Juegos populares y tradicionales Mes de Marzo

EQUIPOS	JUEVES 3	JUEVES 10	JUEVES 31
EQUIPO ROJO	RAYUELA (TOCALÉ)	PAÑUELITO	BOLOS
EQUIPO AZUL	PAÑUELITO	RAYUELA (TOCALÉ)	GOMA ELÁSTICA

EQUIPO AMARILLO	GOMA ELÁSTICA	BOLOS	PAÑUELITO
EQUIPO VERDE	BOLOS	GOMA ELÁSTICA	RAYUELA

5.6.1. 1º fase: concreciones en relación con las actividades propuestas para Educación Primaria

1. Pañuelito

Objetivos

- Desarrollar la habilidad locomotriz: correr.
- Mejorar la atención y la memoria.

Materiales para el juego: un pañuelo.

Desarrollo del juego: se divide al grupo en dos. La/el representante de dicho grupo se encarga de hacer los grupos dando a cada miembro un número (1, 2), los que tienen el número 1 se colocan en el lado izquierdo y los que tienen el número 2 se colocan en el lado derecho y les va enumerando en secreto a cada miembro de los grupos. La/el representante se coloca en el medio sujetando un pañuelo mientras dice un número del uno hacia delante y los miembros de los grupos que tiene dicho número salen a coger el pañuelo. La novedad del juego es que en algunos casos, el/la representante en vez de decir el número directamente hacía una suma y los participantes que tienen el resultado salir a por el pañuelo. Quién lleve el pañuelo tiene que intentar volver al sitio de su grupo sin ser pillado por el contrincante. Si el contrincante le pilla, éste queda descartado sino le pilla el contrincante es el que queda eliminado adoptando su número uno de sus compañeros en ambos casos.

2. Los Bolos

Objetivos:

- Lanzar con precisión el balón.
- Respetar el turno de entrada del juego.

Materiales: bolos de plástico y una pelota de tamaño pequeño.

Desarrollo del juego: la/el representante explica cómo se juega y las normas del juego. Se divide al grupo en dos y va tirando la pelota primero un miembro del equipo 1 y luego del 2 y así hasta pasar por todos. La/el representante lleva la cuenta de los bolos derribados por los miembros de cada equipo. Al final se hace un recuento conjunto de cada equipo. Gana el equipo que tenga más bolos derribados.

3. Rayuela (tocalé)

Objetivos:

- Mantener el equilibrio sobre un pie.
- Respetar el turno de entrada del juego.

Materiales: tiza y un botón (sustituto de la piedra).

Desarrollo del juego: el/la representante explica el juego y las normas que hay que respetar. Dibuja en el suelo unos cuadrados (unos encima de otros) con números en su interior.

Van formando una fila y el/la representante decide quién comienza. Van haciendo una fila y el primero comienza lanzando el botón. Éste debe caer dentro del cuadrado para seguir jugando sino pierde el turno y pasa al siguiente participante. En el caso que el botón cae dentro del cuadrado, el participante salta a la pata coja hasta llegar al final luego regresa y coge el botón en el número donde ha caído si apoyar los dos pies.

4. Goma elástica

Objetivos:

- Coordinar las partes del cuerpo siguiendo un ritmo.
- Respetar el turno de entrada del juego.

Material: goma usada para la ropa

Desarrollo del juego: el/la representante explica cómo se juega y las normas que hay que respetar. Dos de los participantes se colocan en los extremos sujetando la goma abriendo las piernas (la goma tiene que estar estirada). El juego comienza con la goma más baja posible tocando el suelo y luego se irá subiendo a medida que van superando el juego pasando por todas las partes del cuerpo.

La goma sujeta entre los dos alumnos y más baja que toca el suelo, el resto de participantes saltan dentro de ella. Luego saltan y pisan la goma con cada pie en ambos lados de la goma. Si lo superan van subiendo de altura. Pueden saltar todos los participantes a la vez o de manera individual. Al ser un juego poco conocido por los alumnos optan por hacerlo de manera individual hasta que se van haciendo al juego.

Este juego también precisa de canciones mientras se salta.

Cuadro 2: Canciones empleadas en la goma elástica

Canción 1	Canción 2
Zapatito de charol, mediecita de licor. Hay de menta, hay de rosa, para mi querida esposa, que se llama Doña Rosa y le dicen ma-ri-po-sa.	¡Té, chocolate, café! ¡Para servirle a usted! No se enoje, don José, que mañana le traeré una taza de café, con pan francés.

En el mes de Abril pasamos clase por clase una hoja donde los alumnos hacen un listado de los juegos a los que más les gustaría jugar. Investigando sobre los juegos populares y tradicionales, la inmensa mayoría coinciden en la soga (comba), piedra, papel o tijera, las chapas, el tres en raya, balón prisionero y bomba. De todos los dichos por los alumnos, seleccionamos cuatro y cada equipo elije los juegos para los jueves.

Al día siguiente les entregamos la tabla con los juegos del mes de Abril:

Cuadro 3: Juegos populares y tradicionales mes de Abril

EQUIPOS	JUEVES 7	JUEVES 14	JUEVES 21	JUEVES 28
EQUIPO ROJO	SOGA(COMBA)	BALÓN PRISIONERO	PIEDRA, PAPEL O TIJERA	CHAPAS
EQUIPO AZUL	CHAPAS	SOGA (COMBA)	BALÓN PRISIONERO	PIEDRA, PAPEL O TIJERA
EQUIPO AMARILLO	PIEDRA, PAPEL O TIJERA	CHAPAS	SOGA (COMBA)	BALÓN PRISIONERO
EQUIPO VERDE	BALÓN PRISIONERO	PIEDRA, PAPEL O TIJERA	CHAPAS	SOGA(COMBA)

5.6.2. 2º fase: concreciones en relación con las actividades propuestas para Educación Primaria

1. Soga (comba)

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de coordinación corporal.
- Favorecer la motricidad gruesa y fina.
- Respetar el turno de entrada del juego.

Materiales: una cuerda

Desarrollo del juego: el/la representante explica cómo se juega y las normas que hay que respetar. Dos de los participantes se colocan uno en cada extremo agarrando la cuerda y el resto se colocan en fila para saltar. Si el que salta se tropieza con la cuerda o no sigue el juego éste pasa a dar la comba y el que estaba dando pasa a saltar. En este juego también se emplea canciones mientras se salta. Existen muchos juegos de comba tales como, el balanceo, la comba elevada, comba por parejas o seguir la comba. Se han jugado a todas excepto a la de parejas. En algunos equipos en seguir la comba les ha costado porque algunos de sus participantes no sabían saltar es el caso de los alumnos de primero de primaria.

Cuadro 4: Canciones empleadas en la sogá (comba)

Canción 1	Canción 2	Canción 3
<p>“Al pasar la barca, me dijo el barquero; las niñas bonitas, no pagan dinero. Yo no soy bonita, ni lo quiero ser, arriba la barca, una, dos y tres”.</p>	<p>“El cocherito leré, me dijo anoche, leré, que sí quería, leré, montar en coche, leré, y yo le dije, leré, con gran salero, leré, no quiero coche, leré, que me mareo, leré”.</p>	<p>“Papá, mamá con cuantos añitos me dejas casar: de uno, de dos, de tres, de cuatro, de cinco, de seis, de siete, de ocho, de nueve de diez ...”</p>

2. Las chapas

Objetivos:

- Favorecer la motricidad fina.
- Desarrollar la habilidad manipulativa mediante el golpeo de los dedos.

Materiales: chapas de las botellas de los refrescos y una tiza.

Desarrollo del juego: el/la representante explica el juego y sus respectivas normas. Se dibuja en el suelo un circuito bastante largo y con numerosas curvas donde se marca el comienzo del circuito (salida) y la meta (fin del recorrido). Cada participante cogerá su chapa e irá recorriendo el circuito desplazando la chapa con los dedos. Aquel que se salga del circuito vuelve al comienzo del circuito. Gana aquel que llegue a la meta en poco tiempo.

3. Piedra, papel o tijera

Objetivos:

- Desarrollar rapidez con la mano.
- Memorizar los signos que se representan con las manos.

Material: es un juego que se desarrolla con las manos por lo que no precisa de material alguno.

Desarrollo del juego: el/la representante explica el juego y sus normas. Se colocan dos participantes uno enfrente del otro colocando las manos detrás de la espalda. El/la representante del equipo da la señal mientras dice la siguiente retahíla: piedra, papel o tijera, pim, pam, pum fuera. Una vez que el/la representante termina de decir la retahíla los dos participantes sacan las figuras con las manos y comprueban quién ha ganado en la ronda. Para representar piedra con el puño cerrado, tijera dedos en “v”, papel la mano plana. La piedra vence a las tijeras pero no al papel porque lo envuelve, las tijeras vencen al papel, pero no a la piedra porque las rompe, el papel vence a la piedra pero no a la tijera porque lo corta. Si los dos participantes sacan el mismo signo se anula la tirada y se comienza de nuevo la ronda.

En este caso el equipo verde hizo una variante del juego en vez de hacerlo de dos en dos crearon dos grupos.

4. Balón prisionero

Objetivos:

- Desarrollar agilidad con el balón.
- Mejorar los lanzamientos de precisión.

Materiales: un balón y una tiza.

Desarrollo del juego: el/la representante del equipo explica el juego y las normas. Se dibuja dos líneas en cada extremo donde se coloca un miembro de un equipo y otro miembro del otro equipo. Éstos serán los encargados de lanzar el balón e intentar dar a los componentes del equipo contrario que se colocarán en el medio. Estos intentarán esquivar el balón. En el caso que el balón de a uno de los miembros del equipo contrario este pasa a colocarse donde el tirador del balón para salvarle los miembros del equipo tendrán que coger al vuelo el balón.

Una vez realizada la propuesta para los alumnos de Educación Primaria y ver los resultados, paso a hacer una propuesta para los alumnos de Educación Infantil. Ellos también quieren ser protagonistas y quieren participar en el proyecto. Tras observar sus caras de interés y ganas de aprender traslado el proyecto de juegos populares al aula de infantil, empleando igual que en primaria ocho juegos populares pero distintos a ellos.

5.6.3. Propuesta para los alumnos de infantil

Observo cómo durante los jueves del proyecto, los niños de infantil especialmente los alumnos de 5 años que durante mi estancia en el centro me hago cargo, también están interesados en la propuesta, se quedan mirando a sus compañeros mientras juegan.

Éstos quieren ser como los mayores, quieren jugar a lo que sus compañeros juegan. Me hago la siguiente pregunta ¿por qué los alumnos de infantil no participan en la propuesta? ¿Tal vez sea por la edad?

Hay que tener en cuenta que las reglas de estos tipos de juegos son complicadas de entender para los niños de estas edades; pero como expliqué en apartados anteriores, estos tipos de juegos pueden jugar a partir de los cuatro y cinco años; pero en algunos casos, adaptándolos a sus necesidades.

Al abordar el tema de los juegos populares los jueves y ver su interés hacia ellos, no perdí la oportunidad de trabajarlos en el aula y en la sala de expresión. Aproveché el proyecto que se estaba llevando a cabo “los castillos” para introducirles en el mundo de los juegos populares: ¿a qué jugaban los niños en otras épocas? Al hacerles esta

pregunta los alumnos empezaron a contestar juegos de hoy, no se podían hacer una idea que en otras épocas, no tenían los juguetes que tienen ahora y que ellos mismos se los fabricaban con materiales como palos, cuerdas, huesos... seguidamente les enseñé imágenes de juegos de antes y les propuse que preguntaran a sus abuelos y abuelas a qué jugaban ellos de mayores, para contrastar la información recibida acerca de los juegos de la época medieval.

Durante la asamblea, los alumnos comenzaron a contestar la pregunta que el día anterior les hice ¿a qué jugaban vuestros abuelos cuando eran pequeños? y llegamos a la conclusión de hacer un espacio dedicado a los juegos populares.

Otra actividad en la cual participo es en la lectura del cuento “Yaiza y su yo-yó”, ellos representan dicho cuento y la protagonista “baila” el yo-yó. Después del cuento les organizo en grupos para que todos jueguen con él. La mayoría ya sabía cómo se “bailaba”.

Pensando en la proposición de los alumnos de destinar un espacio de juegos populares, decidí hablarlo con Ana (la maestra de psicomotricidad) y acordarnos de hacerlo los miércoles.

Durante las sesiones de psicomotricidad, todos los miércoles les enseñé un juego popular distintos a los expuestos a los alumnos de primaria, tales como, las sillas musicales, la gallinita ciega, bomba, la zapatilla por detrás, las estatuas, el lobo, el tres en raya, abuelita, abuelita.

5.6.3.1. Concreciones en relación con las actividades propuestas en Educación Infantil

- 1. Las sillas musicales:** las sillas se colocan en círculo respaldo con respaldo. La cantidad de sillas que hay que poner debe ser una menos del número de jugadores. Se pone la música o sino también se puede emplear algún instrumento como por ejemplo un pandero. Mientras suena la música o el pandero bailan o se mueven alrededor de las sillas; cuando la música deja de sonar o el tambor de tocar los alumnos deben buscar una silla y sentarse. El alumno que no tenga silla queda eliminado, ejerciendo el rol de observador.

Cada vez que se va eliminando a los alumnos se va reduciendo el número de sillas. Este juego se trabaja la atención, el movimiento y el ritmo, la agilidad de sentarse en una silla, además de ser un juego de colaboración hacia una meta común y de ayuda hacia los compañeros.

En este juego se puede usar sillas o aros en caso de que el material sea escaso.

2. **La gallinita ciega:** se forma un corro con todos los participantes, estos cogidos de las manos, colocan a uno de ellos en el medio elegido al azar o con una “fórmula para rifar” donde se le venda los ojos y se le pregunta: ¿qué se te ha perdido? Y él/ella contesta: una aguja y un dedal, los que están en el corro le contestarán: pues da tres vueltas y lo encontrarás, una, dos y tres. El alumno del medio da tres vueltas sobre sí mismo y se va acercando al corro, qué estos sin soltarse se van moviendo, evitando que sean cogidos. Si coge a uno de ellos, a través del tacto tiene que adivinar de quién se trata si lo adivina éste pasa al medio repitiendo el procedimiento anterior. Lo que se trabaja en este juego es la noción espacial y saber moverse por el espacio con los ojos cerrados.
3. **Bomba:** se coloca a un alumno en el medio del círculo formado por el resto del alumnado. Éste mismo será el responsable de contar hasta 10 con los ojos cerrados. Para asegurarnos que tiene los ojos cerrados se le venda le colocamos una venda en los ojos y decide si contar rápido o lento mientras el resto se va pasando el balón. Una vez que el responsable ha acabado de contar se levanta la venda de los ojos y aquél que tiene el balón pasa al medio. Este juego permite a los alumnos iniciarse en los juegos de reglas y además de trabajar la habilidad manipulativa a la hora de pasar el balón y la rapidez, relacionarse con los compañeros mediante el juego.
4. **La zapatilla por detrás:** se coloca a los jugadores entados haciendo un corro, uno de ellos se queda de pie porque es el responsable del juego. Los que están en el corro cierran los ojos o se les venda. Comienzan a cantar la canción: “zapatilla por detrás, tris tras, ni la ves ni la verás, tris, tras, mirad para arriba que caen judías, mirad para abajo que caen escarabajos, ¡a dormir!, ¡a dormir! Que los reyes van a venir. El responsable mientras los demás cantan camina alrededor del círculo con un pañuelo o un balón, cuando acaba la canción deja el pañuelo o el balón detrás de uno de los alumnos. Estos miran detrás de ellos el que lo tenga tiene que cogerlo e ir detrás del responsable. Si no le cogen el responsable

intentará ir al sitio donde ha dejado el pañuelo y si le cogen se la sigue “quedando”. En este juego se trabaja la habilidad motriz de correr, la rapidez y la atención.

5. **Las estatuas:** los participantes se desplazan por el espacio del aula y cuando oigan stop todos se detienen, aquellos que sean tocados son los responsables del juego (es una estrategia para elegir a los alumnos que comienzan el juego). Los participantes comienzan a correr por el espacio evitando ser cogidos por los responsables, para evitar ser cogidos tienen que decir estatuas y quedarse quietos esperando a que alguno de los compañeros que no estén en estatuas ni pillados les salven pasando por debajo de las piernas. Con este juego se trabaja la velocidad a la hora de salvar a los compañeros, la atención además de mantener el equilibrio estando en estatuas y otras formas de desplazarse empleando otros planos, el suelo como a la hora de pasar por debajo de las piernas de los compañeros esto permite tener más contacto entre ellos.
6. **El lobo:** se elige al participante para que sea el lobo y el resto son huevos, cada uno de un color; para ello se colocan un pañuelo representando su color atado en el brazo. Cuando estén todos listos, el lobo pregunta que quiere un huevo y los huevos le contesta de qué color, el lobo dice un color y el huevo o los huevos que sean de ese color tienen que correr evitando ser cogidos por el lobo intentando llegar a sus respectivos sitios. Si no lo logran se convierten en lobos y el lobo pasa a ser huevo. En este juego se trabaja la atención y la rapidez.
7. **Abuelita, abuelita:** un alumno/a se coloca en un espacio de la sala sentado/a en una silla y se convierte en abuelita o abuelito. El resto se colocan enfrente de él/ella y cada uno les va haciendo determinadas preguntas sobre sus gustos musicales, de comida, de juegos... y el abuelito/a responde con un sí o un no y elige un desplazamiento. Si les dice que si este va avanzando hasta llegar al lugar del abuelo o abuela. Este juego se trabaja la habilidad locomotriz mediante distintas formas de desplazamiento, además de conocerse mejor entre ellos.
8. **El tres en raya:** se divide al grupo en cuatro grupos cada uno tiene su tablero, en este caso como es en la sala de expresión empleamos aros como tableros. Cada integrante del grupo tiene su pañuelo, éstos los deben colocar dentro de un aro evitando que sus compañeros hagan tres en raya. Es un juego donde se trabaja la habilidad visual, la rapidez y la ayuda entre los integrantes del grupo.

5.7 RESULTADOS DEL PROYECTO

En este apartado muestro los resultados obtenidos del proyecto llevado a cabo tanto a los alumnos de infantil como a los de primaria y qué beneficios han tenido sobre ellos, siguiendo los objetivos marcados para la propuesta.

5.7.1. Conocimiento de otros juegos

Se ha conseguido que los alumnos conozcan otros juegos distintos a los que están acostumbrados y que forman parte de la cultura. Además de disfrutar del juego en sí, también han aprendido a respetar el turno, las normas, a los compañeros, a colaborar y cooperar en grupo, desarrollar habilidades motrices como saltar, correr, desplazarse combinando canciones y retahílas en algunas ocasiones.

A lo largo del proyecto, la mayoría de los alumnos tanto de infantil como de primaria se han mostrado receptivos e interesados en el juego. Los alumnos de infantil tienen noción de algunos de ellos, ya que han jugado en fiestas de cumpleaños, ludotecas o campamentos de verano. Esto al igual que en el caso de primaria ha favorecido el interés de ellos y en algunas ocasiones, se han mostrado receptivos para explicar aquellos juegos que el resto de compañeros no conocen. Todos disfrutaban del juego esto se debe por un lado a que los juegos elegidos para el proyecto son juegos conocidos por ellos y los más empleados.

5.7.2. Desarrollo de habilidades motrices y sociales

A través de los juegos populares los alumnos de Primaria han puesto en práctica sus destrezas motrices, han buscado nuevas posibilidades de movimiento afianzando las habilidades locomotrices, principalmente. Ha surgido alguna dificultad a la hora de coordinar el salto con las canciones propias del juego como es el caso de la goma elástica y la comba.

En el caso de los alumnos de infantil han desarrollado también habilidades locomotrices como saltar, correr, desplazarse combinando canciones y retahílas en algunas ocasiones

y de lanzamiento mejorando en el lanzamiento de precisión dirigiendo el balón a una dirección y en la recepción.

En cuanto a nivel social en los alumnos de primaria, ha habido grandes cambios: los alumnos se comunican mediante el diálogo y si surge algún conflicto lo solucionan sin herir a los otros compañeros siempre respetando las opiniones y poniéndose en la piel del otro, prestando su ayuda cuando lo necesiten y cooperando todo el grupo sin dejar a nadie en un segundo plano.

Los alumnos de infantil han sentido miedo a la hora de vendar los ojos en el juego de la gallinita ciega porque si se hacían daño, han expresado sus sentimientos y deseos durante los juegos. Poco a poco han dejado las rabetas propias de la edad y han jugado en grupo. En el juego de tres en raya he visto como se ayudaban mutuamente.

5.7.3. Cumplimiento de las normas y las reglas de los juegos

Los alumnos de infantil han mostrado dificultad en las reglas del tres en raya, ya que éste ha sido adaptado a la sala de expresión. En el caso de los alumnos de primaria, en algunos juegos como en las chapas o en balón prisionero he podido observar la astucia para hacer trampas y así ganar.

5.7.4 Interés por los juegos del proyecto

Durante el proyecto, los alumnos de infantil han mostrado interés por los juegos llevados a cabo tanto en el aula como en la sala de expresión, esto lo puedo ratificar con el cuaderno de campo donde se encuentra el desarrollo de todas las observaciones del proyecto:

“La sesión comienza con la explicación del espacio dedicado los miércoles a los juegos populares. Todos los niños están entusiasmados por este espacio. Le inauguramos con el primer juego las sillas musicales. Primero les explico en qué consiste el juego con sus respectivas reglas y normas. Todos los niños prestan atención a las explicaciones” (CC. 9.3.2016)

“Por tanto, se genera un clima de disfrute con los juegos populares donde los alumnos se ayudan unos a otros, aunque a veces puede el egocentrismo propio de la edad. La participación es activa”. (CC.9.3.2016).

En los alumnos de primaria ocurre lo mismo se ve la disposición en los juegos, la implicación a la hora de prepararlos, de hacerse cargo de los materiales y explicar los juegos al resto del equipo, proporcionando la ayuda necesaria a sus compañeros:

“Observo una implicación por parte de los alumnos de primaria, se muestran receptivos a esta nueva propuesta que rompe con los juegos que están acostumbrados a jugar durante el recreo. En algunas ocasiones, la competitividad y los conflictos por ganar están presente pero en seguida lo solucionan”. (CC.4.3.2016).

5.7.5. Participación del alumnado en la propuesta

En cuanto a la participación de los alumnos de primaria, la mayoría han participado a pesar de la dificultad que han presentado en uno de los juegos, como es el caso de la goma elástica. El clima durante el juego ha sido un ambiente tranquilo y agradable aunque han tenido algún que otro conflicto a nivel de competición en los juegos del pañuelito y las chapas.

Los alumnos de infantil han estado receptivos a los cambios que han vivido con la introducción del espacio dedicado al proyecto, han presentado alguna que otra dificultad en los juegos del lobo y del tres en raya. En estos dos juegos, las explicaciones han sido más extensas y dinámicas para que todos los alumnos entendieran en qué consisten. Siguen en la etapa egocéntrica y no surge conflictos en cuanto quien gana o quien pierde puesto que todos piensan que son ellos los que ganan.

5.7.6. Nuevas experiencias de juego

Gracias al proyecto, los alumnos han adquirido nuevas experiencias de juego que pueden emplear en su tiempo libre. Esto mismo ha ocurrido al acabar el proyecto, los alumnos de infantil en los recreos, han innovado en los juegos, algunas alumnas se colocaron en círculo para jugar a piedra, papel o tijera, a bomba, otros al escondite

inglés, otros corrían por el patio evitando ser pillados por su compañero mientras decían estatua, algunos alumnos de primaria sin embargo llevaban al recreo peonzas y les enseñaban a los más pequeños a “bailarla”.

El 17 de Junio, los alumnos de infantil de los tres cursos han acabado el proyecto del castillo y han ambientado el patio como si fuera el patio del castillo real. Todos vestidos de la época medieval dieron paso al torneo de los juegos populares mediante gymcanas. Los niños tenían que sujetar la pelota con una cuchara, coger la manzana en un caldero de agua y otros en harina, carrera de sacos, de zancos, carreras de globos de agua, tirar del pañuelo, carrera de aros.

Por todo esto, ha merecido la pena realizar un proyecto de estas características, como podemos observar, la propuesta ha dado buenos resultados cumpliéndose los objetivos marcados para el proyecto a pesar de las dificultades que nos hemos encontrado durante la puesta en práctica, se ha desarrollado según nuestras expectativas aunque siempre hay que mejorar y cambiar.

6. CONCLUSIONES

Al comienzo del trabajo me propuse alcanzar cuatro objetivos. En primer lugar elaborar, desarrollar y analizar un proyecto a través de diferentes juegos populares durante el tiempo del recreo. Este objetivo se cumple, ya que en el trabajo se ha fundamentado mediante la literatura específica que tiene que ver con en el ámbito de la psicología donde varios autores explican la importancia del juego y los beneficios de éste. Además para comparar lo que dicen estos autores he recurrido al marco legal, donde muestra que el juego es el recurso metodológico por excelencia para propiciar su desarrollo y el aprendizaje del niño.

Al documentarme me fui interesando más sobre el tema y decidí elaborar un proyecto que se ha llevado a la práctica en el centro de Villalobón donde el protagonista fuera el juego. El proyecto está basado en juegos populares en el tiempo de descanso durante el recreo. Para ello he tenido que analizar el contexto del centro y las diferentes situaciones que se daban en el tiempo del recreo para poder desarrollar una propuesta ofreciendo situaciones de juego y de disfrute.

Este proyecto ha tenido sentido gracias a la colaboración del equipo docente que entre todos hemos podido innovar y dar otro sentido a los tiempos de descanso.

Gracias a este proyecto no hemos perdido la oportunidad de dedicar un espacio a los juegos populares, ya que a través de ellos, se conoce la cultura de otras épocas, las costumbres, las normas, se mejoran las relaciones entre iguales, se favorece a la colaboración y cooperación entre los grupos en un medio de disfrute pero también de aprendizaje.

He querido hacer un trabajo que sirva de ayuda a otros profesionales que se dedican a la enseñanza. Además considero importante fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y racional, frente a una cultura que estimula cada vez más la pasividad de lo corporal y el consumo de una imagen-pantalla. Todo ello gracias a un ingrediente fundamental que despierte el interés de los educandos, la motivación.

Quiero acabar con una frase de Fernando Savater (2008. p.45):

“Si el juego es aquella actividad supremamente libre que niega toda instrumentalidad y que el niño busca por sí mismo sin que nadie deba imponérsela como obligación, ¿qué mejor camino que éste para educarlo, a partir no ya de su obediencia sino de su jubilosa colaboración?”.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. DOCUMENTOS LEGALES

- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación infantil que hace referencia a la Comunidad de Castilla y León http://www.stecyl.es/LOE/EnseMinimas/Decreto_122_2007_2CicloInfantil_LOE_CyL.pdf (consultado el 31 de Abril del 2016).
- Declaración Universal de los Derechos del Niño <https://www.oas.org/dil/esp/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o%20Republica%20Dominicana.pdf> (consultado el 6 de Mayo)
- La Ley Organiza 2/2006, 3 de mayo, de Educación

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899> (consultado el 6 de Mayo del 2016).

- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BOCYL-D-20062014-2%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BOCYL-D-20062014-2%20(2).pdf)

(consultado 31 de Abril del 2016).

- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil

<https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf> (consultado el

31 de Abril del 2016).

7.2 BIBLIOGRAFÍA

- Boix Tomás, R. (1995). *Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*. Madrid: Graó.
- Delgado Guzón, A. (2000). *Para jugar como antes*. Madrid: CCS.
- Elkind, D. (2007). *El poder del juego: ¿Cómo las actividades imaginativas espontáneas le llevan al niño a estar feliz y saludable?* Cambridge, ME: Da Capo Press.
- García, A., y Llull, J. (2009). Planificación de actividades lúdicas. En García, A., y Llull, J. (Ed), *El juego infantil y su metodología* (pp. 78-103). Madrid: Editex.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- Garoz, I. y Linaza, J.L. (2006). Juego, cultura y desarrollo en la infancia: El caso de Palín Mapuche y el Hockey. *Revista internacional de ciencias del deporte*, 2(2), pp. 33-48.

- Navarro Guzmán, J. y Martín Bravo, C. (2010). El juego en educación infantil y primaria. En Carreras de Alba, R., Navarro Guzmán, J. y Martín Bravo, C (Eds), *Psicología de la educación para docentes* (pp.111-129). Madrid: Grupo Anaya.
- Ness, D. y Farenha, S.J. (2007). *La construcción del conocimiento: Importancia en el desarrollo del niño espacial y geométrico*. Lanham, MD: Rowman y Littlefield.
- Martín Criado, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Martín Martín G. y Peno Otero, S. (2012). *Juegos cooperativos para educadores, de la teoría a la práctica*. Madrid: Grupo 5.
- Linaza, J. L. (1997). Juego y desarrollo infantil. En Madruga, J. A. y Pardo León, P (Eds), *Psicología evolutiva II* (pp. 57-83). Madrid: UNED.
- Linaza, J. L. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Madrid: Anthropos.
- Pérez González, C. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*. *Pedagogía Magna*, Número 11, pp. 347-353.
- Piaget, J. (2007). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Savater, F. (2008). *El valor de educar*. Barcelona: Ariel
- Vidal Lucena, M. (2003). *El juego como instrumento educativo*. Madrid: Estrategias educativas.
- Vila Díaz, F. J. (2010). *El recreo: ¿sólo un descanso?* *Pedagogía Magna*, Número 5, pp. 113-118.
- Vygotski, L.S. y Cole, M. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grupo editorial Grijalbo.