



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

Propuesta de intervención de los juegos populares en los descansos activos del alumnado de Educación Primaria.



Autor: Fernando Sáez Bajo

Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) propone una propuesta de intervención de descansos activos sustentados en la práctica de actividad física mediante juegos populares, implementando el juego como recurso didáctico.

Consideramos que la actividad física a través de los juegos populares tiene un impacto positivo sobre la motivación del alumnado con las actividades propuestas, presentado mayor interés en participar en las mismas; mostrando una mayor adherencia a la práctica de la actividad física, a la vez que mejorar su rendimiento académico y desarrollar habilidades sociales y personales que les facilita su participación en actividades individuales y grupales.

Por ello, con este TFG se busca aprovechar la importancia que tiene el juego, más concretamente los juegos populares a través de los descansos activos, en el aprendizaje y desarrollo del alumnado, el cual se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.

Palabras claves: juegos populares, juego, actividad física, descansos activos.

ABSTRACT

This End-of-Degree Project (TFG) proposes a proposal for the intervention of active breaks based on the practice of physical activity through popular games, implementing the game as a didactic resource.

We consider that physical activity through popular games has a positive impact on the motivation of students with the proposed activities, showing greater interest in participating in them; showing greater adherence to the practice of physical activity, while improving their academic performance and developing social and personal skills that facilitate their participation in individual and group activities.

For this reason, this TFG seeks to take advantage of the importance of play, more specifically popular games through active breaks, in the learning and development of students, who become the protagonists of their own learning.

Keywords: popular games, game, physical activity, active breaks.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	6
3. OBJETIVOS.....	7
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	7
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
4.1 CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE EL JUEGO.....	9
4.2 LOS JUEGOS POPULARES EN CONTEXTOS ESCOLARES	10
4.3 ¿QUÉ SON LOS DESCANSOS ACTIVOS?.....	14
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	16
5.1 JUSTIFICACIÓN.....	16
5.2 CONTEXTUALIZACIÓN	16
5.3 OBJETIVOS	17
5.4 CONTENIDOS.....	17
5.5 METODOLOGÍA	18
5.5.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE INTERVENCIÓN GENERALES	
18	
5.5.2 RECURSOS NECESARIOS	19
5.5.3 ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS	19
5.5.4 ORGANIZACIÓN Y DISTRUBUCIÓN DEL TIEMPO.....	21
5.6 DISEÑO DE LOS JUEGOS.....	22
5.7 EVALUACIÓN.....	28
6. CONCLUSIONES	31
7. INVESTIGACIONES Y PROPUESTAS FUTURAS	33
8. BIBLIOGRAFÍA.....	34

ÍNDICE DE FIGURAS:

- FIGURA 1: ESTRUCTURA DEL MARCO TEÓRICO
- FIGURA 2: JUEGOS POPULARES UTILIZADOS EN LOS RECREOS
- FIGURA 3: DISTRIBUCIÓN DEL PATIO DE RECREOS PARA LA EJECUCIÓN DE JUEGOS POPULARES
- FIGURA 4: JUEGOS POPULARES UTILIZADOS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS
- FIGURA 5: DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES POR ACTIVIDAD
- FIGURA 6: DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE LA APLICACIÓN POR BLOQUES
- FIGURA 7: DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES

1. INTRODUCCIÓN

La propuesta de intervención propone la implementación de un programa de descansos activos sustentados en la práctica de actividad física a través de los juegos populares.

De esta forma la presente propuesta de intervención busca aprovechar la importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje del niño o niña, el cual se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, de esta manera el alumnado se enfrenta a diferentes procesos de relación, como el encuentro con un grupo de iguales en los escenarios propuestos, que facilitan la interacción con sus profesores, generando una serie de situaciones prácticas que promueven la actividad física en los descansos activos.

Este trabajo se divide en varios apartados que son: en primer lugar, la justificación, donde se habla de la importancia de este trabajo y por qué se han seleccionado los diferentes temas. Seguidamente, aparecen los objetivos y contenidos que se quieren conseguir.

A continuación, el marco teórico, que se presentan las bases teóricas del tema en concreto. A saber, que es el juego, los juegos populares y los descansos activos.

Después, se observa la propuesta didáctica, que no se llevará a cabo debido a la situación COVID. Trata sobre los juegos populares y los descansos activos en Educación Primaria, más concretamente con alumnos y alumnas de 4º de primaria del Colegio Fray Juan de la Cruz- La Aneja (Segovia).

Una vez explicado el tema y como se llevaría a cabo, aparecen las conclusiones y también las futuras propuestas o investigaciones.

Por último, se encuentran las referencias bibliográficas y los anexos que se han utilizado para realizar este TFG.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Este proyecto pretende poner en práctica descansos activos orientados desde una metodología activa a través del juego más concretamente, los juegos populares, con el fin de promover la actividad física en los espacios educativos.

El interés sobre el tema de los descansos activos vino en las prácticas del tercer curso de la universidad, donde un profesor del colegio en el que estaba, los usaba de forma lúdica. Me resulta interesante e importante a su vez conocer y estudiar sobre este tema durante la jornada escolar, más concretamente en Educación Primaria.

Normalmente nos centramos solo en las áreas de conocimiento y se dejan de lado este tipo de temas, en los que el alumnado puede realizar una gran variedad de actividades que les ayuden a aprender, desde una forma lúdica a través de lo que plantea el currículo.

Para esto, se propone la implementación de descansos activos en los que se aplique una metodología que implique el uso de los juegos populares para alcanzar los objetivos propuestos. Esta propuesta en el marco de los descansos activos se considera pertinente atendiendo a las siguientes razones:

- a. Mejora las funciones cognitivas.
- b. Afianza hábitos de vida saludables mientras previene el sedentarismo.
- c. Promueve la relajación.
- d. Propicia una sana convivencia escolar.

Los descansos activos orientados desde los juegos populares pueden convertirse en escenarios adecuados para que los alumnos y alumnas liberen las tensiones que han acumulado después de llevar a cabo actividades de clase que impliquen mayores niveles de concentración.

Por último, los descansos activos desarrollados atendiendo a la metodología basada en juegos populares si bien promueven el juego y la actividad física, lo hacen de manera ordenada atendiendo a ciertos propósitos, reglas y objetivos propuestos. Por ello, muchas actividades pueden plantearse desde el trabajo colaborativo, de modo que se apropien y se afiancen valores y habilidades relacionadas con una sana convivencia.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

El presente trabajo tiene como objetivo general diseñar y evaluar una propuesta de intervención referente a la implementación de los juegos populares para promover la actividad física durante los descansos activos de alumnos y alumnas de Educación Primaria.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A partir del objetivo general proponemos una serie de objetivos específicos que serán las bases de nuestras conclusiones finales:

- Explicar qué son los descansos activos y la importancia que tienen dentro de la educación.
- Considerar la importancia de los descansos activos para mejorar los aprendizajes de los alumnos y alumnas.
- Crear una propuesta de descansos activos que se adapten al contenido curricular de 4º de Educación Primaria.
- Mencionar la efectividad de los juegos populares como herramienta metodológica para motivar al alumnado a participar de las actividades propuestas.
- Explicar la importancia de la actividad física para el sano desarrollo del alumnado.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

Para la realización del presente proyecto se considera fundamental establecer en la fundamentación teórica la explicación de los principios que orientan y dan sentido a las prácticas pedagógicas propuestas. Para este caso, el desarrollo del marco teórico se plantea siguiendo la explicación de cuatro grandes ejes temáticos que se representan de manera gráfica en la figura 1, esto es:

- a. Conceptualización sobre el juego.
- b. Los juegos populares en contextos escolares.
- c. Qué son los descansos activos.

El abordaje de estos temas teóricos se estima necesario puesto que, como ya fue mencionado, la presente propuesta plantea la implementación de descansos activos en los que se practiquen juegos populares para alcanzar los objetivos propuestos.



FIGURA 1. ESTRUCTURA DEL MARCO TEÓRICO. FUENTE. MI PROPIA ELABORACIÓN

La figura 1 plantea la estructura conceptual del marco teórico, pensado para que el diseño de esta propuesta de intervención tenga mayor adherencia. Y teniendo en cuenta que los estudiantes que participaran de la actividad están cursando

cuarto grado de Educación Primaria se plantea partir del significado del juego, para entender el impacto que tienen los juegos populares en la educación; haciendo especial énfasis en el impacto que tiene su práctica en el desarrollo de la actividad física del alumnado y por último se aborda el significado de los descansos activos. Todo esto se desarrollará en los siguientes epígrafes.

4.1 CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE EL JUEGO

De acuerdo con la real academia de la lengua española (2018) el juego se define como la Acción y efecto de jugar por entretenimiento; y se reconoce al juego como una necesidad y un derecho (Linaza, 2013).

Por consiguiente, el juego es un importante espacio de aprendizaje; ya que tiene un papel importante en la estimulación del proceso de conocer y comprender en los alumnos y alumnas, cautivando la atención de los niños y niñas que se relacionan con espacios académicos que brindan posibilidades de aprendizaje mucho más amplias que la simple transmisión y asimilación de conocimientos (Bruner citado en Linaza, 2013).

En esta misma línea de ideas se considera que el juego tiene un papel tan importante en la vida del niño y niña que se continúa haciendo presente a lo largo de la vida; produciendo experiencias positivas diferentes a la actividad laboral, que son bien valoradas por las personas que lo realizan (Mota Ibáñez, 2018).

Con relación a lo anterior (Mota Ibáñez, 2018) refiere que los beneficios del juego son bastante amplios, ya que favorecen el desarrollo de la personalidad, la resolución de conflictos y la transmisión de valores y normas. Todas estas ventajas ofrecidas por el juego, despiertan el interés de diferentes autores, que desde distintas áreas del conocimiento aportan definiciones, que desde su perspectiva teórica intentan explicarlo.

Debido a todo lo anterior, el juego se convierte en un elemento importante del desarrollo del ser humano y desde diferentes áreas, en las que se busca aprovechar los beneficios que ofrece; siendo el área académica una de las más beneficiadas al incorporar la concepción del juego en sus prácticas cotidianas. Dejando de ser un elemento conceptual para convertirse en un elemento práctico

que favorece la preparación de ambientes agradables en el aula que promuevan el aprendizaje significativo.

La aplicación del juego en los espacios educativos tiene un impacto transformador que resulta bastante amplia de analizar; encontrando que según diferentes autores tiene efectos positivos en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de valores (Villanueva, 2005). Además del desarrollo de la inteligencia emocional, la identificación de sentimientos e ideas propias, el autoconcepto y su interacción social (Villanueva, 2005).

Se entiende entonces que el juego se presenta como un escenario innovador y divertido, que al ser integrado en las prácticas educativas se convierte en una propuesta metodológica que se adapta a diferentes prácticas, entre ellas la actividad física. Que al ser propuesta a través del juego hace que los alumnos y alumnas tengan una mejor disposición a participar de las diferentes actividades que se planteen.

Es por esto que esta propuesta de intervención busca promover la actividad física a través de escenarios de juego como la práctica de juegos populares durante los descansos activos.

4.2 LOS JUEGOS POPULARES EN CONTEXTOS ESCOLARES

Para contextualizar el uso de los juegos populares dentro de esta propuesta de intervención, se definirán como aquellos juegos que han ido pasando de generación en generación (Varela, 2015). Se considera que la práctica de juegos populares se convierte en un escenario propicio para favorecer los procesos de interacción, socialización entre los estudiantes, que al compartir un espacio de ocio y entretenimiento que les resulta divertido, construyen sin darse cuenta un vínculo afectivo con sus demás compañeros, promoviendo el desarrollo emocional. Además, su práctica tiene un impacto significativo físico de los niños y niñas (Rodríguez, 2013)

De esta forma en el presente epígrafe se abordarán las aportaciones teóricas y prácticas que han resultado de los trabajos de distintos autores que promueven la actividad física, desde el uso de la lúdica y la recreación, que por objeto de

estudio se centrará en la incorporación de metodologías centradas en el uso de juegos populares para la promoción de la actividad física en el contexto escolar.

En esta misma línea de ideas se puede partir del trabajo realizado por (Castillo-Rodríguez, Córdoba y Gil-Madrona, 2018), el cual presenta en su *artículo Dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas*. Este trabajo de investigación se basó en el desarrollo de una metodología cualitativa, que se sirvió de la utilización de diferentes juegos tradicionales, durante los espacios de recreo de 30 minutos diarios, para mejorar la práctica de la actividad física en una muestra de 179 alumnos y alumnas (esta muestra estuvo compuesta por 98 niños y 81 niñas) que cursaban los grados de 1º a 6º, en el centro público Gloria Fuentes de la ciudad de Albacete en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (Castillo-Rodríguez et al., 2018)

Los juegos populares o tradicionales en este proyecto de intervención se presentan en la figura 2.

Jornadas preparatorias		
Fecha	Actividades	Cursos
02/03/2016	Comba/ Relej	Todos
02/03/2016	Fútbol	3º, 4º, 5º y 6º
03/03/2016	Partidos quemaos	Todos
04/03/2016	Goma elástica	Todos
07/03/2016	Juegos populares: rayuela	Todos
07/03/2016	Juegos populares: zapatilla por detrás	Todos
08/03/2016	Carrera se sacos	Todos
09/03/2016	Baloncesto (KAO)	(2º, 3º, 4º, 5º y 6º)

FIGURA 2. JUEGOS POPULARES UTILIZADOS EN LOS RECREOS. FUENTE: (CASTILLO-RODRÍGUEZ ET AL., 2018, P.7)

En la figura 2 se presentan los juegos populares, que se han utilizado para el desarrollo la actividad física con los grados de educación primaria del centro público Gloria Fuentes, estas actividades se realizaron con una organización

previa que da cuenta de un proceso planificado, con el que se distribuyó el patio de recreo de manera que tuviese espacio suficiente para que los participantes pudiesen elegir participar en actividades como comba, fútbol, partidos quemaos, goma elástica, juegos populares: rayuela, zapatilla por detrás, carrera de sacos, baloncesto; para esto se distribuyó el patio de recreo como se presenta en la figura 3.

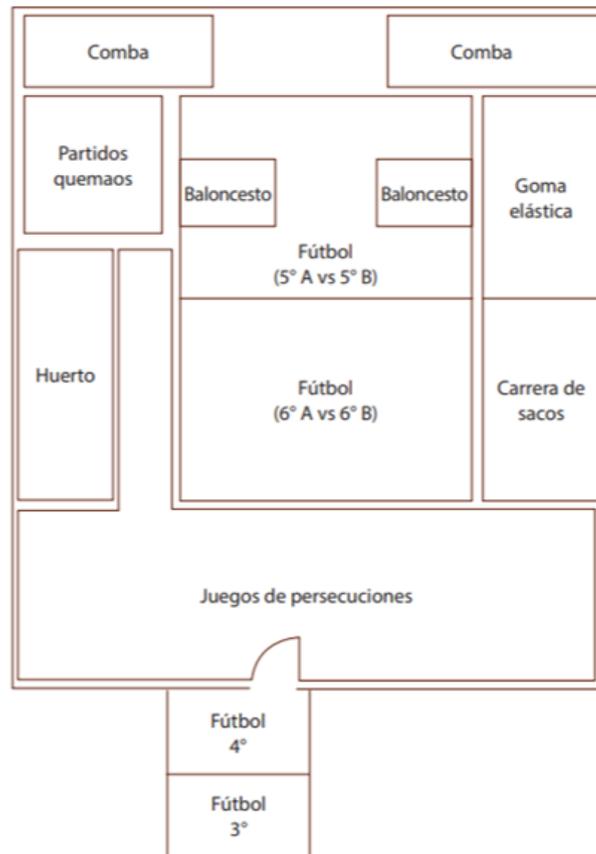


FIGURA 3. DISTRIBUCIÓN DEL PATIO DE RECREOS PARA LA EJECUCIÓN DE JUEGOS POPULARES. FUENTE: (CASTILLO-RODRÍGUEZ ET AL., 2018, P.9)

En la figura 3, se presenta la forma en que se realizó el dispositivo de intervención, pues teniendo en cuenta en que solo se contaba con los 30 minutos del recreo para que los participantes pudiesen compartir la ejecución de algún juego popular. Se necesitó de una planificación de actividades simultáneas, que

fuera lo suficientemente organizada para que sus participantes pudieran desarrollar con éxitos las actividades propuestas. Este estudio permitió a los investigadores a través del desarrollo de encuestas con estudiantes y docentes la comprobación del mejoramiento de la convivencia escolar en el centro educativo.

Con relación al anterior estudio, se pueden encontrar trabajos como el de (Varela, 2015), en el cual se presenta en su artículo *Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos*. En este da cuenta de la investigación realizada a través de una metodología cualitativa. En este estudio participó una muestra de estudiantes de primaria de dos centros educativos de los centros de A Costa da Morte con los que se practicaron los juegos populares presentados en la figura 4.

<i>Juegos centro educativo A</i>	<i>Juegos centro educativo B</i>
Chapas, peonzas, salto a la comba, pelouros, tabas, zancos, zorregadora, tres en raya, petanca, salto pata coja con aro, bolos, la rana, boliches, brilé, soga-tira, carreras de sacos, el molino, cuatroesuinias	La gallinaciega, el pañuelo, tres en raya, mariola, salto a la comba, la goma, bolos, chapas, a chave soga-tira, los aros, peonzas y perinolas

FIGURA 4. JUEGOS POPULARES UTILIZADOS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS. FUENTE: VARELA (2015).

En la figura 4 se presentan los juegos populares que fueron implementados durante el recreo en los centros educativos mencionados, lo cual tuvo una acogida por parte de estudiantes y docentes, que han decidido darle continuidad a la propuesta con la inclusión de la misma para el siguiente periodo escolar. El estudio realizado permitió notar que en las instituciones educativas en las que se trabajó, se contó con una mejoría en la disposición de los estudiantes a la práctica de la actividad física, además de favorecer los procesos de convivencia

escolar. Por lo que se considera que la propuesta lúdica a través de juegos populares es una apuesta efectiva para dinamizar los descansos escolares.

En concordancia con lo anterior, (Rodríguez, 2013) en su artículo *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria*, parte del desarrollo de una metodología cualitativa, mediante la realización de una revisión bibliográfica que le permite reconocer las bondades de los juegos populares para la dinamización de propuestas orientadas al desarrollo de la actividad física en el alumnado.

4.3 ¿QUÉ SON LOS DESCANSOS ACTIVOS?

Los descansos activos buscan incluir intervalos cortos de tiempo, usualmente en un rango promedio de 15 minutos, en el transcurso de las jornadas de clase, una vez se terminen ciertas actividades propuestas para la clase o cuando se perciba desgaste o agotamiento de parte de los alumnos y alumnas. Dicho de otro modo, los descansos activos son pausas, pueden ser programadas o espontáneas, que se establecen para promover la actividad física a través de ejercicios lúdicos que buscan mejorar el aprendizaje y el clima escolar.

Teniendo en cuenta lo dicho, no se deben confundir los descansos activos con los espacios de descanso o recreo. El BOCYL 142 del 25 de julio de 2016 que establece el horario lectivo de la Educación Primaria, plantea que para cuarto de primaria corresponden un total de dos horas y media de descanso/recreo a la semana. Si bien, estas horas de recreo pueden ser aprovechadas como espacios para el descanso activo, por lo general, este tiempo suele ser asignado a los alumnos y alumnas para que hagan uso libre de este. No obstante, de acuerdo con (Suárez, Ruiz, López y Martínez, 2018), hay estudios que señalan que la inclusión de, al menos cuatro minutos de actividad física, fomenta la atención en los estudiantes.

Planteada la diferencia entre descansos activos y el espacio de recreo y establecido que el recreo puede ser usado como un espacio para el descanso activo, es preciso mencionar que los descansos activos suelen ser implementados para aprovechar el descanso que hay entre cambios de clase. De esta manera, se da un uso óptimo a un tiempo que suele no ser aprovechado del todo. Sin

embargo, se debe insistir en que los descansos activos en cuanto a metodología de trabajo se ajustan a las prácticas y requerimientos particulares del aula, de tal suerte que no es una exigencia que, aunque es beneficioso que sean aplicados con regularidad, no es necesario que se implementen siguiendo un horario estricto o solamente en una franja específica.

Los descansos activos se establecen como una metodología flexible que se ajusta a las necesidades particulares de los entornos educativos, su uso puede ser programado o espontáneo. Además, los descansos activos pueden estar vinculados con el desarrollo lúdico de los temas vistos en clase, como un refuerzo de estos, pero también puede ser un recurso lúdico para desviar la atención de los temas vistos y proponer un espacio orientado únicamente al relajamiento.

Sea cual sea el caso, como refuerzo lúdico o como un espacio para el relajamiento, el descanso activo reporta múltiples beneficios. Cabe insistir en que tiene efectos positivos relacionados tanto con la salud física, emocional y en el relacionamiento intrapersonal e interpersonal. Sin embargo, tampoco hay que olvidar que la práctica de los descansos activos se articula de forma activa con el juego.

Por último, conviene enfatizar en que los descansos activos son modificables y se ajustan a las necesidades particulares de los entornos porque también permiten la exploración de otros espacios que no se limitan al aula de clase. Los descansos activos pueden llevarse a cabo en pasillos, parques, canchas, patios, jardines, entre otros espacios que se consideren adecuados (Sánchez et al, 2017).

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta de intervención, propone el diseño un programa de descansos activos en los que se promueva la actividad física a través de los juegos populares. Teniendo en cuenta el rango de edad (8 a 10 años) del alumnado que se encuentran en 4º de Educación Primaria. Se opta por la utilización de estrategias sustentadas de forma lúdica, propuesta en los juegos populares, ya que la forma en que funcionan se adapta con facilidad al contexto educativo, estimulando al alumnado.

Partiendo de lo anterior, se entiende que la utilización de los juegos populares ofrecen espacios en los que los niños y niñas podrán socializar con relación a unas construcciones normativas, que regulan el comportamiento de los participantes en un contexto construido a través del juego, esto hace que los niños y niñas de Educación Primaria, asimilen de forma lúdica las normas que se les presentan y que entiendan que para poder jugar, no solo tendrán que cumplir las normas que se le presentan, sino que tendrán que aprender a convivir con los otros compañeros para lograr un objetivo ya sea grupal o individual.

5.2 CONTEXTUALIZACIÓN

El CEIP Fray Juan de la Cruz, se encuentra ubicado en pleno casco histórico de Segovia, junto a la muralla, más concretamente, en la calle Taray. Está localizado a escasos metros de la plaza de la Artillería, donde se encuentra el Acueducto. Asimismo, este colegio, se encuentra anejo a la antigua Escuela de Magisterio de Segovia, hecho que ha dado pie al sobrenombre con el cual se conoce a esta entidad: “La Aneja”.

Más concretamente se va a llevar a cabo en el aula de cuarto de primaria. La clase de cuarto cuenta con 20 alumnos y alumnas; 12 niñas y 8 niños, con edades comprendidas entre los 8 y 10 años.

En esta clase no hay alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales.

5.3 OBJETIVOS

- Desarrollar las habilidades básicas a través del juego, más concretamente los juegos populares.
- Conocer algunos juegos populares, y ponerlos en práctica.
- Disfrutar del juego a través de los descansos activos.
- Aprender contenidos nuevos o seguir trabajando en los que ya se conocen de manera lúdica a través de los juegos populares en los descansos activos.

5.4 CONTENIDOS

Los contenidos trabajados en esta propuesta han sido extraídos de DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- Bloque 3: Habilidades motrices:
 - Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valoración el esfuerzo personal.
 - Control y dominio del movimiento. Resolución de problemas motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas y de sus combinaciones.
 - Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de desplazamientos, saltos, equilibrios y manejo de objetos.
 - Ejecución de acciones motrices relacionadas con las capacidades coordinativas adaptadas a diferentes contextos.
 - Desarrollo de la iniciativa y de la autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio temporal de procedimientos de al menos dos jugadores, de acuerdo con un esquema de acción común, con actitud cooperativa.

- Bloque 4: Juegos y actividades deportivas
 - o Conocimiento del origen y práctica de juegos populares y tradicionales de Castilla y León. Aplicación de las habilidades básicas y específicas de manejo de pelotas, balones y otros objetos, con o sin implemento, en situaciones de juego.
 - o Práctica de juegos y deportes alternativos.
 - o Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

5.5 METODOLOGÍA

En esta propuesta de intervención se llevará una metodología activa, en donde no solo intervendrá en profesor como fuente de información y el alumnado solo escuchará o cogerá apuntes, sino que el maestro servirá como guía de aprendizaje, donde los alumnos y alumnas aprenderán a través de diferentes preguntas y actividades que realizará el maestro.

Para la realización de esta propuesta se llevará a cabo una metodología comprensiva, que favorecerá la participación activa de los alumnos y alumnas y que con ella se pretende que consigan diferentes aprendizajes a través de paradas de reflexión- acción y asambleas.

La metodología se basa en los principios de inclusión y normalización, ya que posibilita la participación activa del alumnado, respetando sus ritmos de aprendizaje. Por último, otra de las características, es que los juegos son abiertos y flexibles, ajustándose a las necesidades que surjan en su desarrollo.

5.5.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE INTERVENCIÓN GENERALES

- Las actividades serán de carácter lúdico; se respetará la motivación, se practicará el juego simbólico, el aprendizaje funcional y significativo.
- Perspectiva innovadora: se partirá de sus curiosidades e intereses comentados el primer día gracias a cuestionarios.

- Globalizadora: se pretenderá que los niños y niñas desarrollen todas sus capacidades; intelectuales, afectivas, sociales, expresivas, etc.
- Perspectiva participativa: se promoverá la participación del alumnado desde la comunicación y en las actividades diarias.
- Estimular el pensamiento creativo, la autonomía y aparecerán actividades que admitan diferentes respuestas, desarrollando la creatividad de los alumnos y alumnas.
- Importancia de la valoración positiva y de los aspectos afectivos: impulsando las manifestaciones de afecto y cercanía entre los alumnos y alumnas, profesores y familiares, a través del contacto físico y corporal y la expresión de los sentimientos y pensamientos, favoreciendo la empatía intra grupal e inter grupal.

5.5.2 RECURSOS NECESARIOS

Los recursos necesarios para llevar a cabo los diferentes juegos populares aparecen en el punto 5.6 que se mencionan el diseño de las actividades. En este apartado aparecen los diferentes juegos populares que se llevarán a cabo.

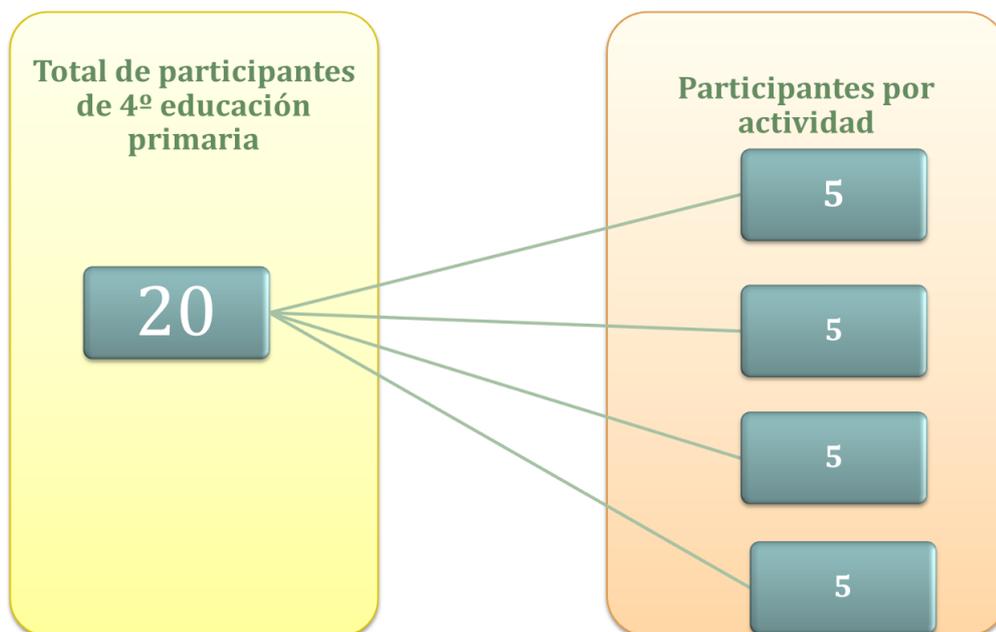
5.5.3 ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

La planificación de la forma en que el alumnado podrá participar en esta propuesta, se hace buscando la menor interrupción posible a los contenidos curriculares que se hacen en cada asignatura. Para esto se trabajará durante el descanso o recreo de los estudiantes. En el que se sacará partido de estos, ya que lo reconocen como espacio de ocio y diversión.

De esta forma se desarrollará una planificación de la forma en que se distribuirá el espacio del recreo para la realización de diferentes juegos populares, para esto se hace necesaria la formación de subgrupos como se puede ver en la figura 5.

FIGURA 5. DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES POR ACTIVIDAD. FUENTE: ELABORACION PROPIA.

Distribución de participantes por actividad



En la figura 5, se muestra la forma en que se distribuye a los alumnos y alumnas participantes en subgrupos de 5 personas. Con esto se busca que todo el alumnado pueda participar en las actividades que se plantean.

Se debe de disponer de un espacio apropiado para que los estudiantes puedan practicar los juegos populares que se plantean.

Se contará con los elementos (6 pañuelos, dos sogas, 8 peonzas, 2 o 3 juegos de petancas, 4 sacos, tiza, cinta de papel, silbato, reloj para temporalizar las actividades, bastoncillo, 2 aros) necesarios para realizar las actividades.

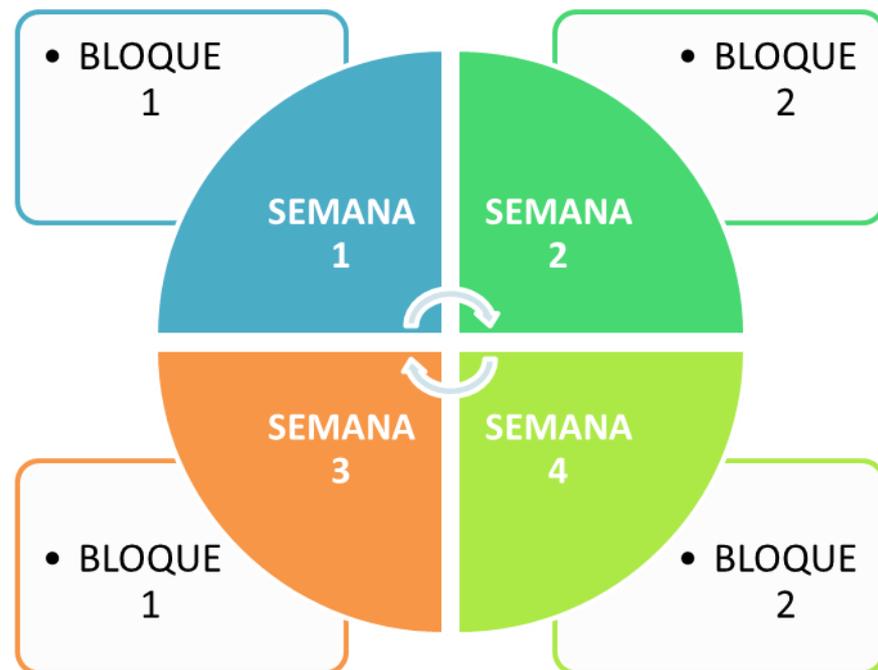
Se requiere además del recurso humano para poder desarrollar las actividades, para esto se propondrá contar con los docentes encargados de los grupos y con la participación del responsable de desarrollar esta

propuesta de intervención. Además de los estudiantes que participarán en los diferentes juegos presupuestados.

5.5.4 ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Teniendo en cuenta la planificación de actividades, se piensa que tendrá que ser desarrollada durante un mes, en el que cada bloque se aplicará durante tres días a la semana, y cada sesión tendrá una intensidad horaria de 20 minutos por lo que se propone que a cada uno de los dos grupos se le presenten los dos bloques planteados. Lo cual se presenta en la figura 6.

FIGURA 6. DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE LA APLICACIÓN POR BLOQUES. FUENTE: ELBAORACIÓN PROPIA



En la figura 6 se presenta la forma en que se aplicará el proyecto de intervención, que tendrá una duración total de 1 mes y se ejecutará durante una fase inicial que tendría una duración de dos semanas, para proceder a ejecutar la fase de refuerzo, que tendrá también una duración de 2 semanas. En esta se repetirán las actividades de la fase inicial, con el

objetivo de reforzar los resultados a obtener y permitiendo que el desarrollo de las actividades se favorezca de la práctica que desarrollaron los estudiantes durante la fase 1.

5.6 DISEÑO DE LOS JUEGOS

Las actividades a desarrollar en esta propuesta se agruparán en dos grandes bloques compuestos de 4 actividades cada uno, lo cual se presentará en la figura 7.

FIGURA 7. DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Distribución de actividades por bloques

Bloque 1	Bloque 2
<ul style="list-style-type: none">• La gallina ciega• Los aros• Peonzas y perinolas• El pañuelo	<ul style="list-style-type: none">• Salto a la comba• Petanca• Soga tira• Carrera de sacos

En la figura 7 se presentan la distribución por bloques. En el bloque 1 se realizarán los juegos populares; La gallina ciega, los aros, peonzas y perinolas, el pañuelo; y en el bloque 2 se realizarán los juegos populares; Salto a la comba,

petanca, sogas tira y carrera de sacos. Todo esto regido desde los principios del juego y en particular los juegos populares, pues utilizan elementos como la competencia, premios y castigos. Haciendo que el alumnado se automotive, buscando ganar en los juegos mencionados.

Para favorecer la aplicación de los juegos propuestos se hace una descripción de cada uno, de esta forma se plantea un lenguaje común que pueda seguir cualquier persona interesada en aplicar esta propuesta:

Bloque 1

LA GALLINA CIEGA

El juego de la gallinita ciega es conocido a nivel popular y para jugarlo se debe tener en cuenta que:

“se necesitan un mínimo de cuatro personas y una prenda de textil para poder tapar los ojos a la persona que le toque 'ligar'. Originariamente se ha utilizado un pañuelo para tapar la visión, aunque si no se dispone de ello, cualquier prenda, ya sea una camiseta o una sudadera, es suficiente [...] Los participantes deberán sortear para ver quién es el primero en comenzar. El elegido o elegida tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: 'Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás'[...] Una vez terminada la canción, el niño y niña que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. Lo gracioso es que entre el mareo y la imposibilidad de ver lo que tiene alrededor, el que liga suele alejarse bastante del resto de participantes por lo que deberá guiarse por el resto de sentidos para pillar a sus compañeros” (Oliver, 2017,p.1).

De acuerdo a lo anterior se puede decir que el juego de la gallinita tiene popularidad en distintas partes del mundo, y su práctica resulta sencilla para los niños y niñas, ya que se tiene cierto parecido con otros juegos como el pilla y pilla y el escondite.

LOS AROS

El juego de “El aro” consiste en la utilización de un aro de metal, madera o plástico, que se impulsa con las manos y se guía con un bastoncillo llamado guía, existen algunas variaciones de este juego, entre las que se eligió hacer que cada grupo forme una fila, quedando entonces dos filas detrás de la detrás del punto de salida; posteriormente un representante de cada grupo debe salir a toda velocidad, llevando El aro (de la manera que se indica al inicio de la descripción) desde el punto de salida desde el marcar un punto de partida y un punto de llegada, devolviéndose de la misma forma hasta el punto de salida para entregar el aro al compañero que sigue en la fila, este deberá hacer el mismo procedimiento y se seguirá así sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo hayan participado en el juego, al final ganara el grupo que termine primero la prueba (Álvarez y Calvo-flores, 2014).

Como variación de dificultad se plantea como reglas, (1) que deben respetar el orden de la fila, sin interrumpir la carrera de cada participante; (2) El aro debe girar sin detenerse y caer al suelo, si esto llegase a pasar el participante deberá volver a iniciar desde el punto de salida, lo que generaría que el grupo perdiese tiempo frente al grupo contrario.

PEONZAS Y PEROLINAS

Con este juego se hace referencia a un objeto (peonza, perinola o trompo) que tiene la capacidad de girar sobre su punta, y debe alcanzar velocidad mediante el impulso y logra sostener su fuerza rotatoria gracias a la velocidad que permiten mantener su equilibrio. De esta forma para poder jugar a este juego se debe aprender a desarrollar la capacidad de hacer girar la peonza el mayor tiempo posible (Jurado y Ramas, 2019).

El hacer girar la peonza representa cierto grado de dificultad y su práctica que puede variar bajo la utilización de una cuerda, esto debido a su dificultad ha tenido múltiples variaciones, hasta la utilización de dispositivos más mecánicos, y ha servido de material para algunas series, programas y personajes infantiles

de televisión.

La incorporación del juego de la Peonza o perinola en este proyecto se hace de forma que permita la inclusión de los participantes de ambos grupos, quienes estarán formados en círculo, alrededor del espacio en el que se quiere que giren las peonzas, y en el que cada representante del grupo lanzara su peonza, al final ganaran los participantes que logren hacerlas girar más tiempo.

EL PAÑUELO

El juego de "El pañuelo" es ampliamente reconocido en el actual contexto, pues debido a la facilidad que representa su realización, extiende sus posibilidades de ser practicado en diversos contextos, por lo que es uno de los juegos populares más practicados y se puede describir teniendo en cuenta que:

El número de jugadores mínimo en este juego es de 5 personas. Primero se forman dos equipos, a ser posible con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. Pueden competir y dividirse las chicas contra los chicos, por ejemplo. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número diferente en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se pinta una línea separadora y se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de la línea separadora (a esta persona se le suele llamar "pañuelero"). La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número, y entonces, el miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo de vuelta al lugar en el que estaba. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante sin punto.

También puede quedarse sin punto aquel que sobrepase la línea separadora sobre la que está el pañuelo antes de que el contrincante lo haya cogido o sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo antes de haberlo llevado de vuelta al lugar en el que estaba.

"El truco del juego consiste en provocar al contrario para que rebase la línea

simulando haber cogido el pañuelo y correr más rápido que el oponente una vez agarrado el pañuelo” (Peralta, Mesa, Ruano, Y Sánchez, 2014, p. 1). Al final del juego ganará el grupo o equipo que tenga más puntos.

Bloque 2

SALTO A LA COMBA

El juego del salto a la comba se ha transmitido de generación en generación, y su práctica a pesar de resultar sencilla, requiere de cierta agilidad física, implicando varios grupos musculares, por lo que es común ver que se utilizan variaciones del uso del salto de la cuerda en el desarrollo de entrenamientos físicos.

La utilización del salto de la cuerda como juego se puede describir de la siguiente manera:

Dos jugadores cogerán la cuerda por cada uno de sus extremos y moverán la cuerda o bien balanceándola de un lado a otro dibujando con el brazo una “U” imaginaria o bien dando vueltas en el aire a la cuerda dibujando una “O” imaginaria. El resto de los jugadores se ponen en fila al lado de uno de los que está moviendo la cuerda para entrar a saltar por encima de ella. [...] de uno en uno. Lo que hay que hacer es saltar, salir e irse de nuevo a la cola de jugadores. Si el jugador que salta pisa la cuerda o se tropieza con ella tendrá que dejar de saltar y ponerse a mover la cuerda liberando a uno de los dos jugadores que está dando (Serrat, 2014, p.1).

Para el desarrollo de esta actividad se propone que en el grupo 1 y 2 se formen subgrupos de 5 participantes, dos, sostendrán la cuerda haciéndola girar y los otros tres participantes podrán esperar a saltar de uno en uno o podrán saltar los tres al mismo tiempo. Al final ganará el equipo que logre saltar la cuerda más veces seguidas sin caer.

PETANCA

El juego de la petanca puede ser descrito de acuerdo con (Merino, Romero, Fernández, Y Rey, 2009) como un juego en el que se utilizan unas bolas llamadas boliche, las cuales se deben lanzar desde una posición de lanzamiento, marcada con una circunferencia de lanzamiento, por lo que el juego de la petanca se tratara entonces de acuerdo con la Federación Española de Petanca (FEP, 2020) tirar una bola lo más cerca posible de un objetivo que suele llamarse boliche o bolín. Los adversarios pueden ser dos (uno contra otro) o por equipos de dos contra dos (dupletas) o tres contra tres (tripletas). Las partidas suelen jugarse a 13 puntos en terreno libre o bien dentro de una pista delimitada (la oficial tiene una medida de 15×4 metros) [...] El punto pertenece a la bola más próxima al boliche. El adversario debe continuar jugando sus bolas hasta que recupere el punto, es decir, coloque su bola más cerca del boliche[...] Cada bola de un mismo equipo, si ninguna bola del equipo contrario está más cerca del objetivo, cuenta como un punto, y estos puntos se cuentan al final de cada tirada, es decir, cuando se han jugado o tirado todas las bolas[...] Las bolas han de ser metálicas, con un diámetro comprendido entre los 7'05 y los 8 centímetros y un peso de 650 gramos como mínimo y 800 como máximo [...] El boliche debe ser de madera y su diámetro ha de estar comprendido entre 25 y 35 milímetros.

Para la adaptación de la presente propuesta de intervención se propone que los participantes se distribuyan en un total de 5 participantes en representación del grupo al que representan. Al finalizar el juego ganará el grupo que tenga más puntos durante la práctica de este juego popular.

SOGA TIRA

Para el desarrollo de este juego según (Gallego, 2010) se debe contar con una soga que sea lo suficientemente larga y resistente para que no se rompa, se ubicara los dos grupos en ambos extremos de la cuerda y deberán tirar al mismo tiempo de ella. Al final del ejercicio ganará el grupo que logre halar la cuerda,

haciendo que el grupo contrario caiga o se desplace hacia ellos.

CARRERA DE SACOS

La carrera de sacos es un juego popular que goza de reconocimiento, ya que debido a su dificultad suele ser utilizado en actividades competitivas o grupales y;

Consiste en recorrer una distancia determinada, desplazándose a saltos con las piernas enfundadas en un saco, que se toma con las manos a la altura de la cintura [...] Adaptaciones: Se pueden utilizar cuerdas o cintas para mantener juntos los pies de los concursantes. Se puede concursar por equipos (Antón, 2011, p. 104)

En el actual contexto se distribuirá a los participantes en subgrupos de 5 personas que representaran cada uno a su equipo, se les pide que se formen detrás de una línea que marcará el punto de salida, del que deberá partir un participante hasta el punto de llegada y volver al punto de salida, en donde le entregará el saco a otro compañero que deberá hacer el mismo recorrido. La actividad continuará de esta forma, hasta que todos los participantes hayan realizado el ejercicio. Al final ganará el grupo que termine primero la actividad.

Con el desarrollo de esta propuesta se trabajarán competencias como: resolución de conflictos, convivencia escolar, regulación de emociones, socialización, comunicación asertiva, capacidad para seguir instrucciones. Todo esto desde una metodología que se apoya en la práctica de juegos populares como una propuesta inclusiva que permite la participación del alumnado.

5.7 EVALUACIÓN

La evaluación será continua, inicial, individual y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas del currículo. Para ello, se evaluará al alumnado fijándonos en los aprendizajes adquiridos y los objetivos, gracias a los

criterios de evaluación que serán esenciales para valorar el grado de adquisición de las diferentes competencias básicas. Pero, si el progreso de los alumnos y alumnas no es el esperado, se implantarán diferentes refuerzos educativos, los cuales se tomarán una vez se muestre la dificultad.

También tiene una función certificadora y formativa y para que esto suceda, al comenzar el curso, se les hará una evaluación inicial (Anexo 1) para observar lo que saben y lo que tienen que mejorar. Durante las siguientes sesiones, se realizará una evaluación continua, donde la observación será el principal instrumento. Por último, se hará una evaluación final, donde se observará si han conseguido los objetivos marcados (Anexo 2).

Es importante evaluar al profesor (Anexo 3) y la propuesta (Anexo 4). Para realizar la evaluación al maestro, se evaluará la planificación de la sesión, la motivación e interés que tiene y la coordinación con el resto de maestros que ayudarán y familias. Para ello, se podrán usar diferentes técnicas como: el cuaderno del maestro, cuestionarios de autoevaluación, cuestionarios para conocer opiniones del alumnado, etc.

Y en cuanto a la propuesta, se evaluará que siga unos pasos de menor a mayor dificultad y que tenga una coherencia. Los alumnos y alumnas también tendrán un cuaderno donde irán apuntando lo que se ha hecho en cada sesión y lo que han aprendido, para poder observar la evolución que van teniendo. Y también un cuestionario donde el maestro evaluará el proyecto para ver los fallos y así corregirlos en el futuro.

Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación tienen varias funciones; Sirven para calificar al alumnado, enseñándoles los progresos que han obtenido en relación a los aprendizajes de los contenidos y a los objetivos. Al igual que la calificación también sirve para mostrar al alumnado el nivel de competencia adquirido.

Como nos indica la 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; en el punto 3 del Artículo 31, dice que los resultados de las evaluaciones se expresarán en los

siguientes términos: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), Sobresaliente (SB), considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás.

Definiendo más en una escala numérica del 1 al 10 las calificaciones de la propuesta serán: Insuficiente (si no llega al 5), Suficiente (a partir del 5), Bien (a partir del 6), Notable (a partir del 7), Sobresaliente (a partir del 9), pero debido a que en la calificación final no se pueden poner decimales, se tendrán en cuenta diferentes aspectos como la cooperación, el esfuerzo, etc. Por lo tanto, si los alumnos y alumnas consiguen tener las décimas de la nota más alta del 0,5 su nota se puntuará hacia arriba, pero si su nota es más baja del 0,5 se puntuará hacia abajo.

Otra de las funciones que aparece en la evaluación es la calificación final, en la que se determinará la autoevaluación del alumno y alumna con un porcentaje del (10%), el cuaderno del alumnado (30%), las fichas de observación (50%) y la coevaluación de los alumnos y alumnas (10%).

Instrumentos de evaluación:

Técnicas	Instrumentos
Observación	Cuaderno del profesor. Cuaderno de los alumnos y alumnas. Diferentes hojas de evaluación. Cuestionario inicial y final de la propuesta.
Fotografías	Móvil.

Finalmente se evaluará el proceso de la propuesta, en el que se usarán conversaciones con el alumnado, diferentes producciones y un cuestionario final donde se evaluarán aspectos del proceso como; si es coherente el orden de sesiones o actividades y la temporalización, si se han cumplido los objetivos, si la metodología ha sido la apropiada, etc.

6. CONCLUSIONES

Debemos comprobar si se han conseguido o no los objetivos que teníamos propuestos para el TFG, de tal modo que iremos mencionando cada uno de ellos para corroborarlo.

Objetivo general diseñar una propuesta de intervención referente a la implementación de los juegos populares como recurso lúdico para promover la actividad física durante los descansos activos de alumnos y alumnas de Educación Primaria.

De acuerdo al objetivo general se ha logrado diseñar y evaluar una propuesta de intervención referente a la práctica de juegos populares para promover la actividad física durante los descansos activos de alumnos y alumnas de 4º de Primaria.

Explicar qué son los descansos activos y la importancia que tienen dentro de la educación.

Se logra explicar qué son los descansos activos y la importancia que tienen dentro de la educación. Pues los descansos activos son de utilidad para mejorar los aprendizajes de los alumnos y alumnas.

Considerar la importancia de los descansos activos para mejorar los aprendizajes de los alumnos y alumnas.

Los descansos activos aportan al mejoramiento de la atención y el rendimiento académico del alumnado; permitiéndoles acceder a espacios lúdicos de ocio y diversión que los saque de su rutina diaria, haciendo que aumente su interés y motivación hacia la misma.

Crear una propuesta de descansos activos que se adapten al contenido curricular de 4º de Educación Primaria.

Teniendo en cuenta la facilidad que tienen los descansos activos y la propuesta metodológica apoyada en la práctica de juegos populares que se ha elegido, para adaptarse a diferentes procesos y objetivos académicos, se logra crear una propuesta de descansos activos que se adapten al contenido curricular de 4º de Educación

Primaria. Para esto se dispondrá de un espacio dentro de los descansos o recreos escolares para la realización de la propuesta de descansos activos. De esta forma se evita generar interrupciones a las planeaciones curriculares.

Explicar la importancia de la actividad física para el sano desarrollo de los niños y niñas.

Se logra explicar qué los descansos activos aportan a la práctica de hábitos de vida saludables mientras previene el sedentarismo, incentivan la actividad física, promueven la relajación, favorecen el desarrollo de la sana convivencia escolar, mejoramiento de las funciones cognitivas. Se expone la importancia de la actividad física para el sano desarrollo de los niños y niñas. Ya que fomentan el desarrollo de la actividad física, propuestas de manera lúdica, para mejorar el clima escolar y el aprendizaje.

7. INVESTIGACIONES Y PROPUESTAS FUTURAS

Como futuras líneas de investigación se podría sugerir:

Trabajar los juegos populares en los descansos activos del alumnado de Educación Primaria, desde una metodología de investigación aplicada (práctica o empírica), que permita conocer la realidad a través de la interpretación de los resultados obtenidos; y sería interesante poder desarrollar bajo esta metodología un diseño experimental con evaluación pre- post. Todo esto se podría expresar de manera más clara que se realice una investigación a través de la conformación de un grupo de control (que no participará de las actividades programadas) y un grupo experimental que participará en la aplicación de un programa de dinamización de los descansos escolares a través de la actividad física y el juego; esto permitirá hacer un paralelo entre los resultados de ambos grupos aportando a comprobar la utilidad de la estrategia propuesta.

Abordar el tema de esta propuesta de intervención a través de una metodología de revisión bibliográfica; esto permitiría entender los efectos que tiene la práctica de juegos populares en los descansos activos del alumnado de Educación Primaria: ya que permitiría el acceso a los resultados de distintas investigaciones; con diseños metodológicos y poblaciones diferentes que aportarían a la comprensión amplia del tema mencionado.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M., Gil, P., Ortega, J., y Rodríguez, Ó. (2018). Mejora de la condición física y la salud en estudiantes tras un programa de descansos activos. *Rev Esp Salud Pública*, Vol. 92.
- Álvarez, E.E., Calvo-flores, B.O. (2014). Juego infantil “El aro”. Universidad de Granada. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/el%20aro.pdf>
- Antón, A. E. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía magna*. Recuperado de: <http:// Dialnet-JuegosYDeportesPopularesYTradicionales-3629145.pdf>.
- Boletín Oficial de Castilla y León [BOCYL] (25 de Julio de 2016) *Anexo II. Horario lectivo de la educación primaria*. Núm. 142.
- Castillo-Rodríguez, G., Córdoba, C. C. P., & Gil-Madrona, P. (2018). Dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas. *Revista Electrónica Educare*, 22(2), 237-258. Recuperado de: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n2/1409-4258-ree-22-02-237.pdf>
- Gallego, G.M (2010). Colección de juegos: la soga-tira. Museo del juego. pp. 1-19. Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000834_docu1.pdf
- Jurado, J.J., Ramas, L.M. (2019). Juegos cooperativos con trompos, peonzas y perinolas. Editorial CCS. Recuperado de: <https://www.revistanuve.com/juegos-cooperativos-con-trompos-peonzas-y-perinolas/>
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. 1(1), 103–117. Retrieved from file:/// Dialnet-ElJuegoEsUnDerechoYUnaNecesidadDeLaInfancia-4166461.pdf
- Meneses, M., y Monge, M. de los Ángeles (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, septiembre, pp. 113-124.
- Merino, M.R., Romero, R.O., Fernández, R.F.E., Rey, P.F. (2009). Uso de la petanca en las programaciones de Educación Física y como actividad

- extraescolar en los Centros de Primaria. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. (16), pp 70-74.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. «BOE» (52), de 1 de marzo de 2014 Referencia: BOE-A-2014-222
- Oliver, p. (2017). La gallinita ciega. Juegos tradicionales para niños: Pasatiempos populares infantiles para enseñar y jugar con niños. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/5-juegos-para-ninos-mas-populares-en-mexico/>
- Pastor-Vicedo, J. C., Martínez-Martínez, J., Tévar, Y. J., & Prieto-Ayuso, A. (2019). Los descansos activos y la mejora de los aprendizajes en educación infantil: una propuesta de intervención. SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte, 67-72.
- Peralta, S.I., Mesa, C., Ruano, L.S., Sánchez, M.M. (2014). Juego infantil “El pañuelo”. Universidad de Granada. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/el%20pa%C3%B1uelo.pdf>
- Perilla, J. (2018). Las nuevas generaciones como un reto para la educación actual. Escuela de Educación - Universidad Sergio Arboleda.
- Rodríguez, I. M. (2013a). El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria. Recuperado de: [https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20\(2\).pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20(2).pdf)
- Rodríguez, O. E., Heredia, H. R., & Marín, J. E. (2013b). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio IED Marco Tulio Fernández sede D jornada mañana* (Bachelor's thesis, Universidad Libre). Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7672>
- Sánchez, M., et al. (2017) *Proyectos Escolares Saludables. Descansos Activos. Guía para profesores*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

- Santamaría, D., y Santamaría, J. (2016) La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de ibagué – Tolima (tesis). Universidad del Tolima.
- Serrat, G.A. (2014). Juego infantil “la comba”. Universidad de Granada. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/la%20comba.pdf>
- Suárez, S., Ruíz, A., López, S., y Martínez, E. (2018). Descansos activos para mejorar la atención en clase: intervenciones educativas. *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*. DOI: 10.30827/profesorado 22i4.8417
- Varela, A. G. (2015). Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 034-038.
- Villanueva, M. (2005). El juego como una estrategia que favorece el desarrollo afectivo del niño preescolar (tesis). Universidad Pedagógica Nacional.

9. ANEXOS

ANEXO 1: EVALUACIÓN INICIAL

	SI	NO
¿Conoces el juego popular X?		
¿Has jugado alguna vez a alguno de los juegos sé que proponen?		
¿Tienes ganas de empezar?		
¿Podrías explicar cómo se juega a alguno de los juegos populares?		
Observaciones		

ANEXO 2: EVALUACIÓN FINAL

NOMBRE:			
	NUNCA / NO	A VECES / QUIZÁS	SIEMPRE / SI
Conoces y aplicas las reglas de cada juego popular			
¿Podrías explicar			

cualquier juego practicado?			
¿Has aprendido?			
Respetas a tus compañeros.			
Aceptas tu rol en cada juego.			
Conoces los diferentes juegos populares y los relacionas con su ámbito.			
Participas interesadamente en los juegos propuestos independientemente el rol que tengas.			
Observaciones			

ANEXO 3: EVALUACIÓN DEL MAESTRO

Juego popular				
Organización de los espacios y material				
Agrupación de los alumnos				

Tiempo de aprendizaje				
Feed- back				
Roles de los maestros				
Control de la clase				
Claridad en las explicaciones				
Observaciones				

ANEXO 4: EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

CURSO ACADÉMICO	CENTRO	LOCALIDAD
	VALORACIÓN 1 2 3 4	OBSERVACIONES
Son adecuados los juegos populares en las sesiones.		
Se cumplen los objetivos planteados con los juegos populares		
Se han trabajado todos los contenidos y están vinculados a los objetivos		

Aspectos fuertes		
Aspectos débiles		