



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

*LOS JUEGOS TRADICIONALES: PROPUESTA DE
INTERVENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA*



Autor/a: Celia Lozoya del Río

**Tutor/a académico/a: Manuel Manrique
Benito**

**“Todos los aprendizajes
más importantes de la vida,
se hacen jugando”**

Francesco Tonucci

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado está basado en los juegos tradicionales, concretamente, en el impacto que estos tienen en Educación Primaria. Son varios los autores que abalan los numerosos beneficios que conlleva el implementarlos en el aula y por ello se muestra una propuesta de intervención en la que se trabaja con ellos. Esta propuesta planteada para dicha etapa cuenta con una jornada intergeneracional en la que participarán los abuelos de los alumnos de quinto de primaria, disfrutando de buena compañía a la vez que realizan actividad física con juegos como el aro, la calva, la rana, la petanca o los alfileres. También incluye una salida a la pista de Deportes Autóctonos de Castilla y León en compañía del presidente de esta federación en la que se practicará la rana, el billar romano, la calva, la tanga y los bolos.

PALABRAS CLAVE

Juegos tradicionales, jornada intergeneracional, Educación Física, propuesta de intervención educativa

ABSTRACT

This final degree project is based on traditional games, specifically, on the impact they have on Primary Education. There are several authors who praise the numerous benefits of implementing them in the classroom and therefore it is an intervention proposal in which we work with them. This proposal proposed for this stage has an intergenerational day in which the grandparents of the fifth-grade students will participate, enjoying good company while performing physical activity with games such as hoop, bald head, frog, petanque or pins. It also includes an outing to the track of Autochthonous Sports of Castilla y León in the company of the president of this federation in which the frog, the Roman billiards, the bald, the thong and the bowling will be practiced.

KEY WORDS

Traditional games, intergenerational day, Physical Education, educational intervention proposal

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	1
2.1 Objetivo general	1
2.2 Objetivos específicos.....	1
3. JUSTIFICACIÓN	2
3.1 Justificación personal	2
3.2 Justificación de competencias.....	4
• Generales	4
• Específicas de la mención de Educación Física	5
4. MARCO TEÓRICO	6
4.1 Intergeneracionalidad	6
4.2 Juegos tradicionales	9
4.3 Programas intergeneracionales.....	15
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: BUSCANDO EN EL BAÚL DE LOS JUEGOS 17	
5.1 Contextualización	17
5.2 Justificación	18
5.3 Elementos curriculares.....	19
5.4 Objetivos	23
5.5 Metodología	24
5.6 Actividades	26
5.7 Atención a la diversidad	35
5.8 Evaluación.....	36
6. CONCLUSIONES	39
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Clasificación de juegos tradicionales.....	14
Tabla 2: Beneficios tras la participación en un programa intergeneracional.....	17
Tabla 3: Cronograma de las diferentes sesiones.....	27
Tabla 4: Rúbrica de evaluación de aspectos actitudinales.....	38
Tabla 5: Rúbrica de evaluación de aspectos académicos.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ejemplo de investigación del juego de la petanca.....	30
Figura 2: Ejemplo de entrevista a los abuelos.....	32
Figura 3: Juego de la rayuela.....	33
Figura 4: Juego de los alfileres.....	33
Figura 5: Juego de la calva.....	33
Figura 6: Juego de la rana.....	34
Figura 7: Comentario de una madre en Instagram tras la jornada intergeneracional.....	41

1. INTRODUCCIÓN

Siguiendo con la idea de Sanz (1987), que afirma que las formas lúdicas de antaño se están perdiendo, y con ello muchos de los juegos que se practicaban también, este trabajo tiene como hilo conductor los juegos tradicionales. El motivo principal de este es que los niños conozcan nuevos modos de diversión para que puedan ponerlos en práctica y no caigan en el olvido. Asimismo, al llevar a cabo una propuesta en la que las familias tienen cabida, y son compañeras del aprendizaje de los alumnos, se generan unos aprendizajes bidireccionales, más ricos y significativos para los estudiantes en cuestión, aunque las personas que deciden sumarse a esta iniciativa también adquirirán nuevos conocimientos. Será una experiencia muy gratificante y se estrecharán lazos entre todos los participantes, creando de este modo una unión más fuerte.

Este Trabajo de Fin de Grado pretende destacar la importancia de los juegos tradicionales como herramientas educativas y recreativas en el ámbito de la infancia (0-10 años), y promover su inclusión activa en la práctica docente y en la vida diaria de los niños. Se espera que los resultados y conclusiones obtenidos puedan contribuir a la valoración y revitalización de estas joyas lúdicas de nuestro pasado, asegurando así su transmisión a las futuras generaciones.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

Mi objetivo es ofrecer una serie de situaciones lúdicas y educativas que estimulen el deseo de participación activa en los alumnos, poniendo en práctica sus habilidades motrices, sociales, emocionales y cognitivas a través de una propuesta de intervención. Además, realizar una jornada intergeneracional involucrando a familiares (padres, tíos, abuelos) o personas cercanas (vecinos), hará que la motivación de los alumnos aumente logrando así un aprendizaje mucho más significativo.

2.2 Objetivos específicos

De manera particular me he planteado unos objetivos más concretos que enumero a continuación:

1. Explorar y familiarizarme con los juegos tradicionales practicados por generaciones anteriores como una forma de enriquecer nuestra cultura y comprender las tradiciones lúdicas de nuestros mayores.
2. Participar activamente en juegos tradicionales, respetando las reglas establecidas, fomentando el trabajo en equipo y fortaleciendo las relaciones con los alumnos.
3. Aplicar habilidades motrices básicas y capacidades físicas fundamentales para resolver diversas situaciones motrices que se presenten durante la práctica de juegos tradicionales y populares.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Justificación personal

En la actualidad, el entorno social cada vez es más cambiante y dinámico, tendente al aislamiento, al sedentarismo y al individualismo. Como resultado, los niños recurren cada vez más a los medios tecnológicos para satisfacer su necesidad natural de juego, perdiendo así la oportunidad de interactuar con su entorno, con diferentes juguetes y materiales y, lo que es más importante, con sus pares de manera directa.

A partir de lo mencionado anteriormente, se pueden extraer algunas ideas fundamentales:

- La gradual desaparición de los juegos tradicionales conlleva la pérdida de parte del patrimonio cultural de diversos pueblos y sociedades, así como de numerosos valores y costumbres autóctonas.
- Las dificultades en el desarrollo psicomotor de los niños afectan su capacidad resolutoria y autonomía.

En este contexto, los sistemas educativos buscan promover la transformación social estableciendo nuevos objetivos que atiendan a las nuevas necesidades. Estos objetivos se centran en dotar a los alumnos de las capacidades necesarias para desenvolverse de manera cívica en la sociedad, participando de forma activa y estableciendo relaciones saludables con su entorno y las personas que lo rodean.

El área de Educación Física desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral mencionado anteriormente. Se brindan a los alumnos prácticas y actividades que estimulan el aprendizaje, el desarrollo motor, las actitudes y los valores propios de un ciudadano comprometido y consciente. Tanto los conocimientos básicos como las

competencias específicas del área enfatizan la necesidad de llevar a cabo las sesiones de Educación Física en un entorno que favorezca la responsabilidad, la exploración, la autonomía y la indagación.

Junto al aprendizaje de habilidades y destrezas motrices, la tradición lúdica arrastra formas de vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones. (Méndez y Fernández, 2011, p.54)

Considerando todo lo mencionado anteriormente, he decidido enfocar mi Trabajo de Fin de Grado en el tratamiento de los juegos tradicionales a través de una jornada intergeneracional. Estos juegos tienen sus raíces en el pasado, pero poseen un gran potencial didáctico que cumple con los nuevos requisitos educativos y se adapta perfectamente a la actualidad. Además, ¿quién mejor que alguien que los ha vivido en primera persona para explicar estos juegos? En base a esto, llevaré a cabo una pequeña investigación sobre la influencia positiva que tiene la participación de las familias en el rendimiento académico de los alumnos.

Martínez et al. (2014) afirman que las personas mayores pasan mucho tiempo junto a sus nietos y están cada vez más involucradas en la comunidad educativa. Por lo tanto, es importante considerar a la comunidad y contar con la participación de los abuelos, aprovechando su tiempo, experiencia e ilusión por sus nietos para potenciar el aprendizaje.

El papel principal será otorgado al alumno, quien investigará sobre los juegos tradicionales, incluyendo las reglas y los espacios en los que se jugaban en el pasado, para luego compartirlo con sus compañeros e intercambiar opiniones. Después, aquellos abuelos, padres, familiares y personas de la comunidad educativa que deseen participar, crearán una jornada intergeneracional donde las personas mayores explicarán cómo se jugaba antes y luego se pondrá en práctica. Esto permitirá a los alumnos presenciar los cambios surgidos en los juegos a lo largo del tiempo y les brindará la oportunidad de jugar juegos que nunca habían experimentado.

Además, mi objetivo es valorar el juego como parte del patrimonio cultural, dándole sentido y significado, e identificándolo como un elemento que une a los individuos de

una misma sociedad y cultura. Todo esto proporcionará a los participantes una nueva forma de jugar y de percibir el juego, ampliando así su conocimiento y adoptando nuevas actitudes y valores que enriquecerán tanto su vida personal como académica.

Algunos autores como Lavega et al. (2006) o Trigueros (2002), como se citó en Méndez y Fernández, 2011) no es extraño encontrar manifestaciones lúdicas que promueven directamente o de manera oculta ciertos contravalores. Para evitar actitudes discriminatorias (por cuestión de edad, sexo, raza, discapacidad...) se realizarán las modificaciones necesarias en el modo de abordar los juegos y en el reglamento.

3.2 Justificación de competencias

- **Generales**

En este TFG trabajaré varias competencias y las mencionaré a continuación:

1. Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

- a. Aspectos principales de terminología educativa.
- b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo.
- c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria.
- d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
- e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
- f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria.
- g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos.

Este primer bloque se trabaja completo ya que para cumplir con la ley educativa actual se debe planificar en base a esta. Por ello, es imprescindible conocer el currículum para así poder establecer objetivos que cumplan con los contenidos curriculares y con los criterios de evaluación. Además, es necesario conocer diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje para llevar a cabo una propuesta realmente significativa, despertando la motivación de los alumnos y contribuyendo a su desarrollo integral

2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- a. Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.

- b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos

Estos puntos del segundo bloque también se trabajan ya que, previamente, se ha planificado de manera meticulosa cada detalle de esta propuesta para que se produzca ese proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado. Además, puedo argumentar en base a la ley educativa vigente y a los resultados obtenidos en la implementación de la propuesta de intervención que este proyecto contribuye de forma directa al aprendizaje desde diferentes dimensiones en el alumnado. También he realizado un análisis crítico de esta propuesta valorando de forma objetiva los puntos débiles y los puntos fuertes que me ha permitido aprender y realizar mejoras de cara a una futura implementación.

4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- a. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.
- b. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

Este bloque se refleja de manera directa a lo largo del trabajo ya que tras una pequeña investigación sobre diferentes juegos tradicionales y ponerme en contacto con diferentes expertos en las diferentes actividades he decidido llevar a cabo una jornada intergeneracional, algo totalmente nuevo para el colegio en el que lo implanté y tengo que agradecer el apoyo de mi tutor porque desde el primer momento apoyó mi iniciativa y aportó nuevas ideas.

5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.

Es uno de los aspectos para reflexionar ya que, antiguamente, los niños y las niñas no practicaban los mismos juegos y con esta propuesta hemos podido demostrar que no hay juegos dependiendo del sexo, es decir, cada persona puede realizar el juego que le divierta. Tanto chicos como chicas han jugado a los alfileres, a la calva, a la tanga, a la rana...

- **Específicas de la mención de Educación Física**

4. Demostrar que se dominan los conocimientos básicos para realizar una programación, en el área de Educación Física.

5. Programar intervenciones educativas que tengan en cuenta el desarrollo de la condición física del alumnado de Primaria, su adaptación al ejercicio físico y las rutinas adecuadas en la realización de ejercicio físico y deporte (calentamiento, estiramiento, hidratación, etc.).

6. Adquirir y poner en práctica conocimientos referidos a las actividades físicas en el medio natural y la utilización del tiempo libre.

7. Detectar dificultades de aprendizaje y saber atender la diversidad del alumnado dentro de las clases de Educación Física.

9. Aplicar las Tecnologías de la Información y Comunicación al área de la Educación Física.

Todas las competencias mencionadas anteriormente son trabajadas en este TFG ya que he utilizado la ley actual para programar las diferentes sesiones de mi propuesta. Sumado a esto, está la idea de que los alumnos puedan llevar a la práctica los diferentes juegos fuera del entorno escolar. Aunque la clase no presenta ningún alumno con NEE he tenido en cuenta la diversidad natural del aula y las características y dificultades de cada niño para adaptar la propuesta a todos los participantes y que tengan experiencias de éxito.

Para integrar las TIC en el área que nos compete he solicitado a los alumnos la búsqueda de información a través de sus dispositivos electrónicos y, si nos encontrásemos en cursos superiores, podríamos solicitar al alumnado que hiciesen una presentación en PowerPoint para explicar su juego tradicional.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Intergeneracionalidad

- Relaciones intergeneracionales y la importancia de generar estas

La definición de relación intergeneracional puede variar en función de la fuente consultada y el autor, pero, a continuación, destaco algunas que me parecen interesantes.

En el libro "Intergenerational Communication Across the Life Span" (Comunicación Intergeneracional a lo largo de la vida), los autores Nussbaum y Gómez (2013) definen las relaciones intergeneracionales como "el intercambio de información, valores y recursos entre personas de diferentes generaciones en una sociedad o grupo" (p.4).

Según Uhlenberg (1996), un sociólogo especializado en envejecimiento y relaciones familiares, las relaciones intergeneracionales se refieren a las interacciones y vínculos que se establecen entre personas de diferentes generaciones, como padres e hijos, abuelos y nietos, o incluso entre personas de generaciones aún más distantes.

Una definición más es la de otra experta en relaciones familiares y envejecimiento, Bermejo (2008) afirma que son "aquellas que se establecen entre personas de distintas

generaciones dentro del contexto familiar, y que implicar un intercambio de apoyo emocional, ayuda práctica y transmisión de conocimientos y experiencias” (p. 9).

Autores como Rico et. al (2000) sostienen que existe un intercambio bidireccional entre abuelos y nietos a través de la relación intergeneracional que se establece. Los abuelos proveen a sus nietos de afecto, amor, cuidado, valores morales, compañía, apoyo, experiencias de vida... a la vez que reciben amor, estímulo, entretenimiento, compañía, inspiración y la promesa de continuidad en el futuro.

La relación intergeneracional que se establece entre abuelos y nietos ocasiona un intercambio en las dos direcciones. Los mayores dan a sus nietos cuidados, amor, valores morales, afecto, comprensión, experiencias de vida, soporte, compañía, tiempo, amistad, y reciben de éstos estimulación, amor, entretenimiento, amistad, inspiración, compañía y continuidad en el futuro.

Todas estas definiciones destacan la importancia de la interacción y el intercambio entre generaciones, ya sea en el contexto familiar o en la sociedad en general, y cómo estas relaciones pueden influir en el desarrollo individual y colectivo. Por ello, quiero destacar algunas razones y aspectos relevantes de que posea dicha importancia bajo mi punto de vista:

- Aprendizaje y transmisión de conocimientos: las diferentes generaciones tienen experiencias y conocimientos únicos. Al establecer relaciones intergeneracionales, se facilita el intercambio de saberes y se promueve el aprendizaje mutuo. Los más jóvenes pueden beneficiarse de la sabiduría y experiencia de los mayores, mientras que estos últimos pueden mantenerse actualizados y conectar con las perspectivas de las nuevas generaciones.
- Apoyo emocional y social: las relaciones intergeneracionales brindan apoyo emocional y social tanto a los más jóvenes como a los mayores. Se crea un entorno de cuidado, comprensión y afecto donde se comparten preocupaciones, logros y se fomenta el bienestar emocional. Esto puede contribuir a fortalecer la salud mental y emocional de las personas involucradas.
- Reducción de la soledad y el aislamiento: es común que las personas mayores enfrenten el riesgo de sentirse solas o aisladas. Al establecer vínculos intergeneracionales, se puede contrarrestar esta situación al brindarles compañía, conexión social y actividades compartidas. Del mismo modo, los más jóvenes

pueden beneficiarse de la sabiduría y compañía de los mayores, evitando así su propia sensación de aislamiento.

- Construcción de la identidad y valores: las relaciones intergeneracionales permiten la transmisión de valores, tradiciones y cultura de una generación a otra. Los abuelos y las personas mayores desempeñan un papel crucial en la formación de la identidad de los más jóvenes, ayudándoles a comprender su herencia cultural y familiar.
- Fomento de la empatía y la tolerancia: al interactuar con personas de diferentes edades, se promueve la empatía y la tolerancia. Se aprende a comprender y valorar las perspectivas y experiencias de los demás, fomentando una sociedad más inclusiva y solidaria.

En definitiva, las relaciones intergeneracionales son importantes porque promueven el intercambio de conocimientos, brindan apoyo emocional, reducen el aislamiento, construyen la identidad y los valores, y fomentan la empatía y la tolerancia en la sociedad.

- Intergeneracionalidad en educación

Actualmente nos encontramos con el reto de enfrentarnos a la formación en valores, para así poder contribuir al aprendizaje de nuevas generaciones. El diálogo intergeneracional produce una aproximación cultural entre edades diferentes. Dicha aproximación contribuye al intercambio de tradiciones, modos de comportamiento, fomento del respeto mutuo y conocimiento de la historia.

En la actualidad, nos enfrentamos al reto de la formación en valores en la educación actual. En este sentido, el diálogo intergeneracional desempeña un papel fundamental al promover una aproximación cultural entre personas de diferentes edades ya que este intercambio enriquece el aprendizaje al permitir compartir tradiciones, modos de comportamiento y conocimientos históricos. El diálogo intergeneracional fomenta el respeto mutuo, ya que cada generación puede aprender a comprender y valorar las perspectivas y experiencias de la otra. A través de este intercambio, se promueve el fortalecimiento de los valores y la transmisión de conocimientos entre generaciones y además, es una nueva oportunidad para que las nuevas generaciones conozcan la historia y las experiencias pasadas, lo que les permite comprender mejor el contexto en el que viven, aprender de los errores y conocer los logros desde un pensamiento crítico.

Este término del que venimos hablando, es crucial para fomentar la formación en valores y apoyar el aprendizaje las nuevas generaciones. Además, facilita el intercambio cultural, promueve el respeto mutuo y enriquece el conocimiento histórico, contribuyendo de manera directa a la creación de una sociedad más unida y provechosa.

4.2 Juegos tradicionales

- Concepto de juego y juego tradicional

“Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan ponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia”. (Raabe, 1980, p.5)

Aprender a jugar implica adquirir habilidades cognitivas superiores, desarrollar una mentalidad estratégica, moverse de manera eficiente y trabajar en equipo. También implica reconocer nuestras propias capacidades y limitaciones, tener la capacidad de aceptar la derrota y abordar la victoria de manera positiva.

De acuerdo con Omeñaca (2009), el juego posee atributos que lo convierten particularmente idóneo en el ámbito educativo:

- El juego es fuente de alegría, de júbilo y placer.
- El juego constituye un fin en sí mismo.
- El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido.
- El juego proporciona el aprendizaje.
- El juego es una forma de expresión.
- El juego implica participación activa.
- El juego posee ese punto de encuentro con las “conductas serias”.
- El juego constituye un “mundo aparte”.

Estas características hacen que el juego sea especialmente valioso como herramienta educativa.

Todas las peculiaridades del juego mencionadas anteriormente hacen que sea un elemento fundamental para generar aprendizaje en nuestros estudiantes. Sin embargo, no se trata simplemente de jugar sin ninguna planificación, donde la diversión sea el único objetivo. El juego debe ser utilizado como una herramienta de aprendizaje, por lo que es necesario

establecer objetivos claros, una metodología adecuada, normas y un trabajo previo. Es decir, debemos definir qué queremos lograr y planificar a partir de ahí.

Es importante que el docente tenga en claro que el juego no se utiliza solo para pasar el tiempo, sino que se utiliza como una herramienta para que los estudiantes aprendan. No somos meros supervisores de tiempo libre preocupados únicamente por mantener entretenidos y divertidos a los niños. Nuestro objetivo es que aprendan.

El juego desempeña un papel fundamental tanto en la sociedad actual como en el ámbito educativo. Como docentes, no debemos olvidar que, de cada juego, ya sea cooperativo, competitivo, popular, tradicional o colaborativo, se puede obtener un aprendizaje educativo. Es importante fomentar la reflexión en los niños y que sean capaces de extraer conclusiones de su participación en la práctica del juego.

A través del juego, los estudiantes pueden adquirir diversas habilidades y conocimientos, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación. Además, el juego permite a los niños experimentar situaciones de la vida real de manera segura y controlada, lo que les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y emocionales.

Como educadores, es esencial aprovechar el potencial educativo del juego y diseñar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje significativo. Al combinar el juego con la reflexión y la discusión, podemos ayudar a los estudiantes a construir su comprensión, reflexionar sobre sus acciones y aplicar lo aprendido en otros contextos. De esta manera, el juego se convierte en una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los niños.

Los juegos tradicionales desempeñan una función importante en una sociedad al enculturar, preservar y transmitir los valores arraigados en la cultura popular. Además, proporcionan una actividad motriz que se adapta a las características de quienes los practican, fomentan y facilitan las relaciones sociales entre personas de la misma generación y de generaciones diferentes, y contribuyen a preservar las tradiciones orales y el patrimonio lúdico. Por todas estas razones, considero que los juegos tradicionales tienen un valor intrínseco y es necesario fomentar, promocionar y preservar estas actividades que forman parte de nuestro legado cultural, teniendo en cuenta su pasado, presente y futuro.

Son los juegos que, como reliquias del pasado, hemos heredado bajo la piel de los años. Algunos desaparecieron sin dejar ni rastro, porque prescribieron las circunstancias que los arrojaban y sostenían. Otros permanecen a pesar de navegar en aguas no favorables. Otros, hibernados por oscuros mecanismos, surgen gradualmente después de los periodos de silencio. Y todos afirmando su validez, patentizada tanto por sus valores intrínsecos como por sus méritos testimoniales, con los que dan fe de costumbres ancestrales, trasvasadas, espejadas en ellos y en ellos retenidas (Medina, 1987, p.5).

- **Clasificación de los juegos tradicionales**

Esta clasificación se ha realizado en base a las inquietudes y sugerencias de los alumnos con los que se llevará a cabo la propuesta. Además, se ha tenido como referente la clasificación que realiza Moreno (1992) aunque esta ha sido modificada para que la propuesta se adaptase a mis intenciones educativas en aras de obtener experiencias de éxito.

- Juegos de carrera y equilibrio: todas aquellas actividades en las que están presentes diferentes tipos de desplazamientos como pueden ser las cuadrupedias, los saltos o las carreras.
 - El pañuelo: para iniciar la actividad se formarán dos equipos, siendo asignado un número a cada uno de los integrantes del equipo en función del número de participantes, por ejemplo, si contamos con 24 participantes, formaremos dos grupos de 12 y repartiremos números del 1 al 12 a ambos equipos. Una persona se situará en el medio del campo y será la encargada de decir los números y de sostener el pañuelo. Los participantes que tengan ese número deberán salir corriendo con el objetivo de atrapar el pañuelo antes que su oponente y volver a su posición inicial sin que el adversario le pille para anotar punto.
 - Carrera de sacos: en una superficie lista y sin obstáculos se colocan todos los participantes en la línea de salida metidos dentro de un saco. El objetivo es llegar el primero a la línea de meta desplazándose mediante saltos.
 - La carretilla: para este juego los participantes deberán colocarse por parejas, uno de los participantes se colocará boca abajo, con las manos apoyadas a la altura del pecho y el otro le coge por los tobillos y le levanta

las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla. Partirán de la línea de salida y tendrán que llegar a la meta.

- Carrera de huevos: cada participante tiene una cuchara y un huevo (preferiblemente cocido para evitar mancharse si cae al suelo) y tendrá que llevarlo de un punto marcado hasta otro. Dependiendo de la edad y la habilidad de los participantes, la cuchara se sujeta con la mano o con la boca.
 - Recogida de mazorcas: se trata de recoger unos trozos de madera que emulan a las mazorcas y son colocadas en filas, separadas todas a una distancia igual.
- Juegos de fuerza y resistencia: pruebas que involucran esfuerzos máximos y extenuantes similares a los juegos deportivos de tracción y empuje combinando acciones de fuerza y resistencia
- La soga: consiste en una batalla de fuerza en la que se enfrentarán dos equipos, situado cada uno de ellos a lo largo de la cuerda de manera que se miren cada uno de los equipos. La soga tendrá atado en el punto medio un pañuelo que servirá para determinar el equipo vencedor. El pañuelo en el momento de comenzar estará situado entre las dos líneas paralelas dibujadas en el suelo. Cuando se de la señal, todos los participantes comenzarán a tirar de la soga y el equipo ganador será aquel que consiga que el pañuelo sobrepase su línea.
 - Pelea de gallos: Este juego de resistencia física consiste en intentar derribar al adversario sin ser derribado primero. Los participantes, de pie, cruzarán su pierna izquierda frente a su cuerpo de manera que puedan agarrar el tobillo izquierdo con su mano derecha. Utilizando únicamente la pierna derecha, tratarán de chocar con otros compañeros y hacer que pierdan el equilibrio o que dejen de sostener el tobillo izquierdo con la mano derecha.
 - La lapa: se formarán parejas de manera que uno de los componentes se posicionará boca abajo y el otro de rodillas a su lado. El participante arrodillado tiene que intentar que su pareja se de la vuelta y quede boca arriba. Cuando se consigue los roles cambian.

- Juegos de lanzamiento y precisión: son juegos con los que se trabaja el impulsar, arrojar o golpear diversos objetos, utilizando las manos u otras herramientas específicas y, en ocasiones, con precisión.
 - La calva: consiste en lanzar una pieza, llamada marro, tratando de que esta golpee en la calva (cuerpo de madera con una abertura comprendida entre 130° y 160°)
 - La rana: es un juego de precisión múltiple en el que se tienen que introducir un total de 10 fichas o discos de hierro denominados “petacos” en los diferentes agujeros que existen en la mesa de la rana, teniendo todos ellos diferentes puntuaciones y obteniendo mayor puntuación al introducir la ficha por la boca de la rana.
 - La tanga: consiste en lanzar un disco metálico de hierro o acero (tejo, tostón, chanflo...) terminando su circunferencia en bisel redondeado contra la tanga, siendo esta un cuerpo de madera de encina o roble, de una sola pieza.
 - Las chapas: en primer lugar, se dibuja en el suelo (con tizas o similar) un circuito que cuente con estrechamientos, curvas, rectas... Habrá una línea de salida en la que todos los participantes colocarán su chapa y una línea de fin o meta que tendrán que traspasar para ganar. Los participantes impulsarán sus chapas con pequeños golpes para avanzar el máximo posible y sin que salgan del circuito puesto que, si estas salen, tendrán que retroceder hasta la posición de partida.
 - Las canicas: dibujaremos un círculo de unos 30cm de diámetro en el suelo y cada participante introduce el mismo número de canicas en el círculo (tres, cuatro o cinco). El objetivo es sacar las canicas del círculo ya que todas ellas serán del jugador que las haya sacado.
 - Los alfileres: Cada participante coloca una cantidad igual de alfileres sobre una superficie plana (preferiblemente lisa) y utilizando su dedo, lanzan uno de los alfileres hacia el grupo. Si el alfiler queda posicionado de manera cruzada sobre otros alfileres, el jugador los gana (es común doblar la punta de los alfileres para hacer el juego más desafiante).

- Los bolos: se trata de derribar el mayor número posible de bolos lanzando una pieza o bola.
- Juegos de salto: todos ellos están basados en saltos principalmente, aunque algunos de ellos también cuentan con giros. Los saltos se realizan a diferentes alturas.
- La comba: dos participantes serán los encargados de dar y tendrán que colocarse cada uno de ellos a un extremo de la cuerda. El resto de los participantes serán los que salten. Hay algunas canciones típicas como el pelotón, el cocherito leré, al pasar la barca...
 - El reloj: todos los participantes, excepto el que se sitúa en el centro y hace girar la cuerda en el sentido de las agujas del reloj, tienen que saltar la cuerda sin pisarla. El participante que falle y la pise ocupará la posición central.
 - La rayuela: se dibujan en el suelo cuadrados en fila (formando la rayuela o el avión) numerándolos del 1 al 10. Cada participante tendrá que lanzar una piedra plana dentro de cada uno de los cuadrados, avanzando un puesto en cada lanzamiento y ese cuadrado no podrá pisarlo. Cuando regrese, tendrá que recoger la piedra.
 - La goma: este juego consiste en saltar afuera y adentro de la goma para terminar pisándola con ambos pies. Se puede saltarla a un solo pie, enrollar y desenrollar, hacer diferentes figuras... Al igual que en la comba, existen diferentes canciones como, por ejemplo, la de Don Melitón.
 - Carrera de sacos: se partirá de la línea de salida y el objetivo es llegar a la línea de meta metido en un saco mediante saltos.

Tabla 1

Clasificación de juegos

Carrera y equilibrio	Fuerza y resistencia	Lanzamiento y precisión	Salto
Pañuelo	Soga	Calva	Rayuela
Carreras de sacos	Pelea de gallos	Rana	Comba

Carretilla	Lapa	Tanga	Reloj
Carrera de huevos		Chapas	Carrera de sacos
Recogida de mazorcas		Canicas	
		Alfileres	
		Bolos	
		Billar romano	

Nota. Elaboración propia

4.3 Programas intergeneracionales

- ¿Qué son?

Existen diversas definiciones de los programas intergeneracionales (PPII), todas ellas con enfoques y matices distintos, pero con un objetivo común. A continuación, presento la que considero más abarcadora:

Actividades o programas que incrementan la cooperación, la interacción y el intercambio entre personas de distintas generaciones. Estas personas comparten sus saberes y recursos y se apoyan mutuamente en relaciones que benefician tanto a los individuos como a su comunidad. Estos programas proporcionan oportunidades a las personas, a las familias y a las comunidades para disfrutar y beneficiarse de la riqueza de una sociedad para todas las edades (Generations United, 2004).

Aunque cada vez hay un aumento en el número de PPII., en nuestro país estas iniciativas siguen presentando deficiencias debido, en parte, a la falta de oportunidades, espacios y actividades que promuevan las relaciones intergeneracionales como un medio natural para dar cabida tanto a nuestras propias necesidades como a las de los demás. Existen numerosas personas interesadas en establecer lazos con individuos de distintas generaciones, sin embargo, a menudo carecen de información sobre cómo y dónde pueden llevarlo a cabo. Además, en ocasiones desconocen la importancia de fomentar este tipo de relaciones en sus vidas.

Los PPII. desempeñan un papel fundamental al permitir que las personas mayores se mantengan como miembros productivos y valorados en la sociedad. Con el aumento de la esperanza de vida, pasamos cada vez más tiempo compartiendo experiencias con

personas de otras generaciones, lo que amplía las oportunidades de contacto intergeneracional. Esto también implica una creciente necesidad de aprovechar el potencial beneficioso de este contacto, ya que nos brinda una oportunidad única para crear conciencia, moldear actitudes y fortalecer las relaciones a lo largo de todo el ciclo de vida, con el objetivo de garantizar la inclusión social de personas de todas las generaciones.

Estos programas generan beneficios para todos los participantes, no solo a nivel individual, sino también más allá de las personas mismas, ayudando a desarrollar habilidades que generan cambios tanto en los individuos como en sus organizaciones y en las comunidades en las que residen.

- **Programas intergeneracionales relacionados con la Educación Física**

Actualmente, uno de los principales campos en los que se busca fomentar el aumento de programas intergeneracionales es el ámbito educativo. Según la definición de Pérez (2007), la educación intergeneracional se basa en el encuentro mutuo entre dos o más generaciones, siendo una de ellas conformada por personas mayores o de edad avanzada. Para lograr este acercamiento, es necesario promover la comunicación entre ambos grupos o generaciones. Este diálogo intercultural implica la aproximación cultural entre diferentes edades, buscando motivaciones comunes que faciliten la comunicación. Además, se busca establecer una relación de igualdad entre ambas generaciones, basada en el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la aceptación hacia las demás personas.

Basándome en lo mencionado anteriormente, espero que la propuesta intergeneracional que la propuesta que voy a implementar tenga efectos positivos, entre los que me gustaría destacar:

1. Promover el entendimiento mutuo y la empatía entre diferentes generaciones.
2. Fomentar el respeto y la valoración de las personas de todas las edades.
3. Generar un sentido de comunidad y pertenencia en el entorno educativo.
4. Proporcionar oportunidades de aprendizaje enriquecedoras a través del intercambio de conocimientos y experiencias entre generaciones.
5. Desarrollar habilidades sociales, comunicativas y de colaboración entre los participantes.
6. Combatir el estigma y los prejuicios asociados a la edad.
7. Mejorar la autoestima y la confianza tanto en personas mayores como en personas más jóvenes.

Podríamos aunar estos puntos en las metas que se plantean: el fortalecimiento de los vínculos afectivos entre personas de diferentes generaciones, la superación de posibles prejuicios sociales existentes, el establecimiento de un compromiso intergeneracional duradero y el reconocimiento de la actividad física como un elemento que une a las diferentes generaciones.

Tabla 2

Beneficios logrados tras la participación en un Programa Intergeneracional

El encuentro con otras generaciones permite a las generaciones jóvenes...	El encuentro con otras generaciones permite a las generaciones mayores...
Prepararse para crecer, para envejecer y también para morir.	Ser productivas y activas; transmitir lo que han vivido, su historia.
Entrar en la historia humana y en su propia historia personal; construir su identidad personal.	Aprender sobre nuevas realidades, nuevos conocimientos, familiarizarse con descubrimientos recientes.
Transmitir su realidad, su punto de vista sobre la vida.	Forjar nuevas relaciones interpersonales
Abrir la mente, estimular el aprendizaje de la vida, las relaciones humanas.	Romper el aislamiento y la soledad.

Nota. Tomado de Dupont y Letesson (2010)

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: BUSCANDO EN EL BAÚL DE LOS JUEGOS

5.1 Contextualización

Esta propuesta está preparada para una clase de 5º de Primaria del colegio Cooperativa Alcázar de Segovia. Son 25 alumnos y la relación entre ellos es muy buena por lo que cuento con clima idóneo para el aprendizaje ya que hay confianza y se muestran reales, sin temor a preguntar sus dudas o inquietudes porque algún compañero se vaya a reír de ellos. Esto también favorece la realización de los trabajos grupales y la implementación de las diferentes sesiones.

5.2 Justificación

He seleccionado el tema de los juegos tradicionales para llevar a cabo mi propuesta de intervención debido a los grandes beneficios que pueden obtener los alumnos a través de estos. También, para concienciar al profesorado de que a través de dichos juegos se pueden trabajar diferentes habilidades como la carrera, el salto, el giro o el equilibrio. El desarrollo de las habilidades motrices básicas proporciona a los niños una base sólida para participar en actividades físicas más complejas, deportes y juegos, y también influyen en su desarrollo cognitivo, social y emocional. Es decir, son juegos, sí, pero si nos marcamos unos objetivos claros, nos pueden servir, además de para que los menores se diviertan, para cumplir con los contenidos que aparecen en la ley (hablaré de ella más adelante). La idea de crear una jornada intergeneracional surgió tras reflexionar sobre la idea de que nadie mejor que nuestros mayores conocen este tipo de juegos, ya que su infancia se ha basado en su práctica. Este factor, unido a las numerosas ventajas que tiene la implicación de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños fueron las razones por las que me decanté por enfocar de este modo mi propuesta de TFG. Tanto para la jornada intergeneracional como para la salida que hicimos posteriormente a las pistas de deportes autóctonos de Segovia, tuvimos la suerte de contar con la presencia del presidente de la Federación de Castilla y León de Deportes Autóctonos, José de Lucas Gómez. Tras ponerme en contacto con él no dudó ni un momento en prestarme su ayuda, colaborar con mi propuesta e incluso aportarme nuevas ideas y enfoques en cuanto a materiales para la realización de las diferentes actividades.

Además, desde el área de Educación Física, que es el que nos compete, se puede producir un aprendizaje interdisciplinar, podemos trabajar de forma transversal otras asignaturas y, en este caso, he seleccionado el área de Lengua Castellana y Literatura. En una de las sesiones, los estudiantes tendrán que realizar una especie de “entrevista” a sus abuelos, vecinos, personas mayores cercanas... para conocer un poco más los juegos que se practicaban. Estas preguntas serán recogidas en un folio para una posterior puesta en común en clase en una asamblea, trabajando en todo momento el pensamiento crítico y fomentando la reflexión. También se trabajará la expresión oral puesto que tendrán que exponer y explicar a sus compañeros un juego del que previamente han recabado toda la información necesaria para conocer materiales, reglas, participantes... Una asignatura más con la que podemos relacionarlo es con la de Ciencias Sociales ya que conocen un poco mejor el “modo” de vida que había antes, algunos no tenían tiempo de jugar porque

tenían que trabajar para llevar dinero a casa, debido a la escasez de dinero creaban sus propios juguetes porque no podían comprarlos, habitualmente jugaban con sus hermanos porque era muy frecuente las familias con 8/9 hijos...

La LOMLOE establece los principios generales para el sistema educativo en España, pero las comunidades autónomas tienen la responsabilidad de desarrollar y adaptar esas directrices a nivel regional. En el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León se pueden encontrar contenidos relacionados con los juegos y deportes tradicionales y populares, donde se incluyen aspectos culturales y tradicionales propios de la región.

5.3 Elementos curriculares

De conformidad con el artículo 9.2 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, el perfil de salida identifica las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la enseñanza básica. En esta propuesta trabajaremos la mayoría de las competencias clave además de trabajar algunas específicas para lograr el perfil de salida idóneo en el alumno una vez acabe la enseñanza básica. A continuación, explicaré de manera breve dónde y cómo se trabajan cada una de ellas, empezando por las competencias clave y terminando con las específicas:

- Competencia en comunicación lingüística: está presente a lo largo de toda la propuesta ya que durante la práctica de las diferentes actividades se producen constantemente interacciones comunicativas, expresando sentimientos, comunicando hechos, resolviendo pequeños conflictos de manera dialogada... Podemos encontrarla de una manera más directa durante las asambleas puesto que tienen que argumentar sus opiniones y rebatir las de los compañeros (siempre desde el respeto) cuando lo consideren necesario. Otra situación en la que aparece de manera muy clara esta competencia es en la exposición/explicación de un juego al grupo clase puesto que tendrán que, además de explicar el juego en cuestión a los compañeros, guiar ellos la sesión y explicar las nuevas reglas, mediar si fuese necesario..., es decir, poner en práctica sus competencias lingüísticas para desarrollar diferentes situaciones siempre desde el diálogo.
- Competencia digital: esta se trabaja cuando los alumnos buscan información en diferentes fuentes de internet sobre los juegos tradicionales, el lugar de origen, los

participantes, los materiales, las reglas, el espacio de juego... Aquí los pupilos encontrarán mucha información, pero deberán seleccionar únicamente aquella que encuentren en fuentes fiables. Además, se fomentará el pensamiento crítico mientras reflexionan acerca de la información encontrada ya que, en muchos casos se han encontrado con datos diferentes de un mismo juego y han tenido que contrastar con diferentes páginas para discernir entre la información valiosa y la que no lo es.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender: esta competencia también podemos verla de forma transversal a lo largo de toda la propuesta. Se apela a la responsabilidad individual para conseguir experiencias de éxito, se tienen que practicar los diferentes juegos para conseguir buenos resultados. Al tratarse de juegos poco practicados, todo el alumnado parte de la misma base y no ocurre lo que en otros deportes como por ejemplo el fútbol en el que hay grandes diferencias entre unos niños y otros, siendo muy notorio aquellos que lo practican fuera del contexto escolar. La propuesta está muy relacionada con el querer aprender ya que son ellos los protagonistas en varias ocasiones y aquí se verá tanto su disposición como su motivación. Respecto al factor social, vivimos en sociedad y es importante saber relacionarse con el resto de las personas de una forma adecuada, es decir, desde el respeto y haciendo visibles todos aquellos valores que se trabajan de manera transversal como la tolerancia o la empatía. Al estar en contacto con personas mayores (los abuelos), podrán ponerse en su lugar y comprender mucho mejor todo lo que les dicen porque, a veces, ellos no pueden creer que sea cierto. Un ejemplo de esto es cuando decían que había juegos de chicos y juegos de chicas y una chica no podía jugar a un juego de chico ni viceversa. Cuando los abuelos les ponen en contexto y les cuentan anécdotas de sus vivencias, aunque todavía es difícil para ellos la comprensión de algo así, (debido a que actualmente es inconcebible) pueden empatizar con ellos.
- Competencia ciudadana: esta competencia también la encontramos a lo largo de toda la propuesta ya que se pretende que, a través de esta, se fomenten valores totalmente necesarios para en un futuro poder incorporarse a la sociedad como un ciudadano responsable, pudiendo participar de manera crítica en estructuras políticas, económicas, jurídicas...
- Competencia emprendedora: refiriéndose esta al pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, tomar la iniciativa... Se ve reflejada de

manera clara en la implementación de su juego tradicional dentro de la sesión ya que tiene mucha libertad en cuanto a llevarlo a cabo y aquí apreciaremos tanto el trabajo de manera colaborativa como la planificación y las nuevas ideas.

- Competencia en conciencia y expresiones culturales: esta competencia una vez más la encontramos de manera transversal en toda la propuesta ya que trabajamos en ella los juegos tradicionales y, concretamente, los practicados en Castilla y León. Se pretende conseguir una valoración de la cultura popular por parte de los alumnos.

Se trabajará de manera concreta el Bloque E: manifestaciones de la cultura motriz. Presenta contenidos vinculados al reconocimiento y a la puesta en práctica de la actividad física como manifestación y herencia cultural, de manera particular, la vinculada a la comunidad de Castilla y León.

Las competencias específicas son las siguientes:

- 3. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana. Esta competencia implica construir la identidad personal y social, respetando la propia realidad corporal y la de los demás, desde una práctica vivenciada que integra expresiones culturales como el juego, el deporte, la danza y otras actividades artístico-expresivas vinculadas con la motricidad, asumiendo que forman parte del patrimonio cultural y que han de ser objeto de reconocimiento, preservación, mejora y disfrute. En un mundo globalizado y marcado por los movimientos migratorios esto supone enriquecer el acervo común con las aportaciones de las diferentes etnias, culturas y épocas que convergen en un espacio sociohistórico, desde el mestizaje cultural asociado a la interculturalidad.
- 6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.
- 4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa,

- así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)
- 4.2 Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto. (CPSAA1, CC3)
 - 6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4)
 - 6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios. (CCL1, CD2, CPSAA5)
 - 2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)
 - 3.1 Iniciarse en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)

Dentro de las competencias específicas, en esta propuesta trabajaremos de manera concreta la siguiente:

- Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Comba, rana, tanguilla...)

Contenidos del bloque E

- Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación/oposición): Práctica de habilidades motrices. Participación en juegos tradicionales. Valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Roles de trabajo que le corresponde a cada uno como jugador dentro de un equipo. Estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- Proyectos de curso: mostrar a otros cursos o compañeros/as las producciones, en este caso concreto, las exposiciones de su juego tradicional.
- Juego y perspectiva de género: sexismo en los juegos.

5.4 Objetivos

- Utilizar los juegos tradicionales como una opción adicional para realizar actividad física durante el tiempo libre, promoviendo un estilo de vida activo y saludable entre los alumnos, aumentando así la realización de actividad física fuera del contexto escolar
- Comparar los juegos antiguos con los modernos
- Aprender e investigar acerca de las diferentes actividades propuestas
- Conocer/ampliar nuevas formas de diversión para después llevarlas a la práctica
- Reflexionar sobre la diferencia de juegos que había antes, dependiendo del género
- Fomentar las relaciones interpersonales con sus compañeros y estrechar lazos con sus abuelos y familiares
- Mostrar actitud de respeto en las diferentes sesiones hacia todos los participantes
- Utilizar la educación física como vehículo favorecedor del desarrollo social, personal y académico
- Adoptar actitudes y valores favorecedores de la implementación de las diferentes sesiones
- Desarrollar una actitud positiva y motivación hacia la participación en juegos tradicionales, reconociendo los beneficios físicos, sociales y culturales que brindan

Además, me propongo como meta apreciar el juego como parte del patrimonio cultural, dotándolo de sentido y significado, y valorando el poder de unión entre personas pertenecientes a una misma cultura dentro de una sociedad.

5.5 Metodología

Los juegos tradicionales destacan por ser un reflejo de los valores y las costumbres predominantes en su cultura de origen. Sin embargo, debido a su origen histórico, estos valores a menudo difieren considerablemente de la ética actual, ya que en ocasiones pueden ser contrarios a la igualdad, la integración y la no violencia.

En base a la opinión de diversos autores como Lavega et al. (2006) y Trigueros (2002) (citados en Méndez y Fernández, 2011), no es extraño encontrar manifestaciones lúdicas que promueven directa o indirectamente ciertos valores negativos. Por lo tanto, a veces es necesario realizar algunas modificaciones en la forma de abordar los juegos, evitando así actitudes discriminatorias por edad, género, raza... Es decir, en esta propuesta no habrá juegos de chicos y juegos de chicas como sucedía antes (por ejemplo, los niños jugaban a la calva y las niñas a los alfileres).

En base a las pautas determinadas por Méndez y Fernández (2011), para planificar y ejecutar mi propuesta, seguiré los siguientes principios pedagógicos y metodológicos:

- Formar grupos mixtos y heterogéneos
- Evitar la exclusión de los juegos proporcionando tareas alternativas (por ejemplo, en el pañuelo, si se es cazado, se pasa a compartir el número de otro compañero).
- En todo caso, la eliminación debe ser temporal y con posibilidad de reincorporación lo más justa e inmediata posible.
- Simplificar los juegos si resultan demasiado complejos para conseguir que todos los participantes tengan experiencias de éxito.
- No enfatizar la competición de manera negativa, ensalzar la participación, y el juego limpio.
- Establecer un número de jugadores reducido en cada partida para multiplicar la participación.
- Emplear metodologías activas que impliquen al alumno en la búsqueda y enseñanza de los juegos.
- Erradicar la violencia y estimular el diálogo y el consenso.
- Supervisar la seguridad de los materiales antes de jugar.

- Ajustar el tamaño de los campos a las características del jugador de tal forma que todos los participantes tengan posibilidades de éxito

Para brindar una mayor especificidad a mi propuesta, la enmarcaré dentro del modelo de enseñanza constructivista. Según varios autores, este enfoque sostiene que “el conocimiento y los valores morales no se aprenden por interiorización del exterior, sino mediante una construcción desde el interior en interacción con el entorno” (Kamii y De Vries, citados en Omeñaca y Ruíz, 2009, p.27).

Siguiendo esta perspectiva, mi propuesta se centrará en fomentar la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento y desarrollo de valores morales. Se buscará crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes tengan la oportunidad de explorar, cuestionar y reflexionar sobre los temas relevantes, interactuando con su entorno y con sus compañeros. Se promoverá el diálogo y la colaboración entre los estudiantes, fomentando el intercambio de ideas, perspectivas y experiencias. Al adoptar este enfoque constructivista, se espera que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y autonomía. A través de la interacción con su entorno y la construcción de su propio conocimiento, los estudiantes serán capaces de comprender e internalizar los valores morales de manera significativa y personal.

En este contexto, las ideas previas y espontáneas que los estudiantes tengan en relación al proceso de aprendizaje adquirirán una gran importancia.

Desde esta perspectiva, identificamos tres factores determinantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- El alumno: el estudiante adquiere un papel protagonista puesto que es el responsable principal de su propio aprendizaje. Él participa de forma activa en la construcción de su conocimiento, partiendo de vivencias o experiencias previas, reflexionando, investigando para dar respuesta a sus cuestiones, preguntando...
- El juego: según la afirmación de Parlebás (citado en Omeñaca, 2007), el juego es un creador de conocimientos puesto que los alumnos pueden aprender de manera activa, aumentando su motivación al tratarse de un contexto lúdico.
- Las interacciones con el profesor, el grupo y el resto de los participantes: las interacciones con el profesor y los compañeros de clase juegan un papel crucial en la construcción del conocimiento. El profesor asume el rol de guía y facilitador, brindando apoyo y desafiando a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. A través de preguntas estimulantes y provocativas, la maestra fomenta la reflexión

y el pensamiento crítico, motivando a los estudiantes a explorar nuevas ideas y perspectivas. Además, la profesora proporciona retroalimentación constructiva, ayudando a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y orientándolos hacia un crecimiento continuo. Esta retroalimentación puede ser individualizada, adaptada a las necesidades y desafíos de cada estudiante, con el fin de impulsar su desarrollo y promover un aprendizaje significativo. Las interacciones con los compañeros de clase también son esenciales en el proceso de construcción del conocimiento. El intercambio de ideas entre iguales, la colaboración y el trabajo en equipo permiten a los estudiantes enriquecer sus perspectivas, aprender de las experiencias y conocimientos de los demás, y desarrollar habilidades sociales y de comunicación. A través de estas interacciones, los estudiantes se benefician de diferentes puntos de vista, generando un ambiente en el que se fomenta la diversidad de ideas y se promueve el aprendizaje cooperativo. Asimismo, el debate y la discusión entre los compañeros estimulan el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación, mejorando la comprensión y consolidación de los conceptos aprendidos.

La unión de los factores mencionados anteriormente deriva en la consecución de un aprendizaje activo y significativo.

Como maestra, mi rol se transforma en el de guía e inductora del conocimiento, creando un entorno propicio para el aprendizaje significativo y activo. Me comprometo a proporcionar apoyo, estimular el pensamiento crítico y promover la participación de los estudiantes, permitiendo que sean protagonistas de su propio proceso de construcción del conocimiento.

En puesta en práctica de la propuesta didáctica seguiré las siguientes pautas:

1. Evaluaré los conocimientos previos del alumnado y adaptaré las opciones de juego en función de ellos, flexibilizando sus componentes según las circunstancias.
2. Crearé un ambiente de clase que fomente la participación activa del alumno, brindándole seguridad y motivación.
3. Mantendré una comunicación constante con los estudiantes, brindando retroalimentación durante todo el proceso.

5.6 Actividades

Las actividades están organizadas en un total de 6 sesiones. A continuación, muestro un cronograma para comprender de manera sencilla la temática de las diferentes sesiones.

Tabla 3

Cronograma de las diferentes sesiones

DÍA	ACTIVIDAD	DURACIÓN
11/04/2023	Sesión de toma de contacto. Explicación de la información que tienen que buscar para la siguiente sesión y de las entrevistas a una persona mayor.	1h
14/04/2023	Sesión llevada a cabo por los alumnos (presentará su juego la mitad de la clase)	1h
18/04/2023	Sesión llevada a cabo por ellos (presentará su juego la otra mitad de la clase)	1h
21/04/2023	Jornada intergeneracional	1,5h
24/04/2023	Visita a la pista de juegos autóctonos de CYL	2,5h
28/04/2023	Conclusiones. Puesta en común y práctica de un juego tradicional	1h

Nota. Elaboración propia

Antes de comenzar las sesiones se dejará fijada la fecha de la jornada intergeneracional, el 21 de abril y la de la salida a las pistas de juegos tradicionales, el 24 de abril puesto que necesitamos la colaboración del presidente de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Tras ponerme en contacto con él, esas fueron las fechas que tenía disponibles y en las que podíamos contar con su grata presencia.

Sesión 1: ¿Qué conocemos de los juegos tradicionales?

El tiempo de esta primera sesión es de 60min y servirá de evaluación inicial y de toma de contacto con el tema a tratar durante toda la implementación de la propuesta. Aquí podré conocer la base de la que parten y en función de esta orientar las actividades de un modo

u otro. Además, también podré tener en cuenta tanto sus curiosidades e inquietudes como sus motivaciones para poder adaptar todo aquello que sea necesario a mis alumnos, favoreciendo de este modo un correcto desarrollo. Iniciaré la clase dentro del aula con la pregunta ¿qué son los juegos tradicionales? Y, en base a esta surgirá un debate acerca de los juegos que ellos conocen, los que han practicado o les gustaría hacerlo, los que les han contado sus abuelos/familiares... Aquí todos los alumnos tendrán la posibilidad de compartir sus experiencias y opiniones y resultará muy enriquecedor para el grupo. Tras esta primera toma de contacto, explicaré a los niños mi intención de realizar una jornada intergeneracional el próximo 21 de abril para realizar un pequeño sondeo los próximos días y conocer el número de abuelos y abuelas que nos acompañarán. También explicaré que deber buscar una persona mayor (abuelo, vecino, conocido...) y realizarle las preguntas que se muestran a continuación para conocer más sobre los juegos y la forma de jugar que había antes. Estas preguntas estarán guiadas por mí, pero quiero que sean los alumnos los que propongan diferentes cuestiones en común. Tras esta puesta en común fueron las siguientes pautas las que siguieron para su realización:

- Relación con la persona entrevistada (abuelo, vecino, tío...)
- Género (masculino/femenino)
- Edad
- Lugar de nacimiento (pueblo/ciudad)
- ¿A qué jugabas antes?
- ¿Te divertías solo o en compañía?
- ¿Cuál era tu juego favorito?
- ¿Jugaban chicos y chicas a los mismos juegos? ¿Por qué?
- ¿Cómo quedabas antes con tus amigos para jugar? (Los niños ven muy difícil quedar con otras personas sin enviar un mensaje por WhatsApp o realizar una llamada)
- ¿Te gustaba jugar?
- ¿Tenías juguetes?
- ¿Dónde pasabas más tiempo jugando? (Parque, casa, calle...)
- ¿Qué diferencias encuentras entre el juego de ahora y el de antes?
- ¿Cuántas horas pasabas jugando?
- ¿Jugabas con muchos amigos?

Las respuestas a estas cuestiones tendrán que ser anotadas y llevadas al aula para la puesta en común en la sesión del 18 de abril (no se hará en la siguiente sesión para que los niños tengan el fin de semana para ver a sus abuelos).

Otra tarea que se les encomendará es buscar información sobre uno de los juegos tradicionales que han salido en clase (chapas, carrera de sacos, petanca, pañuelo y sillas). Previamente haré una división del grupo clase en 5 subgrupos de 5 componentes cada uno. Los alumnos serán los que tengan que organizar toda la información recabada para llevar a cabo la actividad con sus compañeros en la próxima sesión. Tendrán total libertad para su realización, pero es cierto que se les darán unas pautas que les servirán de guía a la hora de elaborar el trabajo. Las pautas son las siguientes:

- ¿Cómo se juega? Normas
- ¿Qué materiales son necesarios?
- Origen del juego
- ¿Cuántos participantes puede haber?
- ¿Qué cambiarías del juego? Cread vuestra propia versión

Tras estas partes que podríamos denominar más teórica, llega la práctica. Ahora saldremos al patio y en los últimos 15 minutos trabajaremos el salto. Jugaremos al reloj y posteriormente a la comba. En el reloj podré ver el nivel de todos los participantes (aunque como ya conozco al grupo soy consciente tanto de sus capacidades como de sus limitaciones) y después pasaremos a jugar a la comba con diferentes canciones, siendo más tranquilas las últimas de manera que las pulsaciones vayan bajando para dar por finalizada la sesión y volver a clase en calma.

Se mandará un mensaje informativo a las familias con toda la información para saber qué abuelos podrán acudir el próximo 21 de abril a las 12:30 al centro escolar.

Sesión 2: Ahora los profes somos nosotros

Esta segunda sesión también comenzará en el patio y será de 60min. Los grupos encargados de exponer su juego tradicional serán tres (las chapas, la carrera de sacos y la petanca). Cada grupo dispondrá de 15min para explicar brevemente la información recabada y llevar a la práctica su actividad además de encargarse de llevar los materiales necesarios. Los últimos 15min los utilizaremos de vuelta a la calma para dar feedback a los compañeros para que estos puedan mejorar en próximas ocasiones. El papel protagonista en todo momento lo tiene el alumno y el maestro únicamente orienta, aconseja y guía cuando sea necesario pero su papel queda relegado a un segundo plano.

El grupo de las chapas, tras realizar el juego tradicional decidieron modificarlo y en vez de empujar las chapas con la mano se empujaban con el pie y no era válido si este se levantaba del suelo, es decir, se tenía que arrastrar para impulsar las chapas hacia adelante. El grupo de la carrera de sacos propuso hacer diferentes tipos de desplazamientos con el saco (a la pata coja, haciendo la croqueta, sujetando el saco únicamente con la mano derecha, luego con la izquierda...) También se realizaron carreras en las que cada pareja metía uno de sus miembros exteriores de manera que, de cada pareja, un participante tendría que introducir la pierna derecha y el otro la izquierda, trabajando de este modo la coordinación.

El grupo de la petanca propuso introducir las bolas en diferentes aros, los aros más pequeños tenían mayor puntuación que los grandes.

Todas las modificaciones de los juegos tradicionales que he mencionado anteriormente han sido propuestas por los alumnos, adaptando estos a sus necesidades, haciendo que la actividad sea más compleja o más sencilla.

En esta sesión se trabajarán los lanzamientos, la precisión y el salto en carrera.

*Al finalizar la sesión se preguntará a los alumnos con cuántos abuelos contamos para la jornada intergeneracional y prepararla acorde al número de participantes.

Figura 1

Ejemplo de la investigación del juego de la petanca



Nota. Elaboración propia

Sesión 3: ¿Qué nos han contado nuestros abuelos? Seguimos siendo profes

En esta sesión también contamos con 60min y dará inicio en el aula. La sesión estará dividida en dos tiempos, el primero de 20min y el segundo de 40min. En el primero, se realizará una puesta en común de la información obtenida a partir de las entrevistas y, en

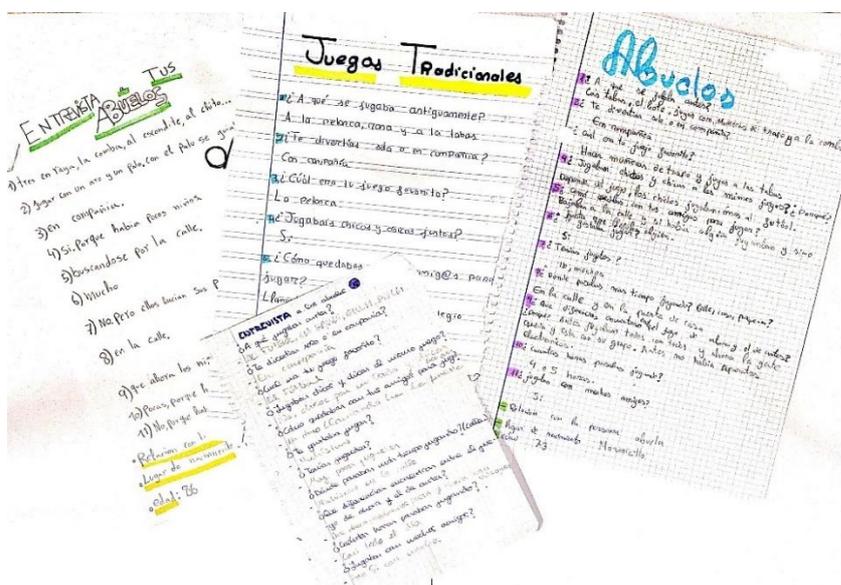
el segundo, dos grupos expondrán su juego tradicional. Cambiaré la disposición de la clase de manera que todas las sillas queden colocadas en forma de círculo para poder escuchar bien a todos los compañeros. La idea principal es que los niños aporten todos los nuevos conocimientos adquiridos a través de sus abuelos o personas entrevistadas y los compartan con la clase. Esto resultará muy enriquecedor porque no jugaban a lo mismo una persona que había nacido en un pueblo que una que había nacido en una ciudad, el sexo también es un factor determinante, la edad... Además, los niños tendrán la posibilidad de explicar algunos de los juegos favoritos de sus entrevistados a los compañeros y verán que muchos juegos, pese a llevar nombres diferentes, se trata del mismo. En la segunda media hora, saldremos al patio para practicar dos juegos tradicionales, las sillas y el pañuelo y serán los alumnos los encargados de dirigir ambos juegos y organizar la clase. Por último, al igual que en la sesión anterior, se dará feedback a los compañeros sobre su puesta en práctica (organización, materiales, espacios, presentación y tono de voz correctos...). En esta sesión se trabajará la carrera.

Algunas de las modificaciones que hicieron los alumnos en el juego del pañuelo es convertirle en cooperativo de manera que se decían dos números a la vez junto con una parte del cuerpo, por ejemplo, 3 y 6 con la cabeza y esos dos números tendrían que ir al centro a coger una pelota y llevarla entre ambos hacia su campo antes que el equipo rival. Se trabaja la cooperación y se obtienen mejores resultados cuando se coopera que cuando se trabaja de manera individual con esta nueva propuesta por lo que favorece las relaciones entre los alumnos. El grupo encargado de explicar el juego de las sillas hizo algo parecido ya que en vez de eliminar (siguiendo las reglas del juego original) lo transformaron en las sillas cooperativas de manera que cada vez se iba quitando una silla más pero el número de participantes era el mismo. La intención era que toda la clase ocupase el menor número de sillas posibles para así conseguir superar el reto.

*Al finalizar la sesión se preguntará a los alumnos con cuántos abuelos contamos para la jornada intergeneracional y terminar de prepararla acorde al número de participantes.

Figura 2

Ejemplo de entrevista a los abuelos



Nota. Elaboración propia

Antes de llevar a cabo esta jornada, me pondré en contacto con diferentes abuelos ya que hay algunos expertos en diferentes juegos por lo que podrán colaborar con esta propuesta.

Sesión 4: Aprendiendo con nuestros abuelos y de ellos

Esta es una sesión especial y por ello consta de 1h 30min. Previamente, se hablará con la maestra que tiene la clase anterior para poder ampliar el horario de educación física. Se recibirá a todos los participantes en el aula y de manera breve se dará la bienvenida y presentaré la jornada (15min) con los diferentes tipos de juegos que vamos a hacer (aros, tanga, calva, rayuela y alfileres). Dos abuelos se encargarán de las actividades de aros, tanga y calva (siendo el encargado de guiar estas dos últimas un experto, el presidente de la Federación de Deportes Autóctonos de CyL, y los alfileres y la rayuela serán guiados por dos abuelos. Se formarán 5 grupos y cada uno de estos comenzará en una actividad para posteriormente ir rotando hasta pasar por todas. El resto de los abuelos pueden participar o simplemente acompañar/guiar a los niños ya que para estos que sus abuelos estén presentes es un componente motivacional muy alto, se sienten muy orgullosos de ellos. También abordaremos algunas de las cuestiones que aparecieron en las entrevistas para escuchar sus testimonios in situ. Después saldremos al patio y comenzarán todas las actividades con duración de 1h (10min por actividad aprox.) Los últimos 15min volveremos a entrar a clase para reflexionar sobre esta jornada, debatir puntos fuertes y puntos débiles mientras se degustan unos dulces y se toman bebidas en señal de agradecimiento a todos los participantes. Los materiales de la calva y la tanga los llevará

el presidente puesto que los tiene adaptados para niños, los aros con sus guías los llevaré yo, la rayuela está pintada en el patio del colegio y los alfileres los traerá una niña cuya abuela será la encargada de explicar el juego al resto de los compañeros.

Figura 3

Juego de la rayuela



Figura 4

Juego de los alfileres



Nota. Elaboración propia

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Juego de la calva



Nota. Elaboración propia

Sesión 5: Vamos a las pistas de Juegos Autóctonos con el presidente

Esta salida tiene como lugar de partida y de regreso el colegio y tendrá una duración de 2h. Se visitarán las pistas de Juegos Autóctonos de CyL con la compañía del presidente y otros miembros (expertos en cada uno de los juegos) pertenecientes a la asociación. Se practicará la rana, la calva, la tanga, los bolos y el billar romano de manera que se irá rotando de manera que se estarán 15min aprox. en cada juego. Los expertos en cada disciplina antes de dar inicio al juego, con cada grupo, explicarán las reglas básicas, puntuación y todo aquello que sea necesario para el correcto desarrollo de las diferentes actividades. Durante este periodo, los niños, además de aprender a jugar pueden hacer

diferentes preguntas a los acompañantes ya que estos siempre han mostrado una actitud colaborativa y cooperativa con todas las propuestas que se les han hecho y les gustará resolver todas aquellas cuestiones o inquietudes de los pequeños. Este día también nos acompañará la abuela de uno de los alumnos ya que es campeona de la rana en su pueblo y un abuelo que es campeón de la tanga.

Figura 6

Juego de la rana



Nota. Elaboración propia

Sesión 6: ¡Conseguimos sacar muchos juegos del baúl de los recuerdos!

Esta última sesión se llevará cabo en el patio del colegio y trabajaremos de manera específica la fuerza, la resistencia, el equilibrio y la carrera ya que durante la primera media hora practicaremos el juego de la soga, las carretillas. La última media hora la utilizaremos como evaluación de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y se pondrá en común todas las opiniones de las diferentes sesiones llevadas a cabo. Se pretende que los alumnos reflexionen sobre las diferentes sesiones para extraer aquellos elementos más importantes y los aprendizajes más significativos. Mi intención es que hagan propuestas de mejora, conocer cómo se han sentido, (aunque esto he podido observarlo) quiero que expresen sus sentimientos, si han tenido vergüenza, si han estado nerviosos, si se han sentido frustrados en algún momento...

5.7 Atención a la diversidad

Para garantizar una planificación y ejecución exitosa de cualquier actividad educativa, es esencial tener en cuenta la diversidad inherente al grupo al que va dirigida. Además, es importante prestar atención a los casos específicos de alumnos con necesidades particulares y buscar alternativas que les permitan participar de manera provechosa. Aunque en esta situación no existan necesidades específicas, como futura educadora, invertiré un gran esfuerzo en conocer a fondo a mi grupo de estudiantes, teniendo en cuenta tanto sus características generales como las individuales. De esta manera, podré organizar mi labor educativa de manera efectiva y generar aprendizajes verdaderamente significativos para todos los alumnos. En lo que respecta al grupo en su conjunto, me aseguraré de fomentar relaciones saludables entre los estudiantes, creando un ambiente de tolerancia y respeto que les permita desenvolverse libremente en el aula. Además, priorizaré el desarrollo de una actitud crítica y la tolerancia al error, considerando los errores como oportunidades de aprendizaje en lugar de derrotas. En resumen, cada actividad que planifique tendrá en cuenta las características y necesidades de mi grupo de estudiantes, adaptando las sesiones según los recursos disponibles y las capacidades de los alumnos.

Me basaré en los principios del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) siendo este un enfoque pedagógico que busca crear entornos educativos inclusivos y accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, estilos de aprendizaje o necesidades. Su objetivo principal es proporcionar a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender, participar y demostrar su conocimiento. Para conseguir su motivación y que los propios alumnos consideren importante aquello que están aprendiendo y que van a aprender, activaré sus conocimientos previos, desarrollando la reflexión para contrastar sus ideas principales con las nuevas que van surgiendo. Además, el feedback orientado hacia el aprendizaje hará que desarrollen nuevas estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana. A continuación, menciono algunos aspectos a destacar:

- Diversidad de representación al proporcionar diferentes formas de presentar la información y el contenido, como texto, imágenes, videos...

- Flexibilidad en la expresión y acción al ofrecer opciones para que los estudiantes participen y demuestren su aprendizaje de diferentes maneras.
- Motivación y compromiso a través de actividades interesantes y relevantes que tengan en cuenta los intereses y experiencias de los estudiantes.

Las sesiones propuestas están diseñadas considerando la diversidad general presente en el aula, sin necesidad de realizar adaptaciones curriculares significativas que establezcan diferencias entre los alumnos. Mi objetivo es garantizar la participación de todos los estudiantes de manera constante, aprovechando sus capacidades y ayudándolos a superar las dificultades individuales.

Como ya se ha mencionado, la asignatura de Educación Física posee un gran potencial didáctico debido a su atractivo para los alumnos. Siempre y cuando desempeñe mi labor docente de manera adecuada, podré captar su atención en todo momento, lo que facilitará no solo la adquisición de conocimientos específicos de la asignatura, sino también el desarrollo de competencias clave y aprendizajes que se extienden a todas las áreas del currículo. Además, no debemos olvidar que la Educación Física también fomenta una serie de valores y actitudes que contribuyen al desarrollo integral de cada individuo.

En resumen, las actividades planteadas tienen como objetivo atender a las necesidades individuales de cada alumno, sin hacer distinciones basadas en la etnia, el género o las capacidades. La finalidad es utilizar la Educación Física como una herramienta adicional para alcanzar conocimientos y promover un desarrollo personal positivo en cada participante.

5.8 Evaluación

Según aparece reflejado en la LOMLOE, concretamente en el artículo 20. Evaluación durante la etapa. 1. La evaluación del alumnado será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. En esta propuesta, la palabra evaluación es sinónimo de valoración, nunca de calificación pues se valora todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y no solo la sesión o el resultado final. Considero mucho más enriquecedor realizar una evaluación en la que se va dando feedback a los alumnos para que estos tengan la posibilidad de mejorar a una evaluación en la que únicamente se asigna un valor numérico. En la primera sesión se realizará una evaluación inicial para conocer la base de la que parten los alumnos y adaptar el resto de las sesiones en función de esta información. Se realizará una asamblea en la que se harán preguntas

acerca de los juegos tradicionales para saber cuales conocen y cuales son nuevos para ellos, si han practicado alguno... A lo largo del resto de sesiones se realizará una evaluación continua con la que se valorarán diferentes aspectos tanto motrices como actitudinales y de nuevo, en cada una de las sesiones se dará feedback. En la última sesión se realizará la evaluación final. En una asamblea con la participación de todo el grupo clase se pondrán en común diferentes aspectos como cuáles han sido los juegos que más les han gustado, cuál menos, que cambiarían de alguna sesión, qué ha supuesto para ellos (para su aprendizaje concretamente), sus emociones... Además, se pedirá que realicen una autoevaluación para que ellos mismos reflexionen sobre su actuación durante este tiempo, si han podido observar progreso o retroceso, el por qué. También me tendrán que evaluar a mi como maestra, si piensan que los tiempos de las sesiones han sido adecuados, si las actividades han tenido un hilo conductor, si esta propuesta les ha servido para aprender cosas nuevas, si he sido capaz como maestra de explicar de forma clara y concisa los objetivos que pretendía cumplir...

He realizado una rubrica de evaluación para recoger la mayor información posible sobre aspectos académicos y actitudinales y para comprobar el nivel de logro de los diferentes objetivos planteados al inicio. Además, con ella podremos ver el progreso de nuestros alumnos y facilitar y potenciar el desarrollo de estos. El valor de cada una de las tablas es del 50% aunque pueda sorprender en un principio y por ello voy a argumentar estos porcentajes La nota final se obtiene a través de las anotaciones en ambas rúbricas, teniendo ambas el mismo peso en cuanto a porcentaje se refiere. Para mí, como docente tiene mucho más valor que el alumno sea capaz de reflexionar acerca de diversos temas, que respete a los compañeros y muestre una actitud deportiva o que sepa trabajar en equipo a meras competencias físicas tales como saber saltar de forma correcta o realizar lanzamientos de precisión, No podemos olvidar que estamos formando personas, futuros ciudadanos responsables que contribuirán a la sociedad para buscar el bien común y por ello, le doy tanta importancia a la primera rúbrica. En mi opinión, a veces el área de Educación Física está mal enfocada puesto que los maestros olvidan que no tenemos que formar deportistas de élite sino contribuir al desarrollo integral del niño en todas sus dimensiones. Un niño que es muy bueno en un deporte, el fútbol pongamos, pero no sabe respetar a sus compañeros ni trabajar en equipo está abocado al fracaso puesto que vivimos en sociedad y hay que convivir y respetar opiniones o creencias diferentes a las nuestras, aunque siempre podemos rebatirlas desde el respeto si no estamos de acuerdo.

Una persona irrespetuosa, egoísta, prepotente, que intenta imponer su opinión tendrá muchos problemas para integrarse a la sociedad.

Tabla 4

Rúbrica de evaluación de aspectos actitudinales

El alumno...	1	2	3	4	5	Observaciones
Se muestra activo y tiene una actitud adecuada que favorece el desarrollo de la sesión. Respeta a todos los participantes						
Reconoce que a través de los juegos tradicionales se pueden trabajar diferentes contenidos del área de educación física						
Compara juegos antiguos con los modernos. Además, reflexiona acerca de las diferencias en cuanto a los juegos de antes en función del género						
Fomenta las relaciones interpersonales tanto con sus compañeros como con el resto de los participantes						
Conoce diferentes juegos tradicionales y puede llevarlos a la práctica fuera del contexto escolar						
Ha sabido trabajar en equipo cuando ha sido necesario						
Aprende e investiga sobre los diferentes juegos tradicionales						

Nota. Elaboración propia

Tabla 5

Rúbrica de evaluación de aspectos académicos

El alumno...	1	2	3	4	5	Observaciones
Demuestra capacidad para reaccionar y adaptarse ágilmente a estímulos externos						

Muestra un buen control del cuerpo y de los movimientos						
Realiza las habilidades con fluidez y muestra alguna variación						
Aplica las habilidades de manera exitosa en contextos de juego						
Se desplaza rápidamente y cambia de dirección con facilidad						
Realiza lanzamientos con precisión hacia un objetivo determinado						
Demuestra habilidad para ajustar la precisión en diferentes distancias o condiciones						
Controla la dirección y la fuerza de los movimientos para lograr una puntería adecuada						

Nota. Elaboración propia

Ambas rúbricas de evaluación servirán para seguir más de cerca el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera individualizada para cada alumno y con ella podremos dar un feedback más concreto haciendo referencia tanto a los aspectos a mejorar como aquellos por los que hay que felicitar al alumno. A la izquierda de la tabla aparecen diferentes competencias motrices (capacidades perceptivo-motrices, cualidades motoras y de coordinación...), seguidamente, aparece el nivel de logro del objetivo anterior, numerado del 1 al 5 siendo el 1 el nivel más bajo, es decir, necesita mejorar y el 5 la perfección. A la derecha de la tabla aparece un espacio para anotar observaciones o aspectos a destacar al lado de cada ítem por si los hubiese, para que queden reflejados.

6. CONCLUSIONES

Las conclusiones obtenidas a partir de la implementación de esta propuesta principalmente son dos:

- Los juegos tradicionales contribuyen de manera directa al desarrollo de diferentes habilidades motrices

- La jornada intergeneracional además de conocimientos teóricos aporta muchos valores y genera numerosos beneficios en los niños

Me gustaría destacar la oportunidad que he tenido al contar con la presencia del presidente de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León ya que aprender con un experto en diferentes disciplinas y poder llevarlas a la práctica siempre es de agradecer. También fue muy gratificante el contar con un número tan grande de abuelos y abuelas el día de la jornada intergeneracional ya que va ligado a un interés por el aprendizaje y el bienestar de sus nietos. A raíz de esto, como futura investigación, me planteo indagar sobre el vínculo entre familias desestructuradas y bajo nivel académico puesto que los abuelos de los alumnos que tenían este tipo de situaciones familiares no vinieron, y es cierto que son aquellos que peores calificaciones obtienen en las diferentes asignaturas. En esa ocasión no he podido realizarla ya que la muestra es muy pequeña y los resultados no serían fiables. Por parte de las familias, tanto de los abuelos como de los padres, recibí felicitaciones por organizar una actividad de este tipo y así quedó reflejado en un comentario de una foto que se subió al Instagram de la cuenta del colegio por parte de una madre (Figura 7). Además, escribí un artículo y salió publicado en el periódico El Norte de Castilla, a continuación, adjunto el enlace: <https://www.elnortedecastilla.es/segovia/abuelos-nietos-disfrutan-juegos-tradicionales-cooperativa-alcazar-20230425211800-nt.html>

Para mí, ha sido una experiencia muy bonita y supera con creces todas las expectativas que me había planteado en un principio.

Otra futura línea de investigación que me planteo es llevar a cabo una propuesta similar en la que se involucren más clases del centro. Por ejemplo, primero de primaria, quinto de primaria y cuarto de la ESO además de alumnos universitarios del grado de Educación Primaria con mención en Educación Física y por supuesto, los abuelos. Al tratarse de edades muy dispares hay que adaptar todas las actividades a los diferentes niveles de los participantes de manera que los participantes puedan realizar todos los juegos, en unas ocasiones ayudando mayores a pequeños y, en otras, al revés. Se trata de practicar actividad física a la vez que se está en contacto con personas de diferentes edades y se aprende de sus experiencias previas y anécdotas, es decir, se produce un aprendizaje bidireccional.

Figura 7

Comentario de una madre tras la realización de la joranda intergeneracional



Nota. Elaboración propia

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermejo, E. M. (2008). "Las relaciones intergeneracionales: estado de la cuestión".
Papers: Revista de Sociología, 87, 135-152
- Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*.
Editorial Paidotribo.
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el
currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León
- Dupont, C. y Letesson, M. (2010). *Comment développer une action nintergénérationnelle?*
Bruselas: De Boeck
- Generations United. (2004). en Sanchez Martinez, M. y otros (2008) Actuaciones para
promover las relaciones intergeneracionales. Manual del Curso. La Antigua
(Guatemala)
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., y Saez de Ocariz, U. (2006).
Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad.
Apunts Educación Física y Deportes, (85), 68-81.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006,
de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE)
- Martínez, R., Cepero, M., Collado, D., Padial, R., Pérez, A., & Palomares, J. (2014).
Adquisición de valores y actitudes mediante el juego y el deporte en educación
física, en educación secundaria. *Journal of Sport & Health Research*, 6(3).
- Medina, A. (1987). Pinto Maraña. *Juegos populares infantiles*. Madrid: Miñón.
- Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos
y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo.
Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (19), 54-
58.
- Nussbaum, K. L., & Gómez, J. (Eds.). (2013). "Intergenerational Communication Across
the Life Span". Routledge.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2009). *Juegos cooperativos y educación física* (3ª ed.).
Barcelona: Paidotribo.

- Pérez, M. (2007): La educación intergeneracional: necesidad de la sociedad actual. Comunicación presentada en el VIII Congreso Nacional de Organizaciones Mayores, 22- 23 de abril, Madrid
- Raabe, J. (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: UNESCO.
- Rico, C., Serra, E., Viquer, E. y Meléndez, J.C. (2000). Las relaciones abuelos-nietos. Abuelo favorito, abuelo útil. Madrid: Pirámide.
- Sanz, I. (1987). Juegos populares de Castilla y León. Valladolid: Castilla Ediciones. Turismo de Palencia. Blog.
- Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. Tándem, Didáctica de la Educación Física, 6, 78-89.
- Uhlenberg, P. (1996). "Intergenerational Relationships: Social Integration, Social Change, and Social Shifts". Journal of Gerontology: Social Sciences, 51B(5), S234-S239.