

Trabajo Fin de Grado

*Juegos tradicionales como
recurso didáctico en
Educación Física*



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria

Mención de Educación Física

Curso 2022/23

Autor: **Eloy Crespo Bartolomesanz**

Tutor: **Carlos Velázquez Callado**

RESUMEN

El objetivo del presente Trabajo Final de Grado es fomentar el interés y el conocimiento de los juegos tradicionales de Castilla y León con alumnos de Educación Primaria. Para ello, se ha llevado a cabo una situación de aprendizaje de seis sesiones en las que, mediante una competición olímpica, el alumnado de 2º de Educación Primaria ha podido poner en práctica diferentes juegos tradicionales de Castilla y León, terminando con una sesión extra en la que el alumnado respondió dos cuestionarios para saber sus preferencias y conocimientos aprendidos durante la situación de aprendizaje. Destacar la buena actitud e interés del grupo en relación a cada uno de los juegos tradicionales.

PALABRAS CLAVE

Juegos tradicionales, Educación Física, Competición, Castilla y León, Situación de aprendizaje y actitud.

ABSTRACT

The aim of this Final Degree Project is to promote interest in and knowledge of the traditional games of Castilla y León with Primary Education pupils. To this end, a six-session learning situation was carried out in which, by means of an Olympic competition, the pupils in the 2nd year of Primary Education were able to put into practice different traditional games of Castilla y León, ending with an extra session in which the pupils answered two questionnaires to find out their preferences and knowledge learnt during the learning situation. We would like to highlight the good attitude and interest of the group in relation to each of the traditional games.

KEYWORDS

Traditional games, Physical Education, Competition, Castilla y León, Learning situation and attitude.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Justificación	7
3. Relación con las competencias del título	9
4. Objetivos	11
5. Fundamentación teórica	12
5.1. El juego	12
5.1.1. Historia del juego	12
5.1.2. Concepto de juego	13
5.1.3. Características de los juegos	14
5.1.4. Tipos de juegos	15
5.2. Juegos tradicionales en educación primaria.....	16
5.2.1. Historia de los juegos tradicionales	16
5.2.2. Definición de juegos tradicionales	17
5.2.3. Características de los juegos tradicionales	18
5.2.4. Juegos tradicionales en Castilla y León	19
5.3. Aplicaciones del juego tradicional en la escuela (investigaciones)	21
6. Metodología	23
6.1. Contexto	23
6.2. Proceso de intervención	25
6.3. Proceso de recogida de datos	26
6.4. Análisis de los datos	27
7. Resultados	29
7.1. Grado de implicación del alumnado respecto a los juegos tradicionales	29
7.2. Conductas de competitividad	34
7.3. Actitud del alumnado respecto al material reciclado	36
8. Discusión, conclusiones y limitaciones	38
8.1. Discusión y conclusiones	38

8.2. Limitaciones	40
9. <i>Reflexión final</i>	42
10. <i>Referencias</i>	43

1. Introducción

Este Trabajo Final de Grado es un estudio para poner en práctica los juegos tradicionales de Castilla y León usando material reciclado y valorar las actitudes y preferencias del alumnado dentro de los mismos. El grupo con el que se ha puesto en práctica este trabajo ha sido con los alumnos de 2º de Educación Primaria dentro del área de Educación Física.

Se inicia con la justificación de este trabajo, en la que expongo por qué he elegido los juegos tradicionales de Castilla y León haciendo referencia a mi etapa de la niñez. Después, se ha relacionado este trabajo con las competencias que debería de tener un docente al terminar el grado universitario de Educación Primaria. A continuación, se expone el objetivo principal de este trabajo, así como los tres objetivos específicos que se pretenden alcanzar.

Avanzando en el trabajo, encontramos la fundamentación teórica, la cual se divide en tres apartados. Primero se expone el juego, su historia con diferentes definiciones, características y tipos de juegos. Después, se relata la historia de los juegos tradicionales, así como sus definiciones, características y algunos de los juegos tradicionales de Castilla y León. Para terminar este apartado, se presentan tres investigaciones en las que varios centros escolares han puesto los juegos tradicionales en práctica.

Continuando con la metodología, se presenta el contexto del centro escolar centrándose en el colegio y el grupo de alumnos donde se desarrolla la intervención. También se lleva a cabo el proceso de intervención y de recogida de datos para culminar con un análisis de datos que hace de introducción al siguiente apartado.

Terminada, la intervención de la situación de aprendizaje de los juegos tradicionales, se exponen todos los resultados obtenidos divididos en el grado de implicación del alumnado respecto a los juegos tradicionales, las conductas de competitividad y la actitud del alumnado respecto al material reciclado.

Con todos los resultados obtenidos, se exponen las conclusiones a las que hemos llegado, así como las limitaciones con las que nos hemos encontrado en el desarrollo de este trabajo. Por último, se detalla una reflexión final en la que se hace una valoración de todo este proceso de aprendizaje que he desarrollado.

2. Justificación

Los juegos tradicionales han sido juegos que han tenido una gran influencia sobre mí a lo largo de mi infancia. Cuando era pequeño, mi padre iba todos los domingos a jugar a la tanga después de comer, era una tradición. En verano, mi abuela jugaba todas las tardes a los bolos ribereños con su grupo de amigas. Entonces, yo siempre los acompañaba y observaba la riqueza de los juegos a los que jugaban mi familia en el pueblo. Una tarde que estábamos haciendo limpieza en casa de mi abuela, apareció un bote de hojalata lleno de canicas y me entró curiosidad en cómo se jugaba y por qué mi padre tenía tantas canicas.

Es ahí, cuando empecé primero de Primaria y tuve una unidad didáctica de Educación Física en la que íbamos a poner en práctica los juegos tradicionales. Cuando habló la profesora del tema, no sabía lo que era, pero cuando puso ejemplos de los juegos que eran me puse muy contento porque eran juegos que había estado viendo poner en práctica en mi familia. En el colegio, aprendí nuevos juegos tradicionales y alternativas a algunos juegos que había jugado en mi casa.

Por ello, mi decisión de realizar el TFG sobre los juegos tradicionales en Castilla y León, por la importancia que han tenido en mi niñez y cómo he disfrutado jugando con los mismos. Además, son juegos que han ido pasando de generación en generación y creo que no hay que perder las costumbres porque forman parte de la riqueza de nuestra cultura. Los juegos tradicionales, se pueden impulsar desde los niños más pequeños de primaria hasta edades adultas, ya que tienen reglas sencillas y fáciles de entender por todos los oyentes.

Destacar que son juegos que no precisan de disponer de muchos recursos por lo que resulta relativamente sencillo promover su implementación dentro de los hogares y las aulas. Reciclar es clave dentro de los juegos tradicionales y una de las ideas clave de este TFG, ya que voy a realizar una serie de juegos en los que todo material que se utilice va

a ser material reciclado para así contribuir al medio ambiente y demostrar a la sociedad que para jugar a un juego no hace falta gastar dinero.

3. Relación con las competencias del título

Mediante la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, se definen las 12 competencias que se deben haber adquirido por el estudiante durante los cuatro años de carrera para desempeñar su futura función como docente. En este TFG se ha hecho hincapié en las siguientes competencias:

- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos. Así, durante mi proyecto he observado cómo se establecen los objetivos, los criterios de evaluación, los indicadores de logro y las estrategias e instrumentos de evaluación, así como las metodologías utilizadas dentro del área de Educación Física.
- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro. Mediante mi situación de aprendizaje con los juegos tradicionales he llevado a cabo todas estas acciones.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana. Mejorando el respeto, el compañerismo y la inclusión entre los compañeros durante el desarrollo de las sesiones.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el

esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes. Escuchando y dando el valor que se merece a las dificultades que se le ponen a cada uno de los alumnos, tratando de resolver sus problemas y que la convivencia con los compañeros sea la mejor posible.

- Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible. Dando importancia, al material elaborado para poner en práctica los juegos tradicionales, habiendo sido totalmente fabricado por mí, gastando el menor dinero posible.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes. De manera que, durante las sesiones impartidas y al final de las mismas, se han ido apuntando anotaciones para ver los puntos débiles del trabajo realizado y tratar de mejorarlo para futuras ocasiones.
- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural. Mediante la presentación de las actividades que se iban a desarrollar durante las seis sesiones en relación a los juegos tradicionales de Castilla y León, que el alumnado recibió la información por mediación de presentaciones online y videos educativos.

4. Objetivos

Objetivo General:

Elaborar, llevar a cabo y evaluar la práctica de juegos tradicionales en las clases de Educación Física con alumnado de Educación Primaria, fomentando el interés y el conocimiento por la cultura de la sociedad de Castilla y León.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las actitudes que muestra el alumnado durante el desarrollo de los juegos tradicionales.
- Identificar las preferencias del alumnado en relación con los diferentes tipos de juegos tradicionales.
- Concienciar al alumnado sobre la importancia de reciclar y reutilizar materiales a través de su utilización para el desarrollo de juegos tradicionales.

5. Fundamentación teórica

5.1. El juego

En este apartado se va a presentar la historia del juego. Además, antes de exponer varias definiciones del juego junto con sus características. Finalmente, se citarán los diferentes tipos de juegos y la gran variedad que hay de los mismos.

5.1.1. Historia del juego

El juego es uno de los rasgos con los que más se identifica al ser humano. Los primeros movimientos motrices que se realizan tienden a actuar con libertad haciendo algo que le haga reír o le divierta jugando (Caillois, 1958).

Huizinga (1972) expresa abiertamente que el juego es más antiguo que cualquier cultura, ya que las civilizaciones surgen gracias a los primeros juegos que se dan en los primeros pobladores del planeta. Desde esta idea, el juego va a iniciarse en el Paleolítico con las primeras civilizaciones, las cuales, mediante rituales, bailes y productos caseros ya ponían en práctica el juego. Tenían en mente la caza y la supervivencia, por lo que esos bailes y rituales se convertían en rituales mágicos con sentimientos. Los juegos que destacaban en este periodo eran el levantamiento de rocas, lanzamiento de piedras, lanzamientos de flechas, carreras, juegos de fuerza...

En el 4000 a. C., afloran los juegos de estrategia de la mano de los Mayas en México. Estos se dedicaban al juego de pelota. Además, se inician juegos de estrategia de tablero, los primeros entrenamientos y el trabajo. Por su parte, en Babilonia se empiezan los primeros combates.

Años más tarde, en el 3000 a. C., llegan los egipcios con sus juegos de pelota y los bolos. En el 2000 a. C., se empiezan a poner en práctica los primeros juegos de canicas.

Con la llegada al esplendor de Grecia y Roma, el juego da un gran impulso, puesto que pasar a ser competiciones de carácter lúdico y ocio donde el pueblo se divertía mientras veían competitividad entre los participantes. Destacan juegos de lucha, de carreras y de fuerza.

Este breve resumen de la historia del juego en las primeras civilizaciones nos sirve de introducción antes de adentrarnos en las primeras definiciones acerca del juego.

5.1.2. Concepto de juego

El juego se puede definir como una actividad en la que el sujeto disfruta por medio de una acción. Por medio del mismo, el sujeto puede jugar individualmente o con más sujetos favoreciendo la socialización.

La Real Academia Española expone que el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Huizinga (1972), define el juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (pp. 45-46).

Para Secadas (1978), el juego se puede definir desde seis aspectos:

- Inmadurez, desde este punto de vista, el juego es una actividad que llevan a cabo los más pequeños, que se sienten con la necesidad de moverse, porque necesitan ser seres móviles.
- Gratuidad, desarrollándose el juego desde una perspectiva en la que el niño se sienta libre, sin ningún tipo de finalidad. Así, como, se pone en primer lugar la diversión dejando en un segundo plano lo serio y aburrido, llevando a que el niño juegue por placer y asimile el juego, siendo creativo.

- Habilidad, ahí el juego se desarrolla como un proceso de aprendizaje para después acomodarse al entorno.
- Expansión, en la que se observa el juego como una descarga de mucha energía, siendo el juego la base para expresarse autoafirmando las ideas de cada uno, sintiéndose importante dentro del mismo.
- Rivalidad comedida, el juego se relaciona con la energía, las habilidades y el tiempo, llevando a luchar por ganar compitiendo con los rivales siguiendo unas reglas determinadas en las que la comunicación es esencial.
- Moratoria, en la que se observan los puntos de vista del juego de todas las personas.

Tras haber analizado las diferentes definiciones acerca del juego, concluyo que el juego es una actividad de disfrute y diversión que se realiza con libertad, en la que las personas que juegan tienen que cumplir una serie de normas y requisitos para alcanzar el objetivo u objetivos que se plantean. El juego puede ser individual, con rivales y en grupos.

5.1.3. Características de los juegos

Según Benítez (2009), el juego tiene varias características que hacen que el mismo sea un recurso importante en la educación; por ejemplo, el juego permite al niño aprender a adquirir diferentes roles. Algunas de sus características son:

- La comunicación con la sociedad, mediante sus primeros pasos con el lenguaje.
- Siempre tiene sentido.
- El interior del niño de manera simbólica mediante el juego.
- Autopercepción.
- Mediante experiencias, previsualización del futuro.
- Impulso de imaginación y creatividad.
- Productividad de la energía.
- Facilita el aprendizaje.

Huizinga (1972), añade que, dentro del juego, se pueden encontrar varias características:

- Libertad, impulsando un juego libre.

- El juego como es, haciendo referencia a que el juego no es la vida corriente.
- El juego como carácter desinteresado.
- El juego actúa como intermedio en la vida cotidiana.

Para Ortega (1996), el juego es una actividad placentera muy diferente al trabajo, tiene un espacio y un tiempo determinado, tiene un carácter desinteresado, implica acción y está conectado con la realidad. Todo juego lleva un elemento de tensión.

Sandoval (2010) expone que el juego es libre, no es la vida corriente, por lo que es independiente de la realidad, impulsando la fantasía en la actividad. Además, destaca el juego desinteresado, los límites de tiempo y espacio, el orden, la resolución de problemas y el misterio.

Para cerrar este apartado, planteamos que, aunque el juego dispone de varias características, todos los autores consultados coinciden en que el juego tiene que dar libertad al niño para divertirse siempre que se cumplan las normas del mismo. A su vez, la acción y la imaginación dentro del juego son esenciales para que causen la curiosidad de los jugadores y disfruten mientras aprenden jugando.

5.1.4. Tipos de juegos

Hay mucha variedad de juegos, están los juegos al aire libre, los juegos de mesa, juegos interactivos, juegos populares, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de rol, juegos individuales, juegos por parejas..., lo cual hace que tengamos que plantear diferentes variables para organizarlos mejor.

Ortega (1996) considera varios tipos de clasificaciones con sus correspondientes subcategorías:

- Juegos relacionados con las distintas etapas de crecimiento:
 - o Juegos de movimientos y ejercicios: juegos sensorio motrices en los que el niño controla sus movimientos mientras conoce su cuerpo y el medio.
 - o Juegos simbólicos: juegos en los que el niño trata de convertirse en otra persona imitando, transformando y recreando la realidad.

- Juegos de reglas: son juegos para la integración del niño y favorecer el respeto entre ellos.

Sandoval (2010) presenta varias clasificaciones acerca del juego. En primer lugar, nos hace una clasificación general que después concreta distinguiendo entre:

- Juegos sensoriales: centrados en probar y sentir estímulos que le permitan expresar sensaciones.
- Juegos motores: son aquellos juegos que requieren de coordinación de movimiento.
- Juegos intelectuales: se ven implicados el dominio, el razonamiento, la reflexión y la imaginación.
- Juegos sociales: se relacionan con la capacidad de cooperación, agrupación y responsabilidad con los demás.

Como hemos podido ver, hay varios tipos de juegos. Ambos autores coinciden en las clasificaciones haciendo relevancia en que el juego presenta cuatro clasificaciones; sensoriales, motores, intelectuales y sociales.

5.2. Juegos tradicionales en Educación Primaria

En este epígrafe abordamos los juegos tradicionales. En él, se va a empezar contando la historia de los juegos tradicionales y la importancia de los antepasados dentro de estos. En segundo lugar, se van a analizar varias definiciones sobre los juegos tradicionales. En tercer lugar, se expondrán las características de los juegos tradicionales y, por último, pondremos el foco en los juegos tradicionales de Castilla y León.

5.2.1. Historia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales han ido evolucionando a lo largo de la historia, sufriendo diferentes modificaciones y adaptaciones de acuerdo a la época en la que se llevaban a cabo. En la Edad Media, los juegos eran organizaciones con desorden lúdico que instauraban las primeras contabilizaciones y reglas. En el siglo XVII, los juegos tradicionales eran prácticas lúdicas que llevaban a la práctica los varones. En esta época,

no se clasificaban, ni tenían finalidad, ni condiciones. La mayoría de ellos, se centraban en el medio motor, llevándose a cabo en la naturaleza (Lavega, 2000).

En la Edad Moderna, las celebraciones tienen gran importancia en forma de festejos, danzas y bailes. También aparecen juegos como las cartas, los bolos y la pelota mano, los cuales se siguen practicando en la actualidad.

Según Almeida y Cerezo (2019), a partir del siglo XVIII, los juegos de mesa y salón, cobran fuerza respecto a los juegos motores.

La consolidación de los juegos llega con el paso a Edad Contemporánea, donde se produce una difusión de los juegos tradicionales, a pesar de que muchos de ellos se han ido olvidando sin llegar a consolidarse. Destaca la práctica de los juegos tradicionales en las zonas rurales.

Por último, en los siglos XX y XXI, son muchas las comunidades que han impulsado los juegos tradicionales de sus territorios. Los colegios y las generaciones anteriores han hecho que se retomen los juegos tradicionales para que se pongan en práctica desde las edades más pequeñas (Corral, 2015).

5.2.2. Definición de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que, proviniendo de una cultura o región, se han ido transmitiendo de padres a hijos durante muchos años hasta la actualidad. Generalmente, estos juegos se empezaron a dar en pequeñas aldeas por lo que requieren de pocos recursos. Los materiales más utilizados para la práctica de juegos tradicionales son la madera, la tela y el hierro.

Lavega (2000) asocia el término de juego tradicional a aquel que se transmite de generación en generación y que se practica en una zona geográfica determinada. Öfele (1999) añade que los juegos tradicionales, aun sufriendo algún tipo de modificación, siempre mantienen su esencia dentro del juego original. Además, destaca que se pueden encontrar en cada rincón del mundo, ya que en cada zona tiene sus propios

juegos tradicionales. En muchas ocasiones se repiten dichos juegos, aunque se denominen con un nombre diferente. Por su parte, destaca que los juegos tradicionales corren el peligro de desaparecer en las grandes ciudades, aunque, por otra parte, en algunas zonas se ponen de moda y hacen que resurja el origen del juego.

Lavega (2000) destaca también que estas prácticas lúdicas se han ido transmitiendo de generación en generación por mediación del lenguaje oral. La palabra y la observación han sido fundamentales para la transmisión de los juegos de padres a hijos para mantener la esencia del juego original.

A partir de todo lo mencionado, podemos entender los juegos tradicionales como actividades de ocio que implican pocos recursos y que se han ido transmitiendo oralmente de generación en generación en diferentes regiones.

5.2.3. Características de los juegos tradicionales

Öfele (1999), identifica en los juegos tradicionales unas características comunes:

- Son juegos realizados por niños y adultos para disfrutar mientras juegan.
- El juego queda a la elección del alumnado, para que imponga su propia metodología proponiendo modificaciones y alternativas al juego original.
- Se transmiten oralmente de generación en generación.
- Utilizan materiales sencillos y fáciles de conseguir en los propios hogares sin necesidad de gastar dinero.
- Como todos los juegos, tienen normas que siempre pueden verse modificadas.

Morera (2008), por su parte, expone que los juegos tradicionales son fáciles de comprender y memorizar, ya que sus reglas son flexibles. No requieren de gastos económicos, debido a que el material que se utiliza es fácil de conseguir en los hogares. Los juegos tradicionales son un medio de transmisión de valores y cultura. Mediante los mismos, se ponen en práctica varias habilidades motrices. Se pueden practicar en cualquier lugar y representan el patrimonio cultural. Sirven para el disfrute y la motivación de los participantes.

Jiménez (2009), destaca que los juegos tradicionales se utilizan como medio de diversión, produciendo el placer del participante mientras juega. Además, las normas son fáciles de aprender. La motivación dentro de los juegos tradicionales tiene un gran peso.

Las características de los juegos tradicionales son muy sencillas, lo que hace que sean fáciles de asimilar para ponerlos en práctica. Además, con los juegos tradicionales el alumnado desarrolla sus habilidades motrices mientras mantiene la motivación por jugar y aprender. Una ventaja, es que no se necesitan recursos para poder ponerlos en práctica y hace que cualquier persona disponga del material necesario para disfrutar mientras juega.

5.2.4. Juegos tradicionales en Castilla y León

Castilla y León es la comunidad más extensa de España. La mayor parte de su población habita en la España rural, lo que ha hecho que los juegos tradicionales tengan un gran valor con el paso de los años en esta comunidad por diversos motivos. Los juegos que se van a desarrollar se van a dividir en infantiles y a los que juegan los adultos.

Por un lado, están los juegos tradicionales infantiles son juegos muy simples y fáciles de jugar en los que los más pequeños ponen en práctica determinadas habilidades motrices con un punto de diversión en todos los juegos. Algunos ejemplos de juegos tradicionales infantiles en Castilla y León son las chapas y las canicas, en los cuáles se juega sin necesidad de esfuerzos ni dificultades.

- Las chapas: Es un juego que se puede jugar de 2 a 8 jugadores por partida, se juega en superficies planas y el material para jugar son las chapas que se quitan de los botellines de cristal. Se juega golpeando las chapas hasta conseguir el objetivo. Hay varias modalidades como pueden ser: el fútbol chapas, carreras de chapas, jugar a sacar...
- Las canicas: En las canicas hay dos formas de lanzamiento, ambas con la mano en el aire, una es con el pulgar y otra con el índice. A su vez, se hace un hoyo en el suelo que se domina Guá, en el que hay que meter las canicas. Hay varios

juegos dentro de las canicas como pueden ser a pared, la raya, el triángulo, a perseguir, a gua simple, a bucha latre, a gua de tres, el puente, la fila y la madre, y el palmo.

Por otro lado, los juegos tradicionales de adultos son más complejos. Además, se requieren habilidades como la puntería en juegos como los bolos, la rana, la calva y la tanga, y habilidades de fuerza en juegos como el tiro de sogas.

- El juego de bolos: Se colocan 9 – 10 bolos, que con una bola hay que tratar de derribar el mayor número de bolos. En cada zona se juega de una forma. Hay varias modalidades: el bolo leonés, bolo tres tablonos, bolo palentino, bolo ribereño, bolo femenino segoviano, bolo maragato, bolillos, bolos bercianos, bolo burgalés y pasabolo de tablón.
- La rana: Juego tradicional compuesto por una mesa con un tablero de madera donde se encuentran las piezas metálicas de la rana, el molino y el puente junto con varios agujeros. Cada una de ellas con su correspondiente puntuación. Los jugadores, por turnos, lanzan unas fichas metálicas, denominadas petacos desde una cierta distancia. Tratando de obtener el mayor número de puntos posible.
- La calva: Es un juego que lo impulsaron los pastores que consistía en lanzar piedras para golpear un cuerno. Hoy en día, se lanza el marro, que es una pieza metálica para dar a la calva (un objeto de madera). Cada vez que se golpea la calva, se obtiene un punto. Gana el que más veces consigue golpear la calva.
- La sogas: Es un juego en el cual se traza una línea que delimite el espacio en dos partes iguales. En el juego, habrá dos grupos, los cuales estarán cada uno de ellos a un lado de la línea trazada. Se colocará la sogas de manera perpendicular a la línea trazada y los grupos en fila tienen que tirar con la mayor fuerza que puedan de la sogas.
- La tanga: El juego consiste en lanzar los tostones de forma que se consiga tirar la tanga y a la vez que los tostones queden más cerca de las monedas o chapas que

de la tanga. En cada tirada, el participante dispone del lanzamiento de dos tostones.

5.3. Aplicaciones del juego tradicional en la escuela (investigaciones)

Los juegos tradicionales y la escuela siempre han ido de la mano, los recreos han sido un lugar de tiempo libre en el que el alumnado ponía en práctica algunos de estos juegos. Por ello, en este apartado se van a presentar tres estudios en los que se analizan las posibilidades educativas de los juegos tradicionales.

Martínez (2008) hizo una observación de diez días del tiempo de recreo del alumnado de toda la etapa de Educación Primaria. Ahí se analizaron los juegos practicados en el centro escolar. Esos juegos variaban en función de las edades y el género. Por lo general la mayoría de los chicos ponían en práctica juegos deportivos como el fútbol o el baloncesto, mientras que la otra parte de chicos junto a la mayoría de las chicas ponían en práctica juegos tradicionales de persecución como el pilla – pilla o el escondite. También, muchas chicas jugaban a la rayuela, la comba, la goma elástica y a las palmitas.

Varela (2015) realizó un estudio de los juegos populares como herramienta para promover la convivencia en los recreos. Para ello, llevó a cabo el estudio en dos centros rurales diferentes. Inicialmente, en ambos centros, durante el tiempo de recreo, los alumnos y las alumnas estaban separados jugando a sus respectivos juegos favoritos como podían ser el fútbol o el pilla pilla o dando paseos. Había muchos conflictos, por lo que parte del profesorado decidió intervenir promoviendo los juegos tradicionales en la hora de recreo para favorecer la convivencia y la actividad motriz en relación a ambos géneros. Para ello, se llevó a cabo una reestructuración de ambos centros escolares, en los que se acondicionó el espacio donde se desarrollaban los recreos. También, se hizo un inventario necesario del material, disponible y necesario, organizando además quién se iba a encargar de preparar y recoger los materiales que se utilizarían de lunes a jueves.

Por último, destacan que se planteó dejar los viernes como día de libre elección para que los mismos jugasen a lo que quisieran.

Barrios–Gómez (2018) presentó un estudio a 40 estudiantes orientado a determinar la incidencia de los juegos tradicionales a la hora de transmitir diferentes valores a los niños y niñas. Lo primero que se hizo fue una observación directa de cada uno de los estudiantes para ver cuáles eran los incidentes que afectaban a la convivencia escolar. A partir de ahí, se desarrollaron diferentes actividades relacionadas con los juegos tradicionales. Tras analizar los resultados, se concluyó que los juegos tradicionales sirvieron de herramienta para crear un buen clima dentro del aula, de forma que el alumnado se sintiera motivado e interesado en los contenidos a la vez que disfrutaba. Todos los niños participaban activamente, colaborando con los compañeros mientras exponían sus sentimientos y emociones. Cabe destacar que durante este proceso no hubo ninguna incidencia, lo que hace pensar que sea una buena metodología para poner en práctica dentro de un aula. Para terminar, con este estudio se puede observar la importancia en educar en los valores como buen ciudadano de este mundo, en el cual lo más importante no tienen porqué ser las notas y resaltar el compromiso con uno mismo, el compañerismo y el buen comportamiento entre elementos fundamentales.

Con estos tres estudios se puede concluir que los juegos tradicionales tienen un gran peso dentro de la formación del alumnado, ya que con ellos asimilan valores, desarrollan diferentes capacidades motrices y les generan diversión. Por ello, es relevante que los centros impulsen iniciativas para jugar a los juegos tradicionales en diferentes momentos del día, ya sea en las clases de Educación Física o en los recreos.

6. Metodología

En este capítulo se va a proceder a presentar al centro educativo en el que se puso en práctica esta investigación. Para ello, empezaré detallando el contexto del centro, poniendo el foco en la Educación Física del centro y analizando al grupo en que se llevará a cabo la intervención. Después, se expondrá como se llevará a cabo la investigación, así como, los instrumentos y técnicas de evaluación, terminando con una breve introducción al siguiente capítulo con el proceso de análisis de datos.

6.1. Contexto

En este apartado se expondrán las características más relevantes del centro en el que se ha puesto en práctica la intervención. Además de las características del centro, destacaremos especialmente aquello que hace referencia a la Educación Física y las instalaciones donde se desarrolla, para terminar analizando al grupo de alumnos con el que se desarrolla la intervención.

El centro escolar

El colegio Jesús y María es un colegio concertado situado en el centro de Valladolid. Es un centro que pertenece a la congregación de las Carmelitas de la Caridad. Se encuentra en un barrio en el que predomina la clase trabajadora, con un ambiente sociocultural y económico medio – bajo. El centro escolar es de línea dos e imparte ambos ciclos de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato. El centro desarrolla diferentes actividades extraescolares para el alumnado del colegio, entre las que destacan las actividades culturales y deportivas.

El nivel socioeconómico del centro de las familias es medio, ya que se ve conviviendo, desde familias más vulnerables a familias más pudientes. En general son familias trabajadoras que disponen de recursos para que los alumnos dispongan del material imprescindible en el colegio.

El alumnado del centro se caracteriza por su buena actitud hacia las actividades. Hay diversidad de alumnado de diferentes países, predominando alumnado español seguido de alumnado latinoamericano. Cabe destacar, que todos los alumnos se respetan entre ellos sin reproches ni desprecios entre ellos.

Para el desarrollo de las clases de Educación Física, el centro escolar cuenta con un espacio muy amplio dividido en tres zonas, de las cuales dos son cerradas y una abierta.

- La zona abierta, es el patio del colegio, un patio pavimentado con porterías y canastas que además dispone de muchos metros para poder desarrollar ejercicios con los más mayores de la etapa de Primaria.
- Gimnasio pequeño, lugar en el que hacen Educación Física los pequeños, en el cual se dispone de colchonetas, esterillas, material de espuma, ladrillos, picas, conos, pelotas y algún que otro material.
- Gimnasio grande, lugar donde a veces hacen Educación Física los mayores, ahí se dispone de más material, puesto que el material que se utiliza en el patio se coge de aquí. Hay lo mismo que en el otro gimnasio y además se añaden balones de fútbol, baloncesto, balonmano, petos... Por otro lado, la estructura dispone de espalderas, cuerdas colgadas al suelo y ballas para hacer saltos.

El grupo de alumnado

El presente estudio se ha desarrollado en una clase de 2º de Educación Primaria formada por 24 alumnos. Respecto a su actitud con Educación Física, son un grupo que tienen mucha motivación hacia la asignatura, quieren ser los mejores, el alumnado se caracteriza por una elevada competitividad. Algunos estudiantes manifiestan conductas de frustración ante la derrota.

Teniendo en cuenta dos casos particulares, hay un alumno que tiene muy poca paciencia y a la mínima que no funcionan las cosas como él quiere, se enfada y se aleja del grupo de compañeros. Por otro lado, el segundo alumno tiene dificultades en el aprendizaje, le cuesta respetar a los compañeros, tiene dos extremos ya que tiene muy poca paciencia, pero a la vez es un alumno muy comprensible y razona lo que hace mal. Por su parte, el resto de compañeros son muy revoltosos, destacando su mal

comportamiento en las demás asignaturas, aunque en Educación Física su actitud es notable en el desarrollo de las sesiones.

6.2. Proceso de intervención

Con anterioridad al proceso de intervención, el grupo fue observado durante un mes en el desarrollo de sus clases de Educación Física. Durante ese periodo, el principal objetivo fue el de analizar las características de cada uno de los alumnos y alumnas, tanto sus fortalezas como sus debilidades, concluyéndose que eran alumnos muy competitivos y cuando no les salían las cosas, se sentían culpables y frustrados hasta el punto de ponerse a llorar en plena actividad.

Por ello, durante mi proceso de intervención, he puesto en práctica los juegos tradicionales de Castilla y León. Para ello, se elaboró todo el material de los juegos tradicionales con material reciclado de forma que el alumnado valorara la importancia de reciclar y dar una segunda vida a los productos sin la necesidad de gastar dinero. Después, preparé un total de seis sesiones en las cuales se explicaron cada uno de los juegos tradicionales que se iban a poner en práctica junto con la dinámica que se iba a seguir. Hicimos unas olimpiadas de juegos tradicionales denominadas “Juegos olimpitradicionales”, las cuales provocaron una motivación en los alumnos increíble. Para aumentar la motivación del alumnado, se planteó que durante esa olimpiada se repartirían medallas.

De las seis sesiones, una se hizo en clase porque era la introducción a los juegos tradicionales. En ella se les explicó lo que se iba a hacer en los siguientes días, mientras que las otras cinco sesiones se llevaron a cabo en el gimnasio. Cada una de las sesiones tuvo una duración de 60 minutos, en los cuales había tiempo para explicar las actividades y ponerlas en práctica compitiendo.

El objetivo de esta situación de aprendizaje era que el alumnado aprendiera a competir aprendiendo a contener la frustración y asimilando las derrotas. Para ello, se hicieron ocho grupos de 3 personas intentando que los equipos estuviesen equilibrados y fuesen

mixtos para favorecer la igualdad entre todos los alumnos. Además, fueron advertidos de que los malos comportamientos y las faltas de respeto iban a repercutir en todo su equipo, por lo que si estaban frustrados tenían que ser conscientes de que perjudicaban a su equipo.

El método de enseñanza que mayoritariamente se ha utilizado a lo largo de la intervención ha sido el mando directo. De manera que, tras la explicación en el aula de los juegos tradicionales por parte del docente, el alumnado se desplazaba hacia el espacio de práctica y se implementaban los juegos. El descubrimiento guiado también tuvo bastante peso a lo largo de las diferentes actividades, porque el alumnado experimentó diferentes lanzamientos y estrategias para tratar de lograr el objetivo de la forma más fácil posible. Además, en la presentación del primer día se llevó a cabo una lluvia de ideas en la que el alumnado aportó varios conocimientos acerca de los juegos tradicionales de Castilla y León que sabían en base a sus experiencias.

Por último, mi tarea como profesor ha estado marcada por la explicación de los diferentes juegos que realizamos, así como el seguimiento de cada uno de los alumnos mediante observación sistemática a lo largo de las diferentes actividades de la situación de aprendizaje, guiándoles en los ejercicios mientras corregíamos los fallos.

6.3. Proceso de recogida de datos

A lo largo de la situación de aprendizaje se han utilizado diferentes instrumentos para el proceso de recogida de datos. La principal técnica utilizada ha sido la observación participante, la cual ha consistido en recoger información del grupo de alumnos con el método cualitativo mediante la observación y la participación en el transcurso de las actividades. Los instrumentos que se han utilizado para poder dejar registrados todos los datos del alumnado obtenidos fueron un diario de sesiones, un cuaderno de campo, una escala de valoración, una escala de baremación y dos cuestionarios.

El diario de sesiones, se iba realizando al final de cada una de las clases, un relato de todo lo que había acontecido en cada clase a partir todos los recuerdos que tenía de las mismas y de cada una de las anotaciones que tenía registradas en el cuaderno de campo. Este se utilizaba a lo largo de las sesiones para apuntar aquellos acontecimientos que sucedían mientras se llevaba a cabo la clase para después complementar las anotaciones y dejarlo todo bien reflejado en el relato del diario de sesiones.

En segundo lugar, la escala de valoración y la escala de baremación me han servido para valorar sus cualidades y conductas respecto a los juegos tradicionales. Para terminar, el último día, se llevaron a cabo dos cuestionarios en los que el alumnado tenía que valorar su actitud y preferencia de cada uno de los juegos tradicionales, así como su opinión respecto al material reciclado, con el que se habían llevado a cabo varios juegos tradicionales.

6.4. Análisis de los datos

Terminada la situación de aprendizaje de juegos tradicionales de Castilla y León junto con todos los datos recogidos a lo largo de la misma, se han definido tres categorías para llevar a cabo el análisis de datos en función de los objetivos planteado en este trabajo de fin de grado:

- Grado de implicación del alumnado respecto a los juegos tradicionales: en este apartado se recopilaron todas aquellas conductas, comportamientos, motivaciones, actitudes y participación del alumnado respecto a la situación de aprendizaje de los juegos tradicionales de Castilla y León.
- Conductas de competitividad: esta categoría sirvió para visualizar la forma de actuar del alumnado respecto a los juegos tradicionales y valorar la implicación necesaria para superar a otros compañeros o grupos en el transcurso de los mismos.
- Actitud del alumnado respecto al material reciclado: el epígrafe del reciclaje ha estado marcado por aquellos datos, opiniones y valoraciones que hacía el

alumnado respecto a los materiales utilizados a lo largo de la situación de aprendizaje.

Para llevar a cabo este análisis de datos, lo primero que hice fue ir apuntando cada uno de los relatos del alumnado a lo largo de las sesiones junto con los recuerdos que tenía de las mismas para completar el diario de sesiones. A partir de ahí, se han ido seleccionando diversas expresiones, conductas y actitudes del alumnado al final de cada una de las sesiones y poder hacer este análisis de datos más profundo.

En segundo lugar, he analizado las respuestas del alumnado en los cuestionarios que realicé en la última sesión, para ver cuál habían sido sus preferencias de juegos tradicionales y opinión acerca del material reciclado.

7. Resultados

En este apartado se van a exponer todos los resultados tras dar por concluida la situación de aprendizaje. Toda la información se ha analizado considerando tres categorías: grado de implicación del alumnado respecto a los juegos tradicionales, conductas de competitividad y actitud del alumnado respecto al material reciclado.

Además, con el fin de proteger a los alumnos con los que se ha llevado a cabo este estudio, no aparecerá el nombre de ninguno de ellos. Todos los alumnos vendrán nombrados como Alumno más un número.

7.1. Grado de implicación del alumnado respecto a los juegos tradicionales

La implicación que ha tenido el alumnado de esta clase respecto a la asignatura durante las sesiones de Educación Física ha sido favorable y positiva, era un grupo que tenía diferentes conductas en función de la actividad que tenían que realizar. La conducta que tuvo el alumnado el primer día de la situación de aprendizaje fue desfavorable aunque, después durante la sesión se fueron motivando.

En el comienzo de la sesión, cuando les indico que no íbamos a hacer una sesión práctica y que nos íbamos a quedar en clase explicando la teoría. La reacción del alumnado mostraba una actitud de rechazo y negación porque no querían quedarse en clase con expresiones como “¿vamos a estar una hora aquí sentados” o “es mentira”.

Diario de sesiones, sesión 1.

Adentrados en la sesión, en el momento que empecé a preguntar a los alumnos diferentes preguntas, la actitud del grupo clase era muy participativa. Me daban expresiones sobre los diferentes juegos tradicionales que conocían o que eran los juegos tradicionales para ellos como “son juegos que se hacían y se siguen

haciendo como por ejemplo el pilla pilla”, “son juegos que se hacen por alguna tradición”, “yo conozco la peonza y el parchís” o “el balón prisionero”.

Diario de sesiones, sesión 1.

Sin embargo, cuando comenzaron las sesiones prácticas, la implicación del alumnado mejoró notablemente, porque la actividad de las olimpiadas con los juegos tradicionales les motivaba para conseguir sus medallas.

En la ceremonia de inauguración, mientras todos los alumnos esperaban en la entrada del gimnasio e iban colocándose por equipos, algunos alumnos mandaban callar a dos alumnos que estaban molestando para poder empezar la actividad.

Diario de sesiones, sesión 2.

Con los ocho grupos colocados en el gimnasio por países, todo el alumnado se dispuso a cantar la canción de las olimpiadas, así como la impaciencia de querer ser los portadores de la antorcha olímpica.

Diario de sesiones, sesión 2.

El juego de la carrera de chapas era la primera competición que iban a experimentar los alumnos, todos ellos estaban impacientes y motivados mientras desarrollaban la actividad. Además, algunos alumnos tenían expresiones como “no se me da bien este juego, pero quiero seguir mejorando” o “somos un buen equipo y lo vamos a hacer lo mejor posible”.

Diario de sesiones, sesión 2.

Los alumnos estaban en el patio porque se había terminado el recreo y cuando voy a buscarles me dicen “¿Qué vamos a hacer hoy Eloy?”, les pedí que me ayudaran a llevar unos materiales que íbamos a necesitar en la clase y sus expresiones fueron “puedo llevar alguna cosa de esas?”, “yo también quiero llevar algo” o “por favor ¿me dejas llevar a mí algo?”.

Diario de sesiones, sesión 5.

La participación y el comportamiento del alumnado han sido favorable, todos se han mostrado en una buena disposición para realizar cada uno de los juegos tradicionales.

La constancia del alumnado mientras se explicaba el juego de las canicas, ya que hacían muchas preguntas sobre posibles supuestos que podrían pasar en el desarrollo del juego interesándose en desarrollar el juego de la mejor forma posible.

Diario de sesiones, sesión 3.

Durante la evaluación de las pruebas individuales de los juegos tradicionales, el alumnado supo respetar a los compañeros ayudando a resolver las dudas. Además, estuvieron muy atentos para que diera tiempo a evaluar a todos los alumnos en la sesión.

Diario de sesiones, sesión 6.

Sobre esa idea hay que señalar que en ocasiones algún grupo de alumnos manifestó una mala conducta.

Un alumno acudía a mí en varias ocasiones porque decía que confiaba en sus dos compañeros de equipo y se sentía mal porque alegaba que “es yo no he nacido para jugar a las chapas” haciendo referencia a que no jugaba bien. Aun así, él seguía intentándolo porque no quería perjudicar a su equipo.

Diario de sesiones, sesión 2.

Argentina tuvo un mal día, porque los miembros de su equipo estaban acostumbrados a ganar en todas las actividades y ese día perdieron. Entonces su reacción fue negativa con reproches como “el otro equipo se está burlando de nosotros”. Me tocó echarles la bronca y finalmente se tranquilizaron y reconocieron que habían tenido una conducta.

Diario de sesiones, sesión 5.

Sólo ha habido dos alumnos que, en ocasiones, se alteraban y su comportamiento removía su participación con diferentes conductas negativas, en las que ellos pasaban a ser el centro de atención de la clase.

En el juego de la soga, los dos alumnos conflictivos de la clase, se cogen una rabieta porque no consiguen ganar a sus adversarios. La reacción del alumno 1 es irse al pasillo y sentarse y dar voces de rabia. Mientras el alumno 2, se vuelve nuevamente al baño y empieza a chillar y a dar golpes a las puertas.

Diario de sesiones, sesión 3.

En plena partida de las canicas, el alumno 2 hace trampas y le indico que está un turno sin jugar. Entonces su reacción es cogerse una rabieta, empezar a dar patadas a las paredes y las puertas para terminar escondiéndose en el baño y alegar “Eloy, que no he hecho trampas”.

Diario de sesiones, sesión 3.

Por otro lado, durante todas las sesiones el alumnado ha estado motivado, ha animado a sus compañeros y a sus propios países.

Al terminar la partida de las canicas, un grupo de alumnos estaban coreando el nombre de su país “Francia, Francia, Francia...”. Mientras que otro grupo decían ¡Somos campeones del mundo! ¡Vamos a ganar!

Diario de sesiones, sesión 3.

Un equipo sentía que era muy difícil remontar, porque solo quedaba una integrante por lanzar su tirada en el juego de los bolos e iban perdiendo de 5 bolos. Cuando se dispuso a lanzar la compañera, la empezaron a animar los miembros de su equipo coreando su nombre.

Diario de sesiones, sesión 4.

En el juego de rana, había una alumna que no conseguía meter ninguna ficha. Pues en la última tirada que tenía empezaron a corear su nombre tanto los de su equipo como los del equipo rival y ella consiguió meter la ficha en el puente.

Diario de sesiones, sesión 5.

Un alumno no había conseguido buenos resultados en la sesión anterior y estuvo entrenando en casa para conseguir alcanzar los objetivos en la sesión de hoy. Entonces, se dirigió a mí y me dijo “hoy sí que voy a ganar en el juego de la rana porque he estado entrenando con mi padre”.

Diario de sesiones, sesión 5.

Para terminar, en relación a sus preferencias, el último día tras terminar la situación de aprendizaje les preparé una ficha en la que tenían que valorar los juegos tradicionales que habíamos realizado. Así, después valorar qué juegos habían gustado más o menos y saber las preferencias del alumnado.

Todos los juegos han salido con más votos favorables que desfavorables, lo que hace ver que los juegos tradicionales trabajados durante las sesiones han gustado al alumnado. Los juegos que más votos positivos han tenido por parte de los alumnos han sido los bolos junto a la rana, mientras que el que menos ha gustado fue el juego de las canicas con tan solo 14 votos favorables de 24 posibles.

Escala de valoración.

Por otro lado, el juego tradicional con el que más se ha divertido el grupo de alumnos ha sido el juego de la rana con 21 votos favorables. Mientras que el que menos votos ha conseguido de diversión ha sido el juego de las canicas con un total de 11 alumnos.

Escala de valoración.

Por último, tenían una pregunta abierta para decir cuál era el juego que más y menos les había gustado, fue el mismo juego puesto que los chicos se decantaban por la fuerza y a las chicas no les gustaba, era el juego de la soga. Sin embargo, el juego que mejor se le había dado al grupo de alumnos ha sido el circuito de chapas.

Cuestionario.

7.2. Conductas de competitividad

La competitividad ha estado muy presente a lo largo de la situación de aprendizaje. Esto se debe a que el grupo de alumnos era muy activo e impaciente por ganar. Además, como en todos los juegos tradicionales se han tenido que enfrentar entre diferentes compañeros, tenían que lograr jugar lo mejor posible para tratar de ganar a los compañeros.

Antes de empezar la actividad de las canicas, un alumno se me dirigió a mí y me dijo “Eloy, un compañero me ha dicho que nos van a machacar porque son los mejores”. Mientras que otro me dijo “Eloy, hoy sí que vamos a conseguir ganar medallas, porque yo no soy muy bueno, pero confío plenamente en mis dos compañeros de equipo”.

Diario de sesiones, sesión 3.

En el momento que les anuncio a los alumnos que vamos a hacer el campeonato de sogas, la reacción de los chicos es sacar músculo haciendo gestos como que son fuertes y que van a ganar.

Diario de sesiones, sesión 3.

En aquellos momentos de rivalidad, el alumnado mostraba diversos comportamientos, algunos trataban de contenerse para no perjudicar a su equipo.

Dos alumnos se sienten frustrados tras no poder meter ninguna ficha en el juego de la rana, pero como su compañera lo está haciendo bien y no quieren perjudicarla, se dirigen a mí alegando “mira Eloy, ahora estropearía la partida, pero por respeto a mi compañera no lo hago”.

Diario de sesiones, sesión 5.

El día de la evaluación varios alumnos se sienten mal debido a que no están consiguiendo los resultados que ellos querrían obtener, pero por respeto a sus compañeros se mantienen en silencio para que el resto pudiesen elaborar las pruebas de forma correcta.

Diario de sesiones, sesión 6.

Mientras que otros alumnos explotaban de rabia contra el equipo rival y terminaban perjudicando a su propio equipo.

Con las canicas se vive un momento de tensión, en el que un alumno hace trampas y explota de rabia tras la llamada de atención por parte del docente. Tras la rabia del alumno, los otros dos miembros del equipo salen perjudicados siendo eliminados de las semifinales de canicas.

Diario de sesiones, sesión 3.

En el juego de la soga un alumno, tras no conseguir ganar, decide irse de la clase y dar voces perjudicando a su equipo y eliminándolo de manera automática.

Diario de sesiones, sesión 2.

En ocasiones, algunos alumnos optaban por hacer trampas o dejar a algún compañero de su equipo sin participar, siendo egoístas, sin pensar en todos los miembros de sus equipos.

En el juego de los bolos, se me dirigió una alumna “Eloy, nos están haciendo trampas y además se están sumando puntos porque sí”.

Diario de sesiones, sesión 4.

Un alumno en el juego de las canicas, cuando estaba lanzando otro alumno del equipo rival, como veía que iba a dar a la canica puso la mano para evitar que las canicas chocasen.

Diario de sesiones, sesión 3.

Mientras los grupos jugaban al juego de la rana, una alumna se me dirigió para decirme “los de mi equipo no me dejan tirar”

Diario de sesiones, sesión 5.

En el juego de los bolos hubo dos equipos que estaban diciendo que habían ganado, pero finalmente una alumna reconoció que había ganado el equipo contrario.

Diario de sesiones, sesión 4.

Por último, los propios alumnos tenían una autoestima en ellos muy favorable, que hacía que se creyeran que podían ganar a todos los equipos y cuando no lo conseguían se producían comportamientos negativos.

Argentina tuvo un mal día, porque los miembros de su equipo estaban acostumbrados a ganar en todas las actividades y ese día perdieron. Entonces su reacción fue negativa con reproches como “el otro equipo se está burlando de nosotros”. Me tocó echarles la bronca y finalmente se tranquilizaron y reconocieron que habían tenido una conducta.

Diario de sesiones, sesión 5.

7.3. Actitud del alumnado respecto al material reciclado

La mayoría del material utilizado en la situación de aprendizaje fue elaborado por el docente con materiales reciclados. Esto hizo que los alumnos vieran, desde el primer día, que podemos dar una segunda vida a los materiales sin la necesidad de tenerlos que comprar.

Un alumno dijo; “Pero cómo has podido hacer el juego de la rana con material reciclado, si es imposible”

Diario de sesiones, sesión 1.

Una alumna nos comentó que tenía una tía que se dedicaba a hacer manualidades y también había elaborado algún juego con material reciclado. Además, nos puso varios ejemplos y completó con que es muy importante dar una segunda vida a los materiales.

Diario de sesiones, sesión 1.

A lo largo de las sesiones, algunos alumnos, cuando han ido viendo los materiales utilizados, manifestaban expresiones en las que se les veía que valoraban el esfuerzo realizado por el docente.

Mientras se desarrolló el juego de la rana, un alumno se acercó a mí y me preguntó “¿Cuánto dinero te has gastado en hacer la rana? ¿Cómo lo has hecho?”

Porque me gusta mucho como te ha quedado y me gustaría que me enseñes a hacer juegos con cajas”

Diario de sesiones, sesión 5.

En los circuitos de chapas un alumno comentó “te los has currado” y les respondí que lo había elaborado todo con material reciclado para que vieran los objetos que podemos conseguir.

Diario de sesiones, sesión 2.

Dos alumnos en el juego de los bolos, estuvieron comentando que iban a guardar botellas de plástico para poder jugar a los bolos. Además, decían que, en vez de usar 10 bolos, iban a usar 100 bolos.

Diario de sesiones, sesión 4.

Por último, en las preguntas que les hice a los alumnos el último día sobre el material reciclado, muchos de ellos mejoraron su perspectiva respecto al primer día. Habían estado muy atentos a todos los materiales que había utilizado el docente, así como valoraban el esfuerzo y tenía iniciativa para crear ellos sus propios juegos con materiales reciclados. De hecho, más del 50% de la clase sabía todos los materiales que habíamos utilizado mientras que el resto se sabían al menos dos de los materiales utilizados en los juegos tradicionales.

El alumnado tuvo iniciativa en la elaboración de sus propios juegos con material reciclado con respuestas como “una rana con canicas”, “un tirachinas”, “un fútbolín” o “meter una pelota enganchada a media botella”.

Cuestionario.

Por último, el alumnado quedó satisfecho y sobrevaloró el resultado de los juegos tradicionales elaborados por parte del docente alegando que podíamos conseguir juegos sin comprar, así tampoco gastamos dinero y cuidamos el planeta y no consumimos tanto.

Cuestionario.

8. Discusión, conclusiones y limitaciones

El siguiente apartado le voy a dividir en dos bloques. Primero, expondré la discusión y las conclusiones a las que he llegado tras mi puesta en práctica, mientras que después, mencionaré cada una de las limitaciones que he tenido a lo largo de mi intervención.

8.1. Discusión y conclusiones

Para empezar, no hay que olvidarnos del objetivo que tenía el presente Trabajo Final de Grado, el cual se centraba en elaborar, llevar a cabo y evaluar la práctica de juegos tradicionales en las clases de Educación Física con alumnado de Educación Primaria, fomentando el interés y el conocimiento por la cultura de la sociedad de Castilla y León.

Este objetivo general se concretó en los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las actitudes que muestra el alumnado durante el desarrollo de los juegos tradicionales.
- Identificar las preferencias del alumnado en relación con los diferentes tipos de juegos tradicionales.
- Concienciar al alumnado sobre la importancia de reciclar y reutilizar materiales a través de su utilización para el desarrollo de juegos tradicionales.

Empezando con el primer objetivo, la actitud que ha mostrado el alumnado en la puesta en práctica de los juegos tradicionales ha recibido una gran implicación e involucración por parte del grupo. Meter la competición de las olimpiadas para motivar al alumnado ha sido fundamental para favorecer la implicación en los juegos tradicionales.

El compromiso con los juegos tradicionales ha sido favorable, en su mayoría los juegos que hemos puesto en práctica han gustado al alumnado, esto se puede observar cuando me veían por los pasillos y me paraban para preguntarme lo que íbamos a hacer en la

sesión de Educación Física. Además, como bien decía en su estudio Barrios–Gómez (2018), los juegos tradicionales han servido para que haya unión en el grupo de clase creciendo así un buen ambiente de trabajo en el que todos los alumnos se ayudaban entre sí cuando tenían algún tipo de dificultad.

No quita, que también haya habido alumnos conflictivos, los cuáles ha habido sesiones que no han respetado. Los juegos tradicionales les gustaban, pero en ocasiones cuando las cosas no salían como ellos querían, se enfadaban y no querían seguir participando en la clase, apartándose de la misma.

En relación al objetivo de identificar las preferencias del alumnado en relación con los diferentes juegos tradicionales, el juego tradicional que más ha gustado al alumnado a nivel general ha sido el juego de la rana junto con los bolos. Además, a nivel particular, cuando el alumnado tenía que escoger un único juego tradicional, la inmensa mayoría de los chicos se quedaban con el juego del tiro de la soga. Esto, se puede deber, como decían en sus respectivos estudios Martínez (2008) y Varela (2015), a que los juegos de fuerza y la competitividad directa con los compañeros les gusten más a los alumnos. Mientras que las chicas escogían el juego de la rana, debido a la precisión, la puntería y las habilidades individuales.

Si nos centramos en los juegos que mejor se le ha dado al alumnado, el grupo completo de alumnos se han decantado por el juego de la rana, se puede deber al buen ambiente que hubo en esa sesión y lo motivados que estaban para tratar de conseguir meter la ficha en la figura de la rana.

Por el contrario, los juegos que menos han gustado han sido las canicas en general y a las chicas el juego del tiro de la soga, porque no las gustaban los ejercicios de fuerza debido a que los chicos eran muy brutos.

Continuando con el tercer objetivo, este se centraba en concienciar al alumnado sobre la importancia de reciclar y reutilizar materiales a través de su utilización para el desarrollo de juegos tradicionales. Se puede decir que este objetivo se ha cumplido con

creces, debido a la actitud e interés del alumnado por cada uno de los materiales que se han utilizado para la elaboración de los juegos tradicionales. Además, en las preguntas que hice al alumnado, me demostraron lo atentos que habían estado a cada material utilizado, así como las ideas que tenían de futuro para crear nuevos juegos con material reutilizado.

Öfele (1999), se relacionaría con este objetivo haciendo referencia a sus palabras de que los juegos tradicionales se podían hacer con materiales sencillos que cada una de las familias tenemos en nuestras casas.

Para dar por terminados los resultados, puedo decir que con mi situación de aprendizaje he conseguido superar todos los objetivos del presente Trabajo Final de Grado con resultados esperados según los autores que había analizado sus fuentes para redactar el marco teórico.

8.2. Limitaciones

Las limitaciones que he tenido a lo largo de mi intervención las voy a exponer a continuación.

En primer lugar, la primera limitación que me he encontrado ha sido el tiempo dedicado para las sesiones, porque he querido poner en práctica siete juegos tradicionales en seis sesiones y al final, me tocaba acelerar la clase en ocasiones porque veía que no me daba tiempo a poner en práctica todo lo que tenía programado. Al final, considero que si hubiese dedicado más sesiones podría haber conseguido más datos y tener una mejor perspectiva.

La segunda limitación que me he encontrado ha sido el espacio, porque para el juego de las canicas no tenía una superficie de tierra, así como para otros juegos un espacio interior amplio para poder desarrollar las sesiones. Esto se debe a que, como había realizado los juegos con material reciclado, a nada que había un poco de viento se volaba el material.

Para terminar, la última limitación que he tenido ha sido la falta de experiencia para dar una clase, lo que ha podido incidir en la forma de reaccionar cuando se manifestaban diferentes problemas. Si hubiese tenido algo más de experiencia, hubiese podido haber gestionado mejor el tiempo de cada una de las sesiones y adaptado así mejor la situación de aprendizaje.

9. Reflexión final

El trabajo que he realizado me ha resultado bastante satisfactorio porque, ha sido un tema que, desde pequeño, siempre me había llamado la atención. Todos los juegos tradicionales de Castilla y León que he puesto en práctica en mi programa de intervención han resultado dinámicos y atractivos para el alumnado. Durante todas las sesiones en las que se pusieron en práctica los juegos tradicionales, el alumnado se ha mostrado interesado en el tema, lo cual ha hecho que favorezca en mis resultados para este Trabajo de Fin de Grado. No quita, que hubiera algunos alumnos que tuvieron momentos complicados y determinaron malos comportamientos con los compañeros, llegando a perjudicar a sus equipos.

Además, quiero destacar que el material utilizado ha sido un éxito. Gran parte del material que he utilizado para la intervención estaba formado por material reciclado, esto hizo que el alumnado con el paso de las sesiones se concienciara en uno de mis objetivos de este trabajo y asimilaran la importancia de reciclar.

Ha habido momentos difíciles, ya que el marco teórico me ha costado mucho completarlo, eran muchas las fuentes que investigaba y me era difícil encontrar lo que buscaba. Sin embargo, el resto de los apartados de este trabajo me han sido más fácil de desarrollar, los resultados que he obtenido han sido los esperados porque el hacer los juegos tradicionales mediante una competición olímpica hizo que el alumnado se motivara e hiciera por desarrollar los juegos de la mejor forma posible.

Para terminar, este trabajo me ha supuesto un gran esfuerzo, pero a la vez he aprendido bastante, pudiendo poner punto final a mi proceso de formación como docente de Educación Física. Investigar y haber puesto en práctica los juegos tradicionales de Castilla y León con alumnos de 2º de Educación Primaria ha sido un logro de la forma que lo he hecho, lo cual me ilusiona a apostar por esta profesión y seguir para lograr ser docente de Educación Física.

10. Referencias

- Almeida, A. S., & Cerezo, J. F. (2019). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de la educación*, 38, 27-37. <https://doi.org/10.14201/hedu2019382737>
- Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barrios-Sánchez, M., Rivera-Martínez, N. & Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775–782. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Benítez, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 16. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Seix Barral.
- Corral, U. (2015). *Origen, evolución y desarrollo de los juegos tradicionales en la comarca Campo de Daroca*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/47770>
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 23, 1-17.

- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Inde.
- Martínez, R.M. (2008). Los juegos tradicionales en el medio escolar: diario de una experiencia educativa. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 3. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_3/juegos%20tradicionales%20en%20el%20medio%20escolar%20diario_Rosa%20Maria%20martinez%20perez.pdf
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MhSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1). <https://doi.org/10.15359/mhs.5-1.1>
- Ófele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Ortega, R. (1996). El juego infantil. *Cultura y Educación*, 1, 71-76. <https://doi.org.ponton.uva.es/10.1174/113564096321273647>
- Real Academia Española. (s.f.). Definición de juego. Consultado el 28 de enero de 2023. <https://dle.rae.es/juego>
- Sandoval, R. W. (2010). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(26), 105 -112.
- Secadas, F. (1978). Las definiciones del juego. *Revista Española de Pedagogía*, 142, 15-83.

Varela, A. (2015). Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 2, 34-38.

<https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.02.353>