

Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**PROPUESTA PARA LA DINAMIZACIÓN DEL PATIO ESCOLAR DEL C.E.I.P.
BLAS SIERRA EN BASE A LOS JUEGOS POPULARES: "EL BAÚL DE
NUESTROS JUEGOS"**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORA: PAULA TEJIDO VICENTE

TUTOR: LUCIO MARTÍNEZ ÁLVAREZ

PALENCIA, 23 DE JUNIO DEL 2023

A Yuya, la Teresilla y la Leonor, con todo mi corazón.

Gracias por mostrarme y enseñarme todo lo que aportáis a nuestra generación, que los ejemplos a seguir no los tenemos que buscar muy lejos, los tenemos a golpe de vista y de recuerdo.

“Nunca he creído que los niños de ahora sean muy distintos de como éramos nosotros de pequeños, y en particular que los niños de hoy ya no sepan jugar... Por eso, siempre he disfrutado enseñándote a qué jugaba de pequeño... Me emocionó constatar que a ti también te gustaban estos juegos sencillos y gratuitos. Los niños no han cambiado; sólo hay que dejarles ser ellos mismos”

“Con ojos de abuelo” de Francesco Tonucci

Resumen

En el presente trabajo, se expone una propuesta para la dinamización del patio en el C.E.I.P. Blas Sierra de la provincia de Palencia por medio de juegos populares. Este proyecto pretende resolver la problemática existente de la falta de juego a la hora del recreo, en donde se promueva la autonomía del alumnado para la recogida y preparación del material y el fomento de un recreo más saludable por medio del movimiento. Todos estos objetivos nos servirán para desarrollar el marco teórico en el que se investiga la importancia del recreo, la distinción entre juegos populares, tradicionales y autóctonos, el desarrollo de los juegos populares que cobran importancia en el proyecto y una de las propuestas antecedentes sobre la dinamización de patios. Para poder obtener este proyecto, se ha desarrollado una narrativa que resulte motivante para los estudiantes, una proposición de rincón de la propuesta para el *hall*, un mapa de organización de espacios de juego en base al proyecto de renaturalización del patio, y fichas de proposición de los juegos en cada rincón, dando como resultado una propuesta para su posible aplicación en el centro.

Palabras clave

Recreo, Patio, Juegos populares, Canicas, Rayuela, Comba, Chapas.

Abstract

In the present work, a proposal for the dynamization of the playground in the C.E.I.P. Blas Sierra of the province of Palencia by means of popular games is exposed. This project aims to solve the existing problem of the lack of play at recess time, where the autonomy of the students is promoted for the collection and preparation of the material and the promotion of a healthier recreation through movement. All these objectives will help us to develop the theoretical framework in which the importance of recess is investigated, the distinction between popular, traditional, and autochthonous games, the development of the popular games that become important in the project and one of the background proposals on the dynamization of playgrounds. In order to obtain this project, we have developed a narrative that is motivating for the students, a proposal for a corner of the proposal for the hall, a map of the organization of play spaces based on the playground renaturalization project, and proposal cards for the games in each corner, resulting in a proposal for its possible application in the center.

Key words

Recreation, Playground, Popular games, Marbles, Hopscotch, Comba, Chopsticks.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. JUSTIFICACIÓN	8
3. OBJETIVOS	11
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
4.1. LA IMPORTANCIA DEL RECREO	12
4.2. CONCEPTOS CLAVE	18
4.2.1. Juegos tradicionales	18
4.2.2. Juegos populares.....	20
4.2.3. Juegos autóctonos	20
4.3. CONTENIDOS EN BASE A LA LEGISLACIÓN VIGENTE.....	22
4.4. JUEGOS POPULARES PARA DESTACAR	23
4.4.1. La rayuela, tejo o tocalé.....	23
4.4.2. La comba	26
4.4.3. Las chapas.....	28
4.4.4. Las canicas.....	31
4.5. ANTECEDENTE SOBRE PROPUESTAS PARA LA DINAMIZACIÓN DE PATIOS ...	32

4.5.1. Red-creo.....	32
5. METODOLOGÍA.....	36
6. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA: “El baúl de nuestros juegos”	39
7. CONCLUSIONES	52
8. BIBLIOGRAFÍA.....	55
9. ANEXOS.....	59

1. INTRODUCCIÓN

A partir de mi estancia en centros como profesora en prácticas he podido ver reflejada la importancia que tienen los patios de colegios para el alumnado. Son un reflejo de lo que realmente viven, sienten y piensan los niños y niñas, pero también lo es de todo el sistema escolar, en base a su construcción, distribución de horarios o materiales utilizados. El hecho de que cada vez haya menos alumnado que juegue en sus horas de patio nos debería alarmar, tanto por el sentido físico como por el psicológico que esto implica. Y en el caso de que jueguen, suele ser a deportes como el fútbol, el cual se muestra desde un enfoque sexista y agresivo. Es totalmente normal si tomamos en consideración las noticias que vemos en la televisión, donde vemos cada día más insultos racistas, xenófobos, gordófobos y machistas en las gradas, más familias agresivas y, en conclusión, peores modelos a seguir para los niños y niñas. Cada vez el alumnado tiene menos ganas de ser niños, y es que a medida que la sociedad avanza, cada vez les dejamos menos tiempo para serlo, adelantando muchos de los comportamientos que tenemos los adultos a edades muy tempranas.

Todos los miembros de la comunidad educativa debemos ser conscientes de esta problemática y actuar, proporcionándoles un espacio que incite al juego libre, la creatividad y el respeto. Ya ha sido detectada esta problemática anteriormente, y algunos miembros de la comunidad educativa están proponiendo nuevos proyectos para la mejora de los patios de recreo como la Renaturalización de los patios o “Red-creos”, que serán analizados en este documento. En algún punto de la historia, ha habido una desconexión entre el centro y su exterior, y por ese motivo, este trabajo pretende volver a conectar estos dos mundos por medio del trabajo intergeneracional y el juego tradicional dentro del espacio de recreo.

2. JUSTIFICACIÓN

A partir de mi experiencia en centros de la provincia de Palencia como alumna en prácticas, he tenido la oportunidad de observar las dinámicas que siguen los patios de los recreos en la actualidad. Tomando como referencia el patio del colegio público de la capital palentina C.E.I.P. Blas Sierra y mi propia infancia, he podido ver cómo gran cantidad del alumnado presente en las aulas, ya no sale con tanta ilusión al patio cuando suena el timbre de recreo. Cada vez va aumentando el número de niños que no quieren salir a jugar y le preguntan al profesorado si se pueden quedar en las aulas esos 30 minutos, según los comentarios mencionados en la sala de profesores. Cuando salen, se retiran a una esquina para hablar y ya no juegan, a no ser que haya un balón de fútbol de por medio, en el caso de la mayoría masculina. Se puede observar cómo las dinámicas dentro del patio del recreo están cambiando con relación a otras generaciones.

Debemos tener en cuenta que la edad del alumnado es un determinante a la hora de la disposición y la selección del juego. Piaget describe las etapas de desarrollo intelectual como algo concluyente a la hora del juego, clasificándolo, a medida que van creciendo en aspectos más complejos (1994). Por eso, podemos entender que a medida que van creciendo, sus gustos a la hora de la selección del juego van cambiando, pero esto no significa que tengan que dejar de jugar a edades tan tempranas.

Teniendo en cuenta que el juego es un elemento de socialización esencial para la vida de los niños y niñas, ya que les ayuda a integrar en su personalidad aspectos de importancia sociocultural, y de este modo, potenciar su integración en la sociedad, debemos de preservar su importancia. El juego instruye de una manera natural al alumnado, aportándole las normas de convivencia naturales de su entorno, a la vez que potencia su capacidad autónoma y de habilidad motriz. De este modo se obtendrá una simbiosis entre la pluralidad social y cultural y el desarrollo personal de cada individuo. Si en los colegios, que son el espacio en donde el alumnado pasa 5 horas de su día y se

relaciona con sus iguales, se deja de dar el juego, perderemos muchos de sus beneficios esenciales para el desarrollo de los niños.

De hecho, para Vygotsky, el juego genera una zona de desarrollo próximo en la mente del niño que hace que su mente esté por encima de su edad real, ya que sigue una serie de conductas que representan una diversidad de tendencias evolutivas. Por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo. (1982)

Además, uno de los principales motivos para poder darnos cuenta de la importancia que adquiere el juego dentro del desarrollo de niños y niñas, es que potencia también el desarrollo psicomotriz. En un estudio realizado con una muestra de 50 niños concluye que “la aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora de forma directa y significativa en el desarrollo psicomotor en niños”. (Manrique Chávez & al., Agosto, 2021)

Por lo tanto, si una de las fuentes de desarrollo social, cognitivo y físico de los niños y niñas se relaciona con el juego, no debemos limitar al niño a esta actividad, sino potenciarla. Cobra tanta importancia que en la “Convención sobre los derechos del niño” (UNICEF, 2006) se hace recogida en el Artículo 31 al “derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. Por lo tanto, es crucial que nos hagamos responsables de preservar el juego en la formación del alumnado, aunque es un aspecto que en pocos casos damos cabida en el colegio.

Si bien, en la actualidad, la tecnología ha supuesto un avance en ciertos aspectos del aprendizaje, también ha significado una problemática para el desarrollo cognitivo del niño. Como se expone en una investigación realizada a niños menores de 3 años, se concreta que la exposición excesiva al uso de las pantallas móviles en preescolar supone “mayor facilidad ante el desarrollo de trastornos cognitivos como el sueño, la atención,

problemas de aprendizaje, depresión, obesidad, problemas psicológicos (primariamente hiperactividad), cambios de comportamiento; y visuales como fatiga visual, aumento en los defectos refractivos (principalmente miopía)” (Maury Tapias & Peña Martínez, 2022)

Otro de los aspectos que alerta el uso a edades tempranas de estos métodos de ocio, es que cada vez están más expuestos a videojuegos con un alto porcentaje de violencia, lo que produce que resulte en conductas simuladas de comportamiento agresivo. se ha incrementado sustancialmente el número de horas que pasa el alumnado junto a las pantallas. También cabe mencionar que la larga exposición de los niños a este tipo de ocio propicia un desgaste a nivel fisiológico por la respuesta hormonal, una debilitación en la atención visual, y alteraciones en el sistema nervioso central por la epilepsia fotosensible. (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012)

Si unimos todos estos factores, podremos comprender que el juego es una forma de socialización idónea para el alumnado y que en nuestra cultura se les está privando de este derecho. Muchas veces el alumnado no tiene ni los recursos necesarios para poder jugar ni la motivación para llegar a hacerlo. El tiempo y el espacio del recreo son un momento ideal para que se pueda llegar a dar esta dinámica de socialización y por ese motivo, desde los colegios debemos comprometernos en facilitar que el juego en los patios sea posible, y gracias a propuestas como la que se expondrá a continuación podremos llegar a fomentarlo.

3. OBJETIVOS

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado se pretenden cumplir una serie de objetivos, tanto general como específicos. El objetivo general de esta propuesta será:

- Promover los juegos populares como opción lúdica en el tiempo de recreo.

Al tratarse de un objetivo tan amplio, es preciso redefinirlo con objetivos específicos que concreten el tema que se aborda, estos serán:

- Fomentar el conocimiento de juegos populares dentro del alumnado.
- Dotar de autonomía al alumnado para la colocación y recogida del material de juego.
- Impulsar un recreo con mayor movimiento y más salud para el alumnado del centro.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para poder elaborar esta propuesta de dinamización de los patios escolares, hay que ser conscientes de la importancia que tiene la fundamentación teórica. Esta nos sirve de referencia para elaborar nuestro trabajo a posteriori, siendo así la sustentación y los pilares de nuestra construcción. A continuación, haremos espacio a diferentes subapartados que cobran importancia para la propuesta didáctica de la dinamización de los patios escolares a partir de juegos populares.

4.1. LA IMPORTANCIA DEL RECREO

Como educadores y participantes activos de la comunidad educativa, considero que fomentar el conocimiento sobre la importancia del tiempo y espacio de recreo para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje debería tenerse en cuenta para nuestra propia formación. Y es que dedicar parte de la jornada escolar, en concreto 30 minutos al día como se concreta en el artículo N.º 17 del BOCYL (2022), a este tiempo de recreo no es algo aleatorio, sino que tiene una base y una finalidad necesaria para todos los perfiles de la comunidad educativa.

Evans y Pellegrini proponen tres teorías sobre la importancia del tiempo de descanso en la escuela (1997):

- *La Teoría de Energía Sobrante*: Cuando el alumnado permanece en el aula largos periodos de tiempo y a su cuerpo no se le da cabida en el proceso de enseñanza aprendizaje, Evans y Pellegrini describen que se crea un exceso de energía sobrante en el niño. El recreo les da el espacio y el momento necesario para poder liberar esta energía. Una vez que esta necesidad de liberación queda cubierta, el alumnado puede volver a absorber conocimientos.

- *La Teoría de la Novedad*: Defiende que cuando los niños están más distraídos por las tareas propuestas en clase y puede no darse el aprendizaje significativo que les ayude a interiorizar estos aprendizajes, es porque necesitan tiempo para jugar. Este tiempo supone un momento de novedad, en donde no pueden predecir qué pasará durante el recreo. Es un tiempo que les da mayor poder de decisión, ya que pueden decidir las personas con las que juegan o a qué jugarán. En el momento de vuelta al aula, pueden volver a ver las tareas como algo que no ha ocurrido durante la anterior media hora y volverán a concentrarse durante el trabajo.
- *La Hipótesis de la Madurez Cognitiva*: En base a la madurez cognitiva, se describe que se aprende más cuando las tareas están separadas en el tiempo, y se desarrollan mejor que cuando están unificadas. El recreo permite a los niños y niñas esa división dentro de la jornada escolar, y esa separación del tiempo, por lo tanto, podrán concentrarse más a la hora de desarrollar las tareas propuestas. (Evans & Pellegrini, 1997)

Además de estas teorías e hipótesis sobre la importancia del recreo en la jornada escolar, también Vila Díaz (2010) describe los ámbitos a los que afecta, siendo de este modo beneficioso el tiempo de recreo en la dinámica escolar: “Distintos observadores han señalado que el recreo podría ser el único momento del día de un niño o una niña en el que tiene la oportunidad de jugar a juegos y relacionarse con los/as compañeros/as.”

- **Beneficios sociales:**

Cobra verdadera importancia para el futuro social, la influencia de las relaciones establecidas entre los niños. El recreo es un espacio que da la oportunidad de practicar actividades y habilidades sociales útiles para el día a día. Lo que hace que cuando se den esas experiencias en la vida fuera del ámbito escolar, los niños y niñas estén preparados

y tendrán más seguridad para saber solventarlas. Algunas de estas experiencias pasan por la resolución de conflictos y problemas, la cooperación, el respeto por las reglas, el reparto de turnos, la utilización del lenguaje con diferentes registros, compartir con sus compañeros y compañeras y la auto-regulación. (Council on Physical Education for Children, 2001)

- **Beneficios emocionales:**

La hora de recreo permite al alumnado rebajar el nivel de estrés que genera la realización del trabajo en la escuela, ya que, como se menciona en el apartado anterior, al reproducir y practicar futuras conductas de socialización, puede resultar en tiempo muy valioso para generar métodos de resolución de conflictos. Se ha llegado a considerar un tiempo terapéutico en donde el alumnado “pueda aprender acerca de sus propias habilidades, perseverancia, autodirección, responsabilidad y autoaceptación”. (Newman, Brody, & Beauchamp, January 1996). Para una mejor aproximación a los beneficios emocionales generados por el juego, podemos comprender el siguiente fragmento propuesto en *El Recreo: ¿Sólo un descanso?:*

“Empiezan a aprender qué comportamientos son aprobados o desaprobados por los demás, entendimiento esencial para el desarrollo temprano de amistades. Este tipo de interacción entre compañeros/as fomenta el desarrollo del carácter, tanto por mejorar la habilidad de los/as niños/as de tomar mejores decisiones morales como por aumentar su conciencia de la responsabilidad social individual.” (Vila Díaz, 2010)

- **Beneficios cognitivos:**

Cuando en el patio del recreo se da una intención al juego, se producen efectos a nivel cognitivo como el aumento de la creatividad, ya que se generan escenarios nuevos y, por lo tanto, aumentan las posibilidades de creación de relatos en el contexto. También existe

una mejora en el vocabulario utilizado de los niños, teniéndose de esta forma que adaptar a cada alumno implicado en la práctica del juego.

- **Beneficios físicos:**

Además de estos beneficios a nivel cerebral, también podemos constatar beneficios a nivel corporal. Existe una problemática detectada en los últimos años en donde se muestra que las clases de Educación Física no son suficientes para equilibrar la balanza entre el sedentarismo infantil de la actualidad con el número de horas de ejercicio y movimiento recomendables. (Vila Díaz, 2010) El recreo es un momento en la jornada escolar que propicia el fomento de actividades físicas, con lo que desarrolla un cuerpo sano y con placer por el movimiento, pudiendo de este modo reducir los riesgos de salud.

- **Beneficios para la comunidad educativa:**

Aunque el desarrollo de este apartado se haya trasladado a los beneficios que obtiene el alumnado, también repercute directamente en todo el personal implicado en la comunidad educativa. Como profesora en prácticas, he podido observar los recreos desde el patio y desde la sala de profesores algunos de los comportamientos y comentarios que se dan en este momento de la jornada. Para los profesores supone un momento de descanso para su voz, para su mente y para el bullicio que se genera alrededor de las clases, los cuales tienen relación directa con el cansancio producido al dar clase. También se generan en la sala de profesores muchos comentarios fuera de la evaluación, pero que dan información sobre los procedimientos que tienen otros profesionales del centro y sobre la evolución del alumnado. También es un tiempo de observación directa al alumnado cuando se está en el patio, y un momento para llegar a conectar con ellos mediante la participación en los juegos o las charlas mantenidas con los niños y niñas.

Además, en el patio también se producen muchos contactos con el exterior entre

familiares y alumnado. Podemos conocer un poco más a esas familias que conforman nuestro entorno escolar, beneficiando de este modo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Todas estas ideas tienen un sentido cuando en el patio del recreo hay dinamismo, y este pensamiento conecta entre sí con las funciones del movimiento, con lo que podemos dotar de ese modo, la importancia del recreo junto con la actividad que este genera.

Según Delgado y Tercedor (2002), Martín (2009) y Zagalaz, Cachón y Lara (2014), el movimiento trae con él una serie de funciones que podemos aprovecharlas para nuestro patio de recreo, sin embargo, si no hay movimiento, no se pueden dar. Es por esa razón que proponemos dinamizar los patios de recreo desde una perspectiva en donde se conecte el individualismo y la propia elección de participación, con dotar a los niños de diversas opciones para que se pueda elegir la más adecuada a sus gustos y necesidades. Estas funciones son desarrolladas en el MEC, Decreto 1344/1991 (1992):

- **Función de Conocimiento:** En donde la persona se conoce a sí misma y a su entorno por medio del movimiento. Conoce más acerca de su relación con el medio en cuanto a su esquema corporal o su propia lateralidad y la de los compañeros. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función Anatómico-Funcional:** Existe una mejora de la capacidad física y la eficiencia motriz, y una mejora de la condición física. La utilización del cuerpo y del movimiento para desarrollar las capacidades físicas. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función Higiénica:** A la hora de generarse movimiento hay una mejora y conservación de la salud, además de la prevención de enfermedades. Es un aliado para nuestra salud mental, y fomenta la implementación de hábitos de higiene. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función Estética- Expresiva:** Es intrínseco en el ser humano la naturaleza de la búsqueda de la belleza, y el movimiento es una herramienta para búsqueda de la belleza corporal a través de lo motriz, se intenta llevar una armonía y una estética en la ejecución del movimiento. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función Comunicativa y de Relación:** El movimiento es un instrumento que nos da la posibilidad de conectar con los demás. El juego y el movimiento generan mecanismos de cooperación y, por el contrario, si no está bien enfocado, también de rivalidad. Aunque no se tenga la misma lengua que otra persona, somos capaces de comunicarnos cuando jugamos o nos movemos, tenemos ese idioma en común, Sobre todo para los niños y niñas, lo que nos puede servir de referente en nuestra propuesta. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función Agonística:** Siendo este uno de los fundamentos del juego y del deporte, la actividad física nos permite conocernos mejor poniendo a prueba nuestros propios límites, creando de esta forma una dinámica competitiva en la que intentamos superar, o no las dificultades que el propio movimiento nos genera. Para los educadores, puede llegar a resultar una problemática debido a que, un espíritu competitivo enfocado de forma equívoca puede contribuir a generar unas actitudes deportivas erróneas. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función Catártica y Hedonista:** El movimiento, y sobre todo el juego, también es un medio de disfrute y placer. Simplemente el hecho de moverse genera endorfinas, también llamadas hormonas de la felicidad, con lo que esto resulta en el goce cuando hacemos ejercicio o actividad física. A su vez genera una integración en armonía de los distintos rasgos de nuestra personalidad y con el ejercicio físico, nos ayuda a liberar tensiones provocadas por el entorno, restableciendo el equilibrio personal. (Sánchez Sánchez, 2011)

- **Función de Compensación:** El medio en el que vivimos y la sociedad actual trae consigo una forma de vida sedentaria en donde el deporte, el movimiento y la actividad física se hacen espacio para compensar y hacer balance en nuestras vidas. Para las personas con Necesidades Educativas Especiales es un medio en donde pueden encontrar una ayuda para sus dificultades. (Sánchez Sánchez, 2011)

Como vemos, estas diversas funciones también pueden ser aprovechadas para el momento de recreo, pero sólo serán dadas si existe movimiento en él. Si el juego permite el movimiento, y este no se da dentro del patio del colegio, entonces no prevalecerán los beneficios que estas conllevan.

4.2. CONCEPTOS CLAVE

Existe un desconocimiento a la hora de nombrar los diferentes juegos realizados a lo largo del tiempo, por eso es preciso ser consciente de las diferencias que existen entre ellos a la hora de mencionarlos. El autor Expósito Bautista, J. (2007) nos acerca a esta clarificación de términos en su libro "El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros", desglosando los conceptos de juego tradicional, juego autóctono y juego popular:

4.2.1. Juegos tradicionales

El término tradicional se utiliza esencialmente cuando hay transmisión de conocimiento, es ahí cuando surge una repetición, haciéndose de este modo la tradición. Cuando un juego es tradicional, se dice que es aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación y llega a perdurar en el tiempo por este "linaje" del juego, siendo casi siempre de forma oral. Sin embargo, es de fácil confusión ya que estos juegos pueden haber llegado desde

otras regiones y territorios y haberse instalado debido este poder de transmisión. (Saco Porras, Acedo Gracia, & y Vicente Felipe, 2001)

Este tipo de juego es ambivalente ya que las normas y roles que aparecen en el juego no tienen por qué ser necesariamente como se establecen, si no que va variando con el propio juego. Este hecho supone crear una riqueza de relaciones entre los jugadores que nada tienen que ver con las desarrolladas en deportes. (Saco Porras, Acedo Gracia, & y Vicente Felipe, 2001)

Algunos ejemplos de juegos tradicionales son las peonzas, los alfileres, el bote-bote, las mariquitas y los juegos de palmas. Para todos estos juegos ha habido una transmisión generacional, y algunos se han llegado a modernizar. Es el caso de las peonzas de madera, las cuales actualmente son de plástico y se las llama trompos con sus diferentes versiones como la *cometa*, la *Pegasus* o la *diamante*. Hay todo un movimiento juvenil creado en torno a competiciones de trompos, haciendo todo tipos de trucos con sus peonzas.

Otro ejemplo claro de modernización de los juegos tradicionales son los alfileres. Se jugaba con ellos porque todo el mundo tenía alfileres de sus familiares en casa, y tenía muchas modalidades. Ahora se ha sustituido por el famoso *Mikado*, con palillos de madera.

Como podemos observar, esta flexibilidad en el juego tradicional sigue constando en los mismos, obteniendo como resultado una gran riqueza cultural distintiva de cada generación.

4.2.2. Juegos populares

La palabra “popular” es proveniente del latín *popularis*, lo que significa que es perteneciente al pueblo, como unidad de gente. Cuando algo es popular significa que está extendido entre una multitud de personas de forma significativa, que es parte de la cultura de esa comunidad. Por eso, no podemos designar de la misma forma a los juegos minoritarios, como pasa en algún juego autóctono. (Expósito Bautista, 2007)

Según Saco, M. Acedo, E. y Vicente, C. son aquellos provenientes y que derivan, en su mayoría, de la actividad laboral y mágico-religiosa, y aunque no se establecen muchas reglas dentro de los mismos, sí que son consensuadas y flexibles una vez aceptadas por los jugadores. (2001)

Algunos ejemplos de juegos populares son la gallinita ciega, el escondite, la pelota, el pillapilla o polis y cacos. Como podemos observar, son juegos que se caracterizan por su gran versatilidad y adaptabilidad a cualquier terreno, y que no es distintiva de ninguna región, si no que pueden desarrollarla niños de cualquier parte de España.

4.2.3. Juegos autóctonos

Esta definición hace referencia al tipo de juego característico y originario del lugar en cuestión al que nos referimos, aunque esta denominación puede llegar a ser contradictoria. Se conoce que los juegos se remontan desde el origen de la humanidad ya que autores como Vygotsky afirman que es natural, necesario e intrínseco para la evolución del ser humano por su capacidad preparatoria ante el ensayo de situaciones complejas, sin que haya miedo al error. (1982)

Por lo tanto, no podemos tener por seguro que sean exclusivamente de esta

localidad, región o comunidad autónoma a la que hacemos referencia, ya que tenemos una red de referencias culturales de distintos pueblos extendidos por este territorio, como los vacceos, romanos, visigodos o los musulmanes, concretando la comunidad de Castilla y León. (Mangas Manjarrés, 1985)

Algunos de los juegos autóctonos de la provincia de Palencia son el bolo llano, los bolos femeninos, la monterilla o la rana. Como son característicos del territorio palentino, seguramente la mejor forma de aprender estos juegos sea practicándolos con gente local. Además, muchos de los jugadores son personas mayores, las cuáles muchos conocen la historia del origen de este tipo de juego y podremos aprender con mayor amplitud de conocimiento.

4.3. CONTENIDOS EN BASE A LA LEGISLACIÓN VIGENTE

Además, todos estos aspectos vienen respaldados por la LOMLOE, siendo así que entra dentro del marco legislativo que rige en nuestros centros. Dentro de los contenidos curriculares de área de Ciencias Sociales, encontramos puntos referidos al tema que nos acontece, como es el punto: C. Sociedades y Territorios, en donde se incluye el apartado “Sociedades en el tiempo”, en donde se habla específicamente del ciclo vital y las relaciones intergeneracionales, el uso de objetos y artefactos de la vida cotidiana como fuentes para reflexionar sobre el cambio y la continuidad, las fuentes orales y la memoria colectiva, la historia local y la biografía familiar. (Boletín Oficial de Castilla y León, 2022)

También se incluyen dentro de los Objetivos de etapa, en el artículo 6 “conocer y valorar los aspectos básicos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.”

Dentro del área de Educación Física, una de las competencias específicas también se nos indica, en el punto número 4: “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.” En la competencia específica 4 de esta área también se establece “Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural y tradicional propias de su entorno disfrutando de su puesta en práctica.”

Se incluye en los contenidos de área, en el apartado: E. Manifestaciones de la cultura motriz, se establece: “Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad: adaptación del

movimiento corporal a estructuras rítmicas y musicales. Iniciación en Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Lucha leonesa, frontón, comba, rana, tanguilla...)” “Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano.” “Origen y práctica de juegos populares, tradicionales y autóctonos de Castilla y León.” (Consejería de Educación, 2022)

Como podemos observar, muchos de los contenidos del área de Ciencias Sociales y, sobre todo, de Educación Física, respaldan el proyecto que se expondrá en los siguientes puntos de desarrollo. Sin embargo, estos ya están dentro de las áreas, no tendrían por qué suponer un proyecto a mayores, pero debido a la problemática detectada de la bajada del tiempo de juego en los patios escolares, podemos aprovechar estos contenidos para desarrollar en profundidad una situación de aprendizaje en donde se haga un trabajo interdisciplinar.

4.4. JUEGOS POPULARES PARA DESTACAR

4.4.1. La rayuela, tejo o tocalé

Según Hurtado García, M. (2010) la rayuela es un juego popular muy difundido a lo largo de la historia por todas las civilizaciones, dando así una diversidad de variaciones y nombres muy extensa. Se ha llegado a relacionar con significados mágicos, místicos y con carácter ceremonioso. En concreto en Europa, la versión del juego está inspirada en La Divina Comedia de Dante, ya que cuando el protagonista quiere alcanzar el paraíso desde el purgatorio, tiene que atravesar desde la tierra nueve mundos hasta conseguir llegar al cielo. El jugador será la ficha y deberá saltar de casilla en casilla a la pata coja empujando una piedra, representativa del alma. La piedra no deberá de caer en ninguna línea ya que en este camino de la tierra al cielo no hay fronteras ni separación. Algunas

de las variaciones registradas que incluiremos posteriormente en nuestra propuesta son la *rayuela del caracol*, la *rayuela de la semana*, *rayuela de frutas frutas fuera*, y *el cielo*. (Ver Anexo Figura 1)

Para su puesta en práctica se deberá trazar con tiza en el suelo unas casillas numeradas de la primera a la última, mayoritariamente utilizadas de 9 a 11 casillas, en donde por turnos previamente sorteado, se deberá tirar la piedra o tejo dentro de las casillas por orden de numeración, no dejándola caer en ninguna línea fronteriza. Si esto pasase, el turno sería perdido y pasaría al siguiente jugador. Se recomienda a los jugadores conformar una fila para mantener el orden de tirada y que esté conformada de 4 a 6 personas, aunque es variable.

El objetivo principal es llegar al cielo por medio de tiradas en diversos turnos, ya sea pasando la piedra con la mano o con el pie a la siguiente casilla numerada, la cual puede tener un nombre. (Trigo Aza, 1994) Puede haber diferenciación de casillas según la acción que puedas desarrollar con ellas, algunas son de descanso, donde pueden pisarse con dos pies, otras no pueden ser pisadas, como la que contiene el tejo, y otras hay que pasarlas con la pata coja. La zona del cielo suele estar colocada al final del recorrido de las casillas y es la última del recorrido antes de regresar de la misma forma por él.

Cuando toca nuestro turno debemos lanzar el tejo a la casilla número 1, no podemos pisar la casilla que contiene el tejo, con lo que saltamos a la pata coja a la casilla número 2 y seguimos el recorrido hasta el final de la rayuela. Cuando llegamos al final debemos darnos la vuelta y regresar de la misma forma hasta que lleguemos a la casilla anterior a la que contiene el tejo. Debemos hacer equilibrio a la pata coja, agacharnos a recoger el tejo con la mano, y seguir nuestro recorrido. Una vez que terminemos, pasamos el tejo al siguiente compañero y tendrá que realizar su primera tirada también al número 1, por lo que es un juego individual y a la vez grupal.

Si las tiradas se realizan con el pie, deberemos intentar de una patada, acertar con el tejo en la primera casilla, no quedando en la línea ni fuera de la casilla. Tendremos que ir impulsando el tejo con la punta del pie en el orden de las casillas sin que se salga, pudiendo dar un toque o varios con la punta del pie.

Según Hurtado García (2010), existen penalizaciones en el juego, como pisar las rayas del dibujo, lanzar el tejo fuera del cuadro, tocar las líneas con el tejo o el zapato, descansar o pisar con dos pies en casillas no designadas para ello, y equivocarse en el recorrido. Cuando se comete un fallo, se pasa al siguiente jugador que comienza donde terminó la última vez.

Con este juego se desarrollan varias habilidades, tanto físicas, cognitivas y sociales. Las físicas conforman la fuerza, el equilibrio, la coordinación óculo-manual y óculo-pédica, y el lanzamiento. Se trabaja el conocimiento y el dominio del espacio, además del cálculo de distancias a través de las cognitivas y las sociales se trabajan con la comunicación, la autonomía, la paciencia, la descarga de energía y el disfrute por el juego. (Yagüe Sanz, 2002)

Es un juego que permite a la vez que un fuerte desgaste energético por los saltos a la pata coja, también un espacio para el desarrollo de la paciencia y la práctica de la precisión. Cuando se comienza a jugar puede resultar frustrante por la falta de práctica de la coordinación óculo-pédica y óculo-manual, pero poco a poco existe una mejora sustancial de las mismas y se obtienen mejores resultados. Además, debemos incluir que el juego es una representación muy visual sobre lograr un objetivo, como sería conseguir llegar al cielo y el esfuerzo que tenemos que realizar para conseguir obtenerlo.

También puede ser aplicado dentro de muchas áreas de conocimiento por su carácter interdisciplinar dentro de la escuela, aplicando conocimientos sobre matemáticas con el conteo y las formas que configuran la rayuela, geografía con la investigación de

los lugares y variaciones en donde se ha dado la rayuela, lengua con las retahílas para echar suertes o la pretecnología con el dibujo del plano de la rayuela y su posterior realización en el espacio requerido. (Yagüe Sanz, 2002)

4.4.2. La comba

La comba resulta un material muy versátil, y es utilizado desde los más pequeños hasta los mayores con la iniciación al salto, ya sea con fines deportivos o recreativos. Siempre ha estado ligado con el entretenimiento en calles o patios de colegio, pero actualmente está siendo apartado de estos espacios por la utilización de nuevas formas de entretenimiento como la tecnología. (Benítez-Donoso Varela, 2011)

Este utensilio nos permite tener una variedad de canciones que acompañan estos saltos muy amplia, además de que podemos jugar de forma individual o grupal y con más de una cuerda. No solamente es una fuente de diversión y entretenimiento, si no que mejora sustancialmente nuestra salud y permite crear relaciones sociales con facilidad.

Para Garrote Escribano (1999), como primera instancia, debemos considerar que la comba principalmente nos ayuda con el desarrollo de la habilidad de salto, por lo que el cálculo espaciotemporal está intrínsecamente ligado, además de los desplazamientos, hacia delante, atrás, arriba y abajo, entre otros. Asimismo, también existe un desarrollo en la capacidad de respuesta ante un estímulo, que en este caso será auditivo, por el golpe que produce la comba al tocar con el suelo, y visual, al saber cuándo saltar o entrar al ver la cuerda pasar por un punto determinado. También existe una mejora en la coordinación gruesa, la agilidad, el equilibrio, el control corporal y el sentido rítmico-musical. A nivel social presenta ventajas para el respeto del turno, la cooperación entre los integrantes, y la aceptación de decisiones consensuadas. Por otra parte, a nivel comunicativo se trabajan aspectos como la comunicación gestual a la hora de la realización de algunas canciones y al comunicar la entrada del salto, además de aprender los cánticos correspondientes y

desarrollar la capacidad del canto y el control de la respiración.

Según Benítez-Donoso Varela (2011), para poder desarrollar con normalidad el salto, deberemos de poseer indumentaria adecuada como ropa pegada y a poder ser deportiva, además de unas zapatillas que puedan amortiguar la caída al suelo como resultado del salto. Además, necesitamos una cuerda con la longitud y la rigidez adecuada a la persona que lo realiza para facilitar el ritmo continuo y estable del salto. Esta longitud varía también según el tipo de actividad que vayamos a realizar, ya sean individuales o colectivas, con una, dos o varias cuerdas. La medida ideal de la cuerda para el salto individual se consigue cuando la pisamos con un pie, consiguiendo así la mitad de su extensión, y al levantar los extremos, estos llegan hasta el hombro. (Galvin, 2023)

Para poder saltar necesitamos un espacio amplio que nos permita poder girar por completo la cuerda, y libre de obstáculos para que no interceda con su trayectoria. Además, necesitamos un terreno con una superficie lisa y preferiblemente no con mucha dureza para evitar caídas y heridas. (Benítez-Donoso Varela, 2011)

Es un juego en el cual se puede seguir una progresión para su aprendizaje, empezando por el balanceo, en donde la comba se mueve de izquierda a derecha sin llegar al pasar a girar por completo como en la canción “*Al pasar la barca*”, después con la comba elevada, donde hace giros por encima de la cabeza, obligando de esta forma a agacharse como en “*el cocherito leré*”, más tarde con el salto individual con giro completo de cuerda, jugando de esta forma a ver cuántos saltos se han podido conseguir. Después de esta, podemos introducir la comba por parejas, en donde el que está saltando, invita a saltar a otra persona una frente a otra con la canción “*te invito a un café*”.

De forma grupal podemos “seguir la comba” en donde 2 personas cogen un extremo de la cuerda y el resto hace una fila para entrar y salir saltando mientras la comba gira. Algunos de los ejemplos de canciones son “*papá, mamá*”, “*una dole*”, “*pluma*,”

tintero y papel” “*soy la reina de los mares*” Hay múltiples formas de variación, con saltos más complicados y añadiendo más de una cuerda, por ejemplo, saltando a dobles, en donde con un salto, la cuerda pasa dos veces por debajo de nuestros pies.

La única regla que se impone al juego de la comba en grupo es que, si algún jugador falla el salto, pisa la cuerda o se tropieza, debe “dar comba” a otro de sus compañeros.

4.4.3. Las chapas

Este juego se popularizó en el inicio de la fabricación de botellas con tapón de chapa. William Painter, fue su inventor y las dio a conocer como *Crown cork* o tapón de corona, pronto popularizada como chapa. Debido a su rápido desecho al destapar la botella, empezaron a reutilizar este material en forma de distintos juegos con sus respectivas variaciones. (Burke, 1998)

Como describe Cabanillas Guerra (2010), solo necesitaremos una o varias chapas de botella, que tengan el borde arrugado que abrazara la botella, de este modo fue que la marca de cerveza *Corona*, adoptaría este nombre, por la forma que adquieren las chapas por su arruga. Además, el terreno adecuado para jugar con ellas deberá ser liso para que la chapa pueda ser deslizada con facilidad por la superficie. En ocasiones, podemos rozar la superficie exterior de la chapa contra el suelo o superficies rugosas para conseguir reducir el rozamiento y aumentar su velocidad. También pueden ser personalizadas con imágenes en el interior de la misma, como jugadores de fútbol o dibujos realizados por los propios niños y niñas.

Existen 5 modalidades principales para poder jugar a las chapas siendo estos, juegos “de sacar”, carreras, lanzamientos, salto de altura y fútbol chapa. En todos ellos el número de participantes es indiferente, pero al ser un juego en el que se apuestan tus propias chapas, a más participantes, más botín conseguirán los ganadores. Se termina

cuando todos los jugadores menos uno, hayan sido eliminados. Las reglas comunes de estos juegos serán que habrá que darle la chapa al jugador que te haya eliminado, que la primera tirada será para determinar el orden de turno dependiendo de cuán lejos hayan llegado y que la tirada de la chapa se hará con el dedo índice o corazón, normalmente, haciendo palanca sobre el pulgar para propulsar la chapa. Estas serán colocadas en el suelo de forma que se vean las “puntas de la corona” hacia arriba. (Cabanillas Guerra, 2010)

A continuación, describiremos los juegos tratados principalmente para la propuesta:

- **El triángulo:** Tres jugadores apuestan tres chapas en los vértices de un triángulo pintado en el suelo. En una línea situada al lado de este, a distancia de un palmo, tendrán que colocar cada participante otra chapa. Por turnos deberán intentar golpear la chapa de los vértices sacándolas de esta forma del triángulo. Si lo consiguen, se quedarán esa chapa pudiendo volver a tirar. Si alguna de las chapas, ya sea la lanzada o la apostada, queda dentro del triángulo, pasa a ser una chapa sin dueño que también podrán optar a ganar los demás jugadores. Si no ocurre ninguna de las acciones descritas, se pasa el turno al siguiente jugador. Gana aquel que se haya llevado más chapas.
- **Carreras:** Este juego consiste en imitar las carreras ciclistas en donde la chapa será una bicicleta y tendrá que recorrerse un circuito pintado en el suelo o dibujado en tierra. En este circuito puede haber todo tipo de variaciones, como por ejemplo curvas, estrechamientos y ensanchamientos, rotondas y obstáculos que pasar puestos con palos, piedras, rampas, saltos o charcos, entre otros. A medida que se alcanza una mayor precisión en la tirada, se pueden ir añadiendo estas dificultades para hacer más interesante la jugada. Todos los circuitos tienen una salida y una meta, pero también, puede haber etapas, y cuando se cruce esa línea de etapa, si nos salimos del recorrido podremos empezar desde allí. Para empezar, habiendo

ya establecido el orden de tirada, cada jugador tendrá que poner su chapa en la línea de salida y tirar según su turno intentando llegar lo más lejos posible sin salirse del recorrido marcado por las líneas. Si la chapa se sale en el lanzamiento, deberemos volver a colocarla en la salida. Se considera falta empujar la chapa de otro compañero, perdiendo la posición y el turno de tirada. Solamente se considera que se ha salido del recorrido cuando la chapa sale fuera de la línea, siendo válido quedarse encima de ella. La carrera finaliza cuando todas las chapas cruzan la línea de meta y quedan en la posición en que la hayan cruzado. (Cabanillas Guerra, 2010)

- **Fútbol chapa:** Esta modalidad recrea las mismas situaciones que el fútbol convencional, con pases, faltas, estrategia y goles. El objetivo es, que, con el impulso del dedo en la chapa, marcar el máximo de goles posibles en el otro campo de juego. Para poder jugar se necesita una pista de fútbol de 1.5 metros de largo por 1 de ancho aproximadamente, en donde se pintarán las líneas del campo reglamentario y las porterías de ambos equipos, también pudiéndose utilizar cajas de cartón o porterías artesanales. Cada jugador colocará 10 chapas en su terreno de juego, distribuyéndolos de la manera que crea más conveniente y un tapón a modo de portero, siendo la pelota un garbanzo. El garbanzo da dinamismo a la hora del juego ya que, por su forma, no se sabe con precisión hacia dónde se dirigirá. Además, permite que la pelota no se vaya muy lejos en las tiradas. Por turnos, los jugadores realizarán un movimiento. Si se tira a la portería se deberá indicar al otro jugador para que pueda poner en posición a su portero. (Cabanillas Guerra, 2010). La Federación Española Ligafútbolchapas (2022), pone a disposición el reglamento del juego, numerando las faltas y normas que hay que seguir:

“Al empezar el partido, cada gol, córner o saque de banda, juega 2 turnos el jugador que saca. Sólo puede quedarse el balón encima de la chapa el portero, en todos los demás casos se sancionará una mano. Si una chapa

choca contra otra o se sube encima se sancionará con falta de la que ha impactado contra la otra. Cuando un jugador sale del campo, se colocará en el punto exacto por el que salió, en el centro de la línea, ya sea de banda o de fondo. No existe el fuera de juego.” (FEDERACIÓN ESPAÑOLA LIGAFÚTBOLCHAPAS, 2022)

4.4.4. Las canicas

Estas pequeñas esferas de alabastro son consideradas uno de los juegos más populares tanto para niños como para adultos. Su variedad de colores hace que los jugadores quieran competir por conseguir las más vistosas y diferentes. Según González Murillo (2010), se trata de un juego donde se desarrolla la puntería y la precisión, además de la motricidad fina, en donde se tendrá que dar a un blanco previamente seleccionado con la propia canica.

Las formas de lanzamiento son variadas, pero la más abundante es apoyar los nudillos en el suelo, excepto el índice y pulgar, que servirán de impulso para la canica. Para poder jugar con ellas se requiere una superficie con tierra para lograr realizar agujeros en él, necesarios en algunos de los juegos, con el objetivo de que no rueden tanto y no desgastarlas en exceso. A continuación, describiremos los juegos que se implementarán dentro de la propuesta:

- **El caldero:** Se traza un círculo y su diámetro sobre el terreno, y dentro de este otro más pequeño. El círculo grande representará nuestro caldero. A un palmo del caldero se traza una línea de salida en donde los jugadores, colocando sus canicas, intentarán llegar con un tiro dentro del círculo pequeño. La bola más cercana a este será “la mano”, que tendrá la oportunidad de sacar fuera del círculo grande las demás canicas. Si no consigue el propósito, le toca el turno al siguiente más cercano. Cuando una canica es llevada fuera del caldero, pertenece al dueño de la canica que la llevó fuera. (GONZÁLEZ MURILLO, 2010)

- **El círculo:** Sobre un círculo dibujado en el terreno, aproximadamente de medio metro, se colocará dentro las canicas apostadas por los jugadores. En una línea dibujada a un palmo del círculo se situarán las canicas a tirar. Habiendo seleccionado previamente los turnos, deberán tratar de sacar del círculo las canicas para lograr quedarse con ellas. Si logran el objetivo, podrán seguir tirando hasta fallar. Si en una tirada el jugador queda dentro del círculo, también seguirá tirando hasta lograr salir del mismo. El juego termina cuando ya no haya canicas en el círculo. (GONZÁLEZ MURILLO, 2010)
- **El hoyo:** Deberemos hacer un hoyo en el terreno de unos 8 centímetros de diámetro y 3 de profundidad, además de una línea a 2 pies de distancia sobre las que pondremos las canicas. Por turnos tendremos que lanzar nuestra canica con objetivo de meter la canica dentro del hoyo. Las canicas que no entran dentro del hoyo se pierden y pertenecerán al jugador que logre meter la canica dentro. Se juega hasta que ya no queden canicas por apostar. (GONZÁLEZ MURILLO, 2010)

4.5. ANTECEDENTE SOBRE PROPUESTAS PARA LA DINAMIZACIÓN DE PATIOS

4.5.1. Red-creo

Esta propuesta de dinamización de patios es un programa intercentros, que se ha puesto en marcha recientemente desde febrero hasta junio de 2023, siendo esta la “fase piloto” que se pretende ampliar a más centros dentro de la provincia. Por ese motivo no hay mucha información al respecto sobre este proyecto. Han participado varios centros de la provincia de Palencia, siendo estos el C.E.I.P. San Agustín en Fuentes de Nava, Padre Honorato del Val en Monzón de Campos, Nuestra Señora en Areños en Velilla del

Río Carrión, C.R.A. Campos de Castilla, Santo Ángel en Palencia, el C.E.I.P. Gómez Manrique en Villamuriel de Cerrato, el C.E.I.P. Clara Campoamor en Villalobón y Héroes de la Independencia en Torquemada.

Los objetivos que persigue este programa son aumentar la diversión y el movimiento en los patios de recreo y dotar de autonomía al alumnado en la colocación del material de juego.

La comunicación entre los centros y la información dispuesta del programa se establece dentro de la plataforma Teams en formato de vídeos. Para dar dinamismo al programa y una narrativa que motive al alumnado, han propuesto un hilo conductor con forma de historia en el que se relata por medio de un mago marioneta, que los juegos han sido robados por el “ladrón de juegos” del patio del colegio y que los recreos han perdido su color, por lo que los niños tienen la misión de devolvérselo. Para ello cada colegio deberá elegir un juego el cuál tendrán que grabar en vídeo explicándolo y elaborar una ficha con instrucciones de juego, y que estos serán enviados a los demás centros para que puedan entenderlos y jugar en el patio.

Los vídeos se proyectarán justo antes de salir al recreo y los tendrán colgados en Teams por si quieren verlo de nuevo. Cuando los niños y niñas en el recreo jueguen al juego planteado por sus compañeros de los demás centros, ganarán bolas del color seleccionado para rellenar la “poción” que hará que les sea devuelto ese color. Dentro de este fragmento, Daniel Mediavilla Zurita, participante del programa RED-creos, nos aclara su funcionamiento:

“Si no se ha jugado no se mete pompón a la pócima, si se ha jugado poco (en cantidad de jugadores/as o en tiempo jugado), se mete 1 pompón, si se ha jugado "regular" se meten dos pompones y si se ha jugado "mucho", se meten 3.”

Cuando consigan rellenar una poción conseguirán una insignia. Estas insignias pretenden ser los logros, formando una red de insignias entre los centros que hará que el “ladrón de juegos” quede encarcelado. Cuando esto ocurra, el alumnado tendrá la opción de recibir una recompensa, siendo estas una salida escolar o una ruta, entre otras opciones. Por lo tanto, mantienen una metodología basada en la gamificación, con misiones y recompensas.

El alumnado tendrá a su alcance el material necesario para cada momento, pero uno de los requisitos es que se tendrá que dejar de la misma forma en la que estaban estos materiales. Además, normalmente a la entrada del colegio, se localiza un rincón para este proyecto, en donde por medio de un cartel, tengan a un golpe de vista todo el progreso que ha ido realizando durante los patios de recreo. En este espacio se dispondrán las pociones y al final del recreo se irán rellenando con las bolas del color correspondiente. (ver **Figura 2** en Anexos)

Los juegos que han sido propuestos este trimestre por los centros han sido, por orden de nombramiento de los centros anteriores: *Robar el castillo*, *Gemo*, *Conquista el cuadrado*, *Goma*, *Comba*, *Cementerio* y *Kubb*.

Este es un proyecto flexible, en donde cada colegio puede seguir la narrativa escogida y modificar el sistema de puntos, elegir cuándo cambian el juego o hacer una “patrulla de REDcreos” para revisar que todo vaya bien. Es así ya que consideran que cada centro tiene unas características y unas necesidades específicas y que cada docente encargado en su centro del proyecto, que suelen ser los profesores de Educación Física, sabrá la mejor forma de plantearlo.

A la hora de proponer el proyecto, se llevaron a cabo diferentes presentaciones del mismo, con el fin de poder llegar ante los diferentes agentes educativos, como son el Equipo Directivo y el claustro de profesores, contando en una primera fase con su

aprobación. Para la segunda fase desarrollaron la preparación de los materiales dentro del rincón dedicado al proyecto y de los compromisos de cada centro, como son la ficha explicativa y el vídeo del juego. Después se procedió a delimitar quiénes eran los encargados de las patrullas, lo que tuvo muy buena acogida con el 85-90% de participación del alumnado. Una vez dados estos pasos, se procede a lanzar el proyecto a todos los cursos mediante el vídeo del mago explicado anteriormente.

5. METODOLOGÍA

Para poder cumplir con los objetivos descritos en este documento, he tenido que recurrir a múltiples fuentes de información con el fin de poder seleccionar referencias relevantes pudiendo desarrollar de esta forma, el trabajo con la mayor precisión posible. Para la recogida de datos de este documento, se han seguido unas líneas de selección determinadas por los apartados que este Trabajo de Fin de Grado.

Una vez conocidos los aspectos que iban a delimitar mi proyecto, he procedido con la búsqueda de información en fuentes bibliográficas de referencia y aconsejados por antiguos profesores de mi facultad. Para seleccionar los documentos de referencia dentro del proyecto, he realizado una criba de información para que contenido teórico sea sólido y tenga el nivel profesional requerido. Además, mi asistencia al CEIP Blas Sierra como profesora en prácticas, me ha dotado de observaciones y me ha dado la posibilidad de llevar a cabo propuestas similares, lo que resulta en múltiples situaciones que enriquecen y delimitan los puntos a tratar con este proyecto, previniendo así posibles errores de la práctica.

Gracias a las tareas solicitadas por el *Prácticum II*, he podido recoger información relevante para mi propuesta en las reflexiones posteriores a la práctica de mis Unidades Didácticas desarrolladas. Además, el tener la posibilidad de bajar al patio y observar lo que en este ocurre, me dio la pregunta con la que comenzó esta propuesta ¿qué podemos hacer para que los niños y niñas vuelvan a jugar en el patio de recreo? Gracias también a la orientación de mi tutor de prácticas Rubén González Legido y a su compañera de departamento M.^a Victoria Lobo Tapia, he podido aprender y observar en sus clases el desarrollo de muchos de los juegos mencionados en el trabajo. Además, me han proporcionado múltiples documentos que han servido de ayuda a la hora del desarrollo

de este trabajo. En la aplicación de la Unidad Didáctica llevada a cabo en mi *Prácticum II* (Tabla 2 de Anexos), he asentado las bases para la perspectiva que se toma en este documento.

El Programa de RED-creos todavía está en desarrollo en la provincia de Palencia, pero he podido ponerme en contacto con Daniel Mediavilla Zurita, uno de los docentes implicados en la propuesta, además de asistir a la ponencia realizada en el CEIP Clara Campoamor en Villalobón, el cuál es incluido en la propuesta de RED-creos.

Este proyecto me ha servido de precedente a la hora de elaborar mi propuesta en muchos de sus aspectos. Teniendo en cuenta las consideraciones y los puntos clave que sigue REDcreos, podremos tomar ejemplo para su posterior implementación dentro de nuestra propuesta. Su elemento narrativo para enganchar al alumnado dentro de la propuesta, la organización de la patrulla de REDcreos, el espacio diseñado en el colegio para el proyecto, son algunos de los puntos tomados para su aprovechamiento dentro de nuestra posterior propuesta. También podemos observar que alguno de los juegos de REDcreos, como la comba, entra de una forma adecuada al nuestro, por lo que la relevancia de su consideración para el desarrollo de nuestra propuesta cobra sentido.

A la hora de seleccionar los juegos dentro de la propuesta, entre una revisión bibliográfica amplia y su aplicación dentro del centro mediante una de mis unidades didáctica realizada en el colegio, he podido seleccionar y adaptar los juegos populares que resultan más dinámicos y prácticos a la hora de desarrollarlos en el tiempo de recreo. Son juegos que tienen mucha variedad a la hora de su práctica por las variaciones que hay de los mismos, ya que, como la propuesta se implantará desde el mes de septiembre, habrá un largo tiempo de aplicación de la misma. Esta variedad de modalidades podrá darnos esa riqueza a la hora de la progresión de los juegos.

El objetivo general de esta propuesta, siendo este “fomentar el conocimiento de

juegos populares dentro del alumnado”, se resolverá mediante la gamificación. Estableceremos un sistema de registro de la progresión que tome nuestra propuesta y un sistema de puntos que asegure que llegar al final de los diferentes niveles que este incluye, resultará en un premio para el alumnado que haya participado en el proyecto.

La base de esta progresión será la participación en 4 juegos populares previamente seleccionados, siendo estos *las chapas*, *la comba*, *la rayuela* y *las canicas*. Por el consiguiente, necesitarán conocer y comprender la realización de los juegos, conocidos a través del área de Educación Física de forma interdisciplinar, cumpliendo de esta forma con el objetivo específico “fomentar el conocimiento de juegos populares dentro del alumnado”.

También se establecerá un sistema mediante el cual el alumnado podrá autoorganizarse y llevar su propio registro de la evolución del proyecto, cumpliendo con el objetivo específico de “dotar de autonomía al alumnado para la colocación y recogida del material de juego”.

Si la propuesta se pone en práctica y resulta exitoso, entonces podremos cumplir con el último objetivo específico, siendo este “impulsar un recreo con mayor movimiento y más salud para el alumnado del centro”, ya que los propios juegos descritos incitan al movimiento y por lo tanto podremos cumplir con las funciones del movimiento descritas en los apartados anteriores.

6. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA: “El baúl de nuestros juegos”

El recreo es un tiempo de utilidad lleno de beneficios dentro del horario escolar como mencionábamos dentro del apartado de Fundamentación Teórica, pero debemos tener en cuenta, que es un tiempo libre no reglado. Por lo tanto, en nuestra propuesta todo el alumnado podrá ser partícipe, pero en ningún caso tendrá carácter obligatorio. Lo que se promueve con este proyecto es que nosotros demos facilidades para jugar dentro de un proyecto motivante, y que salga de ellos realizar la actividad.

Esta propuesta se contará con la ayuda de los familiares del alumnado. Realizaremos un llamamiento para recibir su participación, por medio de la plataforma Teams, de una nota informativa repartida a cada alumno para su entrega en casa y un tablón informativo que tendremos a disposición para el proyecto. Por medio de estas plataformas pondremos en conocimiento la necesidad de la participación del alumnado en el proyecto, ya que son parte fundamental de él.

Iniciaremos esta propuesta al comenzar el curso 2023/2024, ya que será cuando estén previstas las fechas de finalización del *Proyecto de Adaptación Climática mediante la Renaturalización del centro CEIP Blas Sierra en la provincia de Palencia, financiados por REACT-UE* (ZENIT INGENIERÍA Y CONSULTORÍA S.L.P, 2022), las cuales serán la base para la repartición de los espacios de los 4 juegos desarrollados dentro de la propuesta ya mencionados con anterioridad, siendo estos: *las chapas, la comba, la rayuela y las canicas*.

Los juegos que proponemos serán con anterioridad tratados en las sesiones de Educación Física, para que el alumnado participante sepa las normas y reglas de estos juegos con el objetivo de aprovechar la hora de recreo para poder jugar sin dificultades y

puedan desarrollarse de una forma fluida. También dentro de cada rincón del patio destinado para cada juego pondremos a disposición unas fichas plastificadas con posibles juegos que pueden efectuar dependiendo del material escogido por si fuera necesario consultarla antes de la realización de los mismos. Podemos visualizar las siguientes fichas en **Figura A, Figura B, Figura C y Figura D.**

Figura A

Ficha para el espacio de juegos de Rayuela.

LA RAYUELA

¿a qué podemos jugar?

Tira el tejo a la primera casilla, salta por las casillas hasta llegar al cielo y regresa. Para completar la rayuela debes coger el tejo desde la casilla anterior y entregárselo al siguiente jugador/a.

CIELO

Las casillas simples como la 1,2,3,6 y 8 se pisan a la pata coja. La casillas 4,5 y 7,8 tienes que poner un pie en cada una. En el cielo, la nº10, tendrás que hacer un giro y apoyar los dos pies

CARACOL

En las casillas con una X, tienes 2 opciones: puedes saltártelas o utilizarlas como descanso y apoyar los dos pies. ¡Cuantos menos descansos, más difícil!

LA SEMANA

Esta es la rayuela más difícil. En vez de tirar el tejo con la mano, tendrás que ir desplazándola con la puna del pie hasta la siguiente casilla. ¡Solo podrás descansar en la casilla del JUEVES!

FRUTAS FRUTAS FUERA

Cada letra es una palabra:
 F-rutas
 A-nimal
 N-ombre
 C-omida
 P-aís
 ?- lo que quieras

Tendrás que comenzar diciendo ¡Frutas frutas fuera! e ir diciendo 5 frutas por las casillas de la rayuela y así sucesivamente con las demás palabras. ¿Serás capaz de ser el más rápido?

¡DIBUJA TU PROPIA RAYUELA!

En el baúl tienes las tizas para poder hacer una con tu propio estilo.

Nota. Elaboración propia

Figura B

Ficha para el espacio de juegos de Canicas.

LAS CANICAS

¿a qué podemos jugar?

¿Serás capaz de conseguir todas las canicas de tus compañeros?

EL CALDERO

Cada jugador lanza su canica intentando que llegue al círculo pequeño dentro del caldero.

La canica que quede más cerca del círculo pequeño se llama "la mano" la cuál tiene que tratar de empujar las canicas de los demás jugadores para sacarlas del caldero.




EL CÍRCULO

Cada jugador, por turnos, intenta sacar las canicas del círculo lanzando sus canicas desde la línea. Si logras sacar una canica del círculo, te la quedas y puedes seguir lanzando hasta que falles. Si en tu lanzamiento no logras sacar ninguna o tu canica queda dentro del círculo, sigues lanzando hasta que logres sacarla. El jugador que haya recogido más canicas al final del juego ¡es el ganador!



¿CONOCES OTRO?

¡Explicales a los demás cómo jugar y ponte manos a la obra! También puedes preguntar a tus familiares qué juegos con canicas conocen.

EL HOYO

Cada jugador intenta lanzar su canica con el objetivo de meterla en el hoyo lanzándola desde la línea. Si logramos meterla, nos quedamos con esa canica y seguimos jugando. Si no, la perdemos y la gana el jugador que logre meter la suya. El jugador que haya logrado recoger más canicas ¡es el ganador!




Nota. Elaboración propia

Figura C

Ficha para el espacio de juegos de Comba.

LA COMBA

¿a qué podemos jugar?

La medida ideal de tu cuerda se consigue cuando la pisamos con un pie, y al levantar los extremos, llegan hasta el hombro

INDIVIDUAL

- Salto simple
- Delante y detrás
- Eslalon: pies juntos y saltos hacia los laterales
- Comba inversa: hacia atrás
- Corriendo
- Abrir y cerrar piernas
- Tijeras
- El péndulo: apoyando un solo pie
- El doble: que pase dos veces en un salto
- Cruce y descruce
- Torero: látigo lateral

EN GRUPO

- ¿Quién salta más tiempo?
- Un salto más cada vez: el 1º salta 1, el 2º salta 2 veces, el 3º 3, y así sucesivamente
- El alfabeto: ordenad vuestros nombres en este orden e id entrando cuando digan vuestra letra
- Cancionero:

NUESTRO CANCIONERO

«AL PASAR LA BARCA ME DIJO EL BARQUERO LAS/LOS NIÑAS/OS BORITAS/OS NO PAGAN DINERO. YO NO SOY BORITA/O NI LO QUIERO SER ARRIBA LA BARCA UNO, DOS Y TRES CUATRO, CINCO Y SEIS»

«YO TENGO UNAS TIJERAS QUE SE ABREN Y SE CIERRAN YO TOCO EL CIELO YO TOCO LA TIERRA YO ME ARROJLO Y ME SALGO FUERA»

«REY, REY CUANTOS AÑOS VIVIRÉ QUE SOY PEQUEÑITA Y NO LO SÉ. UNO, DOS, TRES...»

«AL COCHERITO LERÉ. ME DIJO ANOCHÉ. LERÉ. QUE SI QUERÍA. LERÉ MONTAR EN COCHE. LERÉ. Y YO LE DIJE. LERÉ CON GRAN SALERO. LERÉ NO QUIERO COCHE. LERÉ QUE ME MARCO. LERÉ»

«SOY LA/EL REINA/REY DE LOS MARES Y USTEDES LOS VAN A VER TIRO MI PAÑUELO AL SUELO Y LO VUELVO A RECOGER PAÑUELITO, PAÑUELITO QUIÉN TE PUDIERA TENER GUARDADITO EN EL BOLSILLO COMO UN PLIEGO DE PAPEL»

«AL PIMIENTO COLORADO, AZUL Y VERDE. LA/ EL SEÑORITA/O XXX CASARSE QUIERE. Y NO QUIERE QUE SEPAMOS QUIÉN ES SU NOVIO/A. EL/LA SEÑORITO/A XXX. QUE ES UN PIMPOLLO. CARA DE POLLO. ¿ME QUIERE? SÍ. NO. SÍ. NO. SÍ. NO. SÍ»

«COLECCIÓN UNO. COLECCIÓN DOS. COLECCIÓN TRES. COLECCIÓN CUATRO... (VAN ENTRANDO LOS SALTADORES AGRUPÁNDOSE)»

EL NOMBRE DE MARÍA QUE CINCO LETRAS TIENE LA M LA A LA R LA I LA A M-A-R-Í-A

«PAPÁ, MAMA HASTA CUÁNTOS AÑITOS ME DEJAS JUGAR DE 1. DE 2...»

Nota. Elaboración propia

Figura D

Ficha para el espacio de juegos de Chapas.

LAS CHAPAS

¿a qué podemos jugar?

¡Haz tu propia equipación y personaliza tus chapas!
Puedes jugar donde quieras, ¡solo tendrás que coger una tiza y ponerte manos a la obra!

EL TRIÁNGULO

Tres jugadores apuestan chapas en los vértices del triángulo. Desde la línea, por turnos, colocan una chapa cada uno e intentan sacar las chapas de los vértices. Si tienen éxito, se quedan con esas chapas y pueden seguir jugando. Si alguna queda dentro del triángulo, los demás pueden intentar ganarla. El jugador con más chapas ganadas gana el juego.

CARRERA CICLISTA

Tu chapa es como una bicicleta en un circuito. Cuando pases la línea de etapa, podrás empezar desde ahí si te sales. Lanzaréis vuestras chapas por turnos intentando avanzar sin salirse del recorrido. Si se salen, vuelven a empezar. No se puede empujar las chapas de otros jugadores, ya que sería como empujar a un ciclista. La carrera termina cuando todas las chapas cruzan la línea de meta y se quedan con su posición de llegada.

FÚTBOL CHAPA

Siguiendo las normas del fútbol, en este juego tendrás que hacer un movimiento por turno de tirada, pero, si vas a tirar a la portería, deberás avisar a tu compañero para que coloque a sus jugadores. Si alguna de las chapas se sale, deberá situarse dentro de la línea del campo por donde salió. Gana quien consiga marcar más goles.

Nota. Elaboración propia

Teniendo la referencia de la propuesta de RED-creos, mencionada con anterioridad, considero que crear una narrativa que enganche detrás de nuestra propuesta es esencial para poder presentarla de esta forma al alumnado. Asimismo, desarrollaremos un guion que esté acorde con el tema seleccionado. Como este trabajo pone en consonancia el área de Educación Física y el recreo trabajando a modo interdisciplinar, uno de los docentes del área tendrá que leerles la historia ocupando un tiempo de su clase. Además, como comienzo de curso es en septiembre, tendremos la oportunidad de mostrar esta historia descrita a continuación:

“Todos los veranos viajo con mi familia al pueblecito de mis abuelos. Bueno, más que pueblecito es aldea, ya que casi no tiene habitantes. En la plaza, siempre hay 4 señoras sentadas en sus sillas sacadas de la cocina, muy majas ya que siempre tienen una libre donde sentarte mientras ves pasar el rebaño del pastor, pero lo que no había en esa plaza era cobertura, ni wifi, ni señal, ni nada.

Me subí a todos los cerros de aquel pueblo, fui hasta los lejanos molinos, e incluso me subí al árbol más grande hasta encontrar una mísera rayita para poder pasar el tiempo con mi teléfono, pero nada. Yo ya no sabía qué hacer para pasar el rato, hasta que se me ocurrió la brillante idea de investigar la casa de mis abuelos. Es muy muy antigua, pero también muy grande, tanto, que ni si quiera había estado en el polvoroso desván. Fue toda una odisea abrir aquella puerta, pero una vez entré, sentí aquel escalofrío que sienten en las películas. Rechinaba cada tablón que pisaba, pero, aun así, como entraba algo de luz por la claraboya, divisé un baúl que relucía entre cacharros llenos de polvo y muebles abandonados; cogí aquel baúl y pude observar que estaba cerrado con un candado. Salí corriendo para preguntar si alguien de la casa sabía que escondía este baúl.

Mi tía me contó que era una máquina, la cual cada día era capaz de transformar los deseos de las niñas y niños en objetos diferentes, y que, cuando eran pequeños, aquellas abuelas del pueblo les enseñaban a jugar con estos

objetos. También me contó que aquél candado cambiaba su combinación, y que solo podría abrirlo si resolvía un acertijo; automáticamente pensé en vosotros y vosotras, y le pregunté a mi tía si podía traeros el baúl hasta el colegio, y, aunque le dio un poco de pena despedirse de él, me dio permiso y aquí lo tenéis. Sólo podemos abrirlo a la hora del recreo, pero debéis resolver el acertijo para ver lo que hay dentro ¿queréis participar?”

De esta forma dejamos introducido el tema de la propuesta y las herramientas que nos harán falta en el centro, siendo la principal el baúl. Una vez hecha la lectura de la historia podremos explicarles cómo se organizarán los espacios de recreo descritos a continuación.

6.1. Espacios del patio a disposición

En la actualidad, el patio del CEIP Blas Sierra cuenta con un único patio asfaltado de 1392 metros cuadrados totalmente llano, y un parque infantil recubierto de caucho. Pero debemos tener en cuenta el proyecto de renaturalización del patio previsto para el curso 2023-2024. Este nos dotará de zonas de sombra dentro del patio y un terreno adecuado para la realización de algunos juegos seleccionados como las canicas, ya que su utilización en asfalto podría llevar al desgaste significativo del material. En el siguiente plano, ver la **Figura E**, dotado por la empresa encargada del proyecto, *Zenit Ingeniería* (2022) nos ayudará a distinguir las zonas destinadas para este proyecto.

En él están señalizadas 4 zonas por medio de rectángulos de diferentes colores con el objetivo de su mejor distinción. Para la rayuela, de color rojo, hemos seleccionado las zonas ya pintadas en el asfalto del colegio, entre ellas se encuentran un rincón con la *Rayuela de Caracol*, otra con la *Rayuela de la Semana*, en otro de los rectángulos están dibujados la *Rayuela de Frutas Frutas Fuera* y la *Rayuela del Cielo o Avión*. Para la zona de las canicas, con el color ámbar, se utilizarán los espacios terrizos dispuestos a lo largo

del patio, los situaremos en tres zonas, al lado del campo de fútbol, al lado de la cancha de baloncesto y al lado de la rayuela del cielo ya que dejaremos la sobrante como zona de paso. La zona de comba, señalizada de azul, estará en terreno asfaltado y podrán utilizarse tres espacios, uno al lado de la zona de chapas, otro próximo a las *Rayuelas del Caracol* y de la *Semana* y el último, entre las pistas de vóley. Por último, la zona de chapas, señalizado en color verde, dispondrá de dos espacios. La primera tendrá dos triángulos y un circuito por etapas y la segunda una pista de futbol chapa. Estos espacios ya están pintados en el asfalto para la facilitación del juego.

Figura A

Plano de espacios del patio a partir del proyecto de renaturalización.



Nota. Elaboración propia a partir del plano dotado por la empresa *Zenit Ingeniería* (2022)

El funcionamiento será como el recorrido de un tablero de parchís convencional, pero con algunas variaciones. Deberán iniciar con su chincheta desde la casilla de *START* correspondiente a cada juego. A medida que vaya avanzando la propuesta, se seguirá la dirección normal del parchís añadiendo en cada casilla una chincheta de color. Cuando todo el tablero esté completado y hayan conseguido llegar con todas las chinchetas de todos los juegos al final del tablero, podrán conseguir una recompensa secreta. Esta recompensa será una salida al entorno de Huertas del Obispo, ubicado a 5 minutos del centro, para jugar al juego más votado democráticamente entre todos los participantes al finalizar todo el tablero.

Necesitaremos la autorización del tutor o tutora legal de los menores que quieran asistir. A esta salida tendrán que acudir familiares, los cuales deberemos de notificar por medio de una nota informativa. Para el traslado será necesario que asistan los 2 profesores de Educación Física implicados y mínimo 1 familiar por cada 15 alumnos, como marca la LOMLOE (Consejería de Educación, 2022). También, dentro de la semana cultural del centro, podremos realizar un torneo de los juegos tratados dentro de la propuesta.

La razón por la que cobra importancia este lugar es que nos ofrece muchas posibilidades para la puesta en práctica. Dispone de una amplia superficie de tierra, la cual es de mucha utilidad para la puesta en práctica de los juegos populares, ya que los materiales requeridos pueden deteriorarse con mucha facilidad si los exponemos a superficies asfaltadas como el patio del colegio. También disponemos de mucha variedad de vegetación, dotándonos de sombra para que los niños puedan almorzar. Además, este espacio no es muy frecuentado en las mañanas, ofreciendo de este modo tranquilidad para el desarrollo de los juegos. Igualmente, podremos tener acceso a las instalaciones próximas al lugar como es *El Obispo, chiringuito de Palencia* en el cuál encontraremos aseos ante un imprevisto, aunque solicitaremos a los estudiantes que acudan antes de la salida.

6.3. Patrulla del baúl

Un factor que cobra importancia dentro de los objetivos es la propia organización del alumnado para el proyecto por lo que en cada recreo habrá dos parejas del alumnado, las cuales estarán formadas por dos alumnos de 1º, 2º o 3º y otros dos alumnos de 4º, 5º o 6º, establecida por medio de una lista. Se reparte de esta forma para que pueda participar todo el alumnado de 1º a 6º y que el alumnado más mayor pueda guiar al más pequeño. Esta “patrulla del baúl” será la encargada de hacer un registro del material prestado a los niños y niñas que quieran participar en la propuesta. Los materiales estarán dentro del baúl en el rincón del proyecto, separados y clasificados según los juegos. Una vez hayan repartido los materiales, podrán ir al espacio de recreo y comprobar su buen uso.

Cuando se acabe el recreo serán responsables de que todos los materiales sean devueltos y podrán mover ficha, en este caso será una chincheta, dentro del tablero de la **Figura F**. El profesorado facilitará a los encargados varias chinchetas de colores, según el juego, para que puedan completar el tablero. Cuando la patrulla haya observado que se ha jugado mucho durante el tiempo de recreo, podrán colocar 3 chinchetas en 3 casillas, si se juega, pero no hay muchos niños implicados, se colocarán 2, si se juega poco, se colocará 1. Si no se ha jugado, no podrán mover ficha. De esta forma podrán llevar su propio control del proyecto, potenciando así su autogestión y apelando a su responsabilidad. Si hubiese dudas, el alumnado podrá preguntar al profesorado responsable del recreo.

6.4. Espacio expositivo del proyecto

Como se ha mencionado con anterioridad, para este proyecto será necesario un espacio destinado para el mismo dentro del *hall* del colegio. En él dispondremos un panel informativo en donde se colocará el acertijo de la semana, el parchís de seguimiento, las fichas de registro de cada patio y a sus pies estará el baúl con los materiales para los

juegos a los pies de un panel informativo. También se colocará un pequeño perchero para la colocación de los petos y chapas que llevará “la patrulla del baúl”. De este modo, podremos tener a modo de información visual accesible para todo centro el desarrollo del proyecto y, a su vez, una evaluación de este proceso. Una referencia del espacio que podemos crear podrá visualizarse en la **Figura G**.

La información será accesible para todos los que quieran consultarla, por ese motivo se publicará en *Teams* y en la *web* del centro. También introduciremos autorizaciones de salida del centro al espacio de Huertas del Obispo.

Figura G

Espacio destinado al proyecto “El baúl de nuestros juegos”.



Nota. Elaboración propia

7. CONCLUSIONES

A la hora del desarrollo de la propuesta, he tenido la oportunidad de conocer la importancia que tiene el recreo dentro del horario escolar. Descubrir las bases que justifican dedicar media hora dentro del horario, siendo este tiempo muy valioso, me ha hecho entender las razones por las cuales es imprescindible que el recreo debe de ser un espacio y un momento de conexión intrapersonal, en donde escuchemos a nuestro cuerpo, socialicemos con los demás, rebajemos nuestros niveles de estrés, y en donde haya movimiento. Por ese motivo ello, el colegio tiene que ser un catalizador para que todos los agentes implicados en la escuela puedan disfrutar de los beneficios del mismo. Si observamos carencias y proponemos soluciones, podremos a llegar a crear una comunidad llena de oportunidades en el ámbito escolar, pero hay que saber mirar y querer mejorar para que esto suceda.

Una de las preguntas que me planteé al empezar este trabajo era cuál es el punto en el cual el recreo deja de ser tiempo libre y pasa a ser una clase más, pero, si tenemos en cuenta que los niños una vez están delante de los adultos ya no se comportan igual, en toda la estructura del recreo tal y como lo conocemos, ya hay ciertas limitaciones para ellos y ellas, pero al estar dentro de un colegio, ya condiciona a que este sea un ambiente educativo. La situación ideal sería que el alumnado supiese autogestionar sus recreos, incluyendo en este los conflictos y la separación de espacios dentro del patio, por ese motivo este Trabajo de Fin de Grado intenta dar respuesta a estas necesidades.

También he tenido la oportunidad de investigar otro proyecto muy interesante dentro de la propuesta de recreos, como es RED-creos, el cual, considero que me ha dado muchas de las respuestas que necesitaba para elaborar el mío. Viendo su ejemplo y preguntando de cerca a Daniel Mediavilla, integrante del proyecto, pude ver los puntos clave que hacían del suyo un éxito, para poder aplicarlos en el mío. A partir de su propuesta, observé que la narrativa era un factor que conectaba el mundo de los objetivos del proyecto con

el pensamiento de los niños, por eso creo importante este factor, aplicable en muchos campos dentro de la escuela. Ese punto mágico de la historia, que el alumnado te vea dentro y con la misma ilusión que ellos, hace que el profesorado conecte mucho más con sus estudiantes, y, por lo tanto, haya una mejora en la comunicación de sus aprendizajes y puedan llegar a ser verdaderamente significativos.

El valor organizativo que adquiere la propuesta considero que es una parte esencial para su buen desarrollo, pues hay muchos aspectos y situaciones que no debemos dejar al alza. Si bien, es verdad que a la hora de su aplicación puede que haya cambios, y aunque es totalmente normal, considero que como profesionales debemos estar atentos a las circunstancias del contexto, haciendo una labor de análisis para que sepamos qué hacer ante los imprevistos. Gran parte de los aprendizajes y de las resoluciones de organización de la propuesta, ha sido, en gran parte, de las aportaciones de los profesionales del sector educativo que me rodean, por lo que considero que mucha de la tarea de recolección de la información ha sido a partir de la escucha y de la propuesta de preguntas.

Otro de los aprendizajes que he obtenido con la realización de este Trabajo de Fin de Grado ha sido mucha de la cultura que se esconde detrás de los juegos de los juegos populares. Investigar sobre esta parte de la historia y cultura ha sido muy constructivo para mi aprendizaje como maestra de Educación Física, tanto, que he llegado a incluir algunos de los juegos en una de mis unidades didácticas.

Este estudio tiene su base en los juegos populares, lo que hace que sea intrínseco hablar de su historia, ya que, en muchas ocasiones, este tipo de juegos pueden llegar a tener una raíz de sesgo de género. El trabajo pretende que no haya este tipo de discriminación, pero será tarea de los educadores llevar a cabo este cometido. Muchas de estas dinámicas y comportamientos sexistas pueden ser paliados por medio de la conversación y la intervención de los maestros, pero para ello es necesario reconocerlas. Para futuros estudios se podría proponer un cambio en la dinámica de estos juegos, en

donde se elimine este factor.

También, otro de los aspectos que cabe mencionar, es que esta propuesta podría ampliarse con la personalización de este proyecto dentro de las familias del centro. Podría llegar a hacerse una entrevista por medio del alumnado a sus mayores con una ficha de referencia para descubrir realmente cuál eran los juegos con los que pasaban el tiempo cuando eran pequeños. Con esos datos podríamos considerar y cambiar los juegos propuestos en el calendario del proyecto.

Sería muy interesante que esta propuesta pueda ser realizada, ya que podríamos observar el margen de mejora de la misma. Además, creo interesante que es un proyecto que puede ser trasladado a otros centros ya que tiene gran posibilidad de variación.

Considero que este proyecto responde a los objetivos propuestos, obteniendo así mayor motivación en los niños y niñas para jugar durante su hora de recreo. De esta forma, el alumnado que no haya podido tener acceso al aprendizaje de este tipo de juegos, ni los medios necesarios para ello, tendrán la oportunidad de nutrirse de la cultura que les rodea. De la misma manera se responde a la necesidad de movimiento dentro del recreo, obteniendo así un patio con menor proporción de sedentarismo infantil, y por lo tanto más saludable.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Benítez-Donoso Varela, J. (2011). COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LA COMBA. *MUSEO DEL JUEGO*, 1-20.
- Burke, J. (1998). *EL EFECTO CARAMBOLA*. Barcelona: Planeta.
- Cabanillas Guerra, M. (2010). COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LAS CHAPAS. *MUSEO DEL JUEGO*, 1-18.
- Consejería de Educación. (30 de septiembre de 2022). Boletín Oficial de Castilla y León. *BOCYL, n° 109, Pág. 48316*. Castilla y León, España.
- CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN. (Viernes, 30 de septiembre de 2022). Boletín Oficial de Castilla y León N°190. *Boletín Oficial de Castilla y León, BOCYL*. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN.
- Council on Physical Education for Children. (2001). *Recess in elementary schools: A position paper from the National Association for Sport and Physical Education*. Obtenido de Shape América: [http:// www.aahperd.org/naspe/ pdf_files/ pos_papers/ current_](http://www.aahperd.org/naspe/pdf_files/pos_papers/current_)
- Delgado, M., & Tercedor, P. (2002). *Estrategias de Intervención en la Educación para la Salud desde la Educación Física*. Barcelona: INDE.
- Evans, J., & Pellegrini, A. (1997). *Surplus Energy theory: An endearing but inadequate justification for break time*. London.

Expósito Bautista, J. (2007). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartageneros*. Sevilla: Wanceulen Editorial.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA LIGAFÚTBOLCHAPAS. (2022). *REGLAMENTO OFICIAL DE FUTBOLCHAPAS*. Obtenido de Liga Futbolchapas: <https://www.ligafutbolchapas.com/wp-content/uploads/REGLAMENTO-LFC-8a-EDICION.pdf>

Galvin, A. (2023). *Todo Comba*. Obtenido de ¿Cuanto debe medir una cuerda para saltar?: <https://todocomba.com/tipos-de-cuerdas/cuanto-debe-medir-una-cuerda-para-saltar/>

Garrote Escribano, N. (1999). *Juegos populares: análisis pedagógico y aplicación didáctica*. Valladolid: Editora Provincial.

GONZÁLEZ MURILLO, J. C. (2010). COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LAS CANICAS. *MUSEO DEL JUEGO*, 1-17.

Hurtado García, M. (2010). COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LA RAYUELA. *MUSEO DEL JUEGO.*, 1-17.

Manrique Chávez, Z. R., & al., e. (Agosto, 2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, Volumen 5, Número 4. p.4937- 4950.

Martín, F. J. (2009). Competencias básicas y funciones de la Educación Física. *Revista Digital "Innovación y Experiencias Educativas" Granada*.

Maury Tapias, N. J., & Peña Martínez, M. (Mayo de 2022). *Universidad Simón Bolívar*.

Obtenido de Efectos de la Exposición a Tecnologías de Comunicación en el Desarrollo Neurocognitivo de los Niños: https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/10346/Efectos_Exposición_Tecnologías_Comunicación_Desarrollo_Neurocognitivo_Niños_Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación y Ciencia. (20 de noviembre de 1992). Boletín Oficial del Estado. núm. 279. *páginas 39369 a 39380 (12 págs.)*. España.

Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. . *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 43-49.

Newman, J., Brody, P. J., & Beauchamp, H. M. (January 1996). Teachers' attitudes and policies regarding play in elementary schools. *Psychology in the schools*, Pages 61-69.

Piaget, J. N. (1994). *La Formation du symbole chez l'enfant. (1946) Trad. Cast de José Gutiérrez: (1994) La formación del símbolo en el niño*. México, México: F.C.E.

Sánchez Sánchez, J. (diciembre de 2011). Evolución de las funciones de la Educación Física. *Innovación y Experiencias Educativas. Revista Digital.*, nº49. Obtenido de Evolución de las funciones de la Educación Física: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/iee/Numero_49/JUAN_SANCHEZ_SANCHEZ_02.pdf

Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Colección: Recursos Didácticos.

Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación Del Juego Tradicional en el Currículum de Educación Física*. Paidotribo, Editorial S.L.

UNICEF. (Junio de 2006). CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO. Madrid, Madrid, España. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Vila Díaz, F. J. (2010). El Recreo: ¿Sólo un descanso? *Pedagogía Magna*, N°5, P. 113-118.

Vygotski, L. (Enero de 1982). Cuadernos de Pedagogía n°85 (Wolters Kluwer)El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Instituto Pedagógico Herten, España.

Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre: juegos populares tradicionales en Segovia*. Segovia: La Factoría de Ediciones.

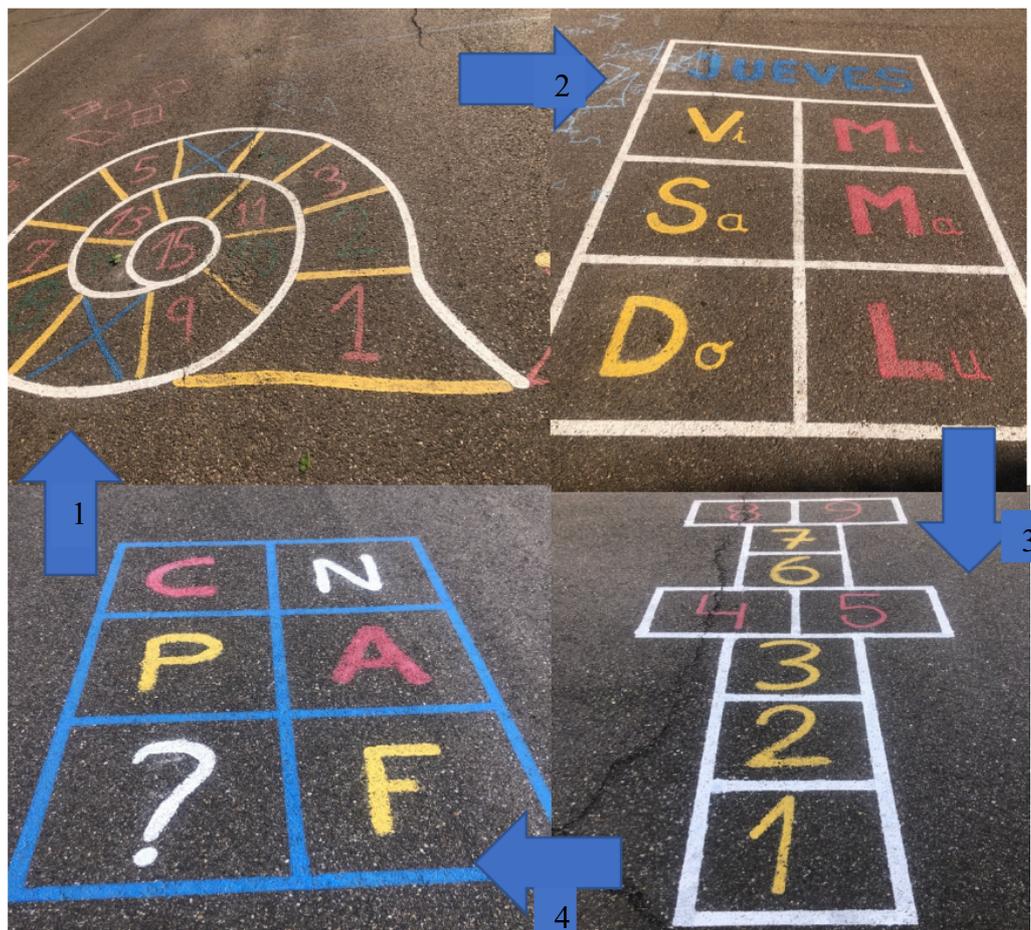
Zagalaz, M. L., Cachón, J., & Lara, A. (2014). *Fundamentos de la Programación de Educación Física en Primaria*. Madrid: Síntesis.

ZENIT INGENIERÍA Y CONSULTORÍA S.L.P. (2022). *Proyecto de Adaptación Climática mediante la Renaturalización del centro CEIP Blas Sierra en la provincia de Palencia, financiados por REACT-UE*. ZENIT INGENIERÍA Y CONSULTORÍA S.L.P, Palencia.

9. ANEXOS

Figura 1

Variaciones de la rayuela localizados en el CEIP Blas Sierra



Nota. Fotografías de realización propia. En ella se incluyen 4 variaciones de rayuela señaladas con flechas:

1. Rayuela del caracol.
2. Rayuela de la semana.
3. Rayuela del cielo.
4. Rayuela de frutas fuera

Figura 2

Rincón del proyecto de REDcreos en el colegio de Grijota, perteneciente al C.R.A. Campos de Castilla



Nota. Fotografía cedida por parte de Daniel Mediavilla Zurita, integrante del proyecto de REDcreos en el colegio de Grijota.

