



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**DOBLE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y
PRIMARIA MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

*DISFRUTANDO EN FAMILIA DE LOS
JUEGOS DE TODA LA VIDA. PROPUESTA
DE INTERVENCIÓN PARA TRABAJAR LOS
JUEGOS TRADICIONALES POR MEDIO DE
UNA JORNADA INTERGENERACIONAL
EN EDUCACIÓN FÍSICA*

Autor/a: Andrea Palomo Marqués

Tutor/a académico/a: Félix Enrique Lobo de Diego

Resumen:

Este Trabajo de Fin de Grado con la necesidad de trabajar el contenido de los juegos tradicionales en el aula de Primaria y contribuir a que los más jóvenes conozcan dinámicas que puedan usar en su tiempo de ocio. Para ello, se ha diseñado una propuesta destinada al 3º curso de Educación Primaria, en la que se trabajan los juegos tradicionales de la provincia de Segovia. Dicha propuesta está compuesta por seis sesiones y una jornada intergeneracional. Los principales resultados del proyecto muestran un alto grado de satisfacción por parte de todos los colectivos implicados, así como el pleno logro de los objetivos planteados, desde la dotación de gran cantidad de diversos juegos tradicionales hasta el fortalecimiento del vínculo familiar y la adquisición de valores humanos. Se concluye resaltando la necesidad de abordar el contenido de los juegos tradicionales en Educación Primaria y contribuir así a que se puedan seguir transmitiendo de generación en generación para el disfrute de todos en el tiempo de ocio mientras se desarrollan integralmente.

Palabras clave:

Juegos Tradicionales, Educación Física, Jornada intergeneracional, familia y vínculos afectivos.

Abstract:

This Final Degree Project arises from the need to work on the content of traditional games in a primary school classroom and to contribute to the students' knowledge of dynamics which they can use in their leisure time. To this end, a proposal has been designed for the Third Year of primary education, in which traditional games from the province of Segovia are worked on. This proposal consists of six sessions and an intergenerational conference. The main results of the project demonstrate a high level of satisfaction on the part of all the groups involved, as well as the full achievement of the objectives set in the project, from the provision of a large number of different traditional game to the strengthening of family tie and the acquisition of human values. The project concludes highlighting the necessity to address the content of traditional games in Primary Education and thus contribute to their continued transmission from generation to generation for the enjoyment of all in free time, while they are growing up integrally.

Keywords:

Traditional Games, Physical Education, Intergenerational conference, family and emotional tie.

Índice

1.	Introducción.....	1
2.	Objetivos	2
3.	Justificación.....	3
3.1	Vinculación con las Competencias del título	5
4.	Marco Teórico	5
4.1	¿Qué entendemos por juego?	6
4.2	Teorías del juego y sus principales características	8
4.2.1	Teorías clásicas.....	8
4.2.2	Teorías modernas	10
4.2.3	Características de los juegos.....	11
4.3	Clasificación de los juegos	12
4.3.1	Los juegos tradicionales.....	12
4.3.2	Los juegos populares.....	13
4.3.3	Diferencia entre juegos tradicionales, populares y autóctonos ... ¡Error! Marcador no definido.	
4.4	Programa o jornada intergeneracional	15
4.4.1	Características de los programas o jornadas intergeneracionales.....	16
4.4.2	Objetivos que se persiguen en las jornadas intergeneracionales	17
4.4.3	Beneficios de las jornadas intergeneracionales.....	18
4.4.4	Origen y evolución de los programas intergeneracionales.....	19
4.4.5	Fases de desarrollo de un programa intergeneracional.....	21
5.	Propuesta de intervención	22
5.1	Planteamiento del proyecto	22
5.1.1	Objetivos.....	23
5.2	Diseño del proyecto.....	23
5.2.1	Actividades.....	24
5.3	Difusión	29
5.3.1	Elección y características del curso.....	29

5.3.2 Metodología e instrumentos de difusión	31
5.4 Desarrollo del proyecto.....	32
5.4.1 Cronograma.....	32
5.4.2 Temporalización	34
5.4.3 Materiales	34
5.5 Evaluación del proyecto.....	35
6. Resultados.....	35
6.1 Desarrollo del proyecto.....	36
6.1.1 Evolución de los aprendizajes	36
6.1.2 Nivel de logro de los objetivos de la propuesta.....	37
6.2 Cuestiones destacables del de la intervención	38
6.2.1 Problemas surgidos en las sesiones.....	38
6.3 Satisfacción con la intervención de los juegos tradicionales	42
6.3.1 Satisfacción de los participantes	42
6.3.2 Satisfacción del colegio.....	45
6.3.3 Satisfacción personal.....	46
7. Conclusiones	47
8. Referencias bibliográficas.....	50
Anexos.....	54
Anexo I: Tabla de la temporalización de las sesiones.....	55
Anexo II: Preguntas evaluación inicial a los escolares.....	61
Anexo III: Carpeta con las fotografías de cada una de las sesiones.....	61
Anexo IV: Cuaderno de campo.....	61
Anexo V: Fichas evaluación de las sesiones con los escolares	62
Anexo VI: Evaluación de las sesiones con las familias.....	63
Anexo VII: Evaluación de la JI	63
Anexo VIII: Fotografías que muestran vínculos entre las familias.....	64
Anexo IX: Fotografías donde se demuestra la colaboración entre generaciones.....	65

Anexo X: Fotografía intercambio de experiencias.	66
Anexo XI: Fotografía de un vínculo no familiar.	67

Índice de Figuras

Figura 1	Diferencias entre juego tradicional, popular y autóctono.	15
Figura 2	Línea temporal del origen y evolución de los Programas Intergeneracionales	20
Figura 3	Cronograma de los asistentes a cada una de las sesiones.....	24
Figura 4	Invitación a las familias para asistir y participar en las actividades	31
Figura 5	Calendario de las actividades de las sesiones que se van a desarrollar en el mes de abril.	32
Figura 6	Calendario de las actividades de las sesiones que se van a realizar en el mes de mayo y leyenda de los días resaltados.....	33
Figura 7	Leyenda de las imágenes que aparecen en los calendarios de las Figuras 5 y 6.....	33
Figura 8	Materiales necesarios para cada sesión	34
Figura 9	Extracto pág. 2 del Cuaderno de campo.....	36
Figura 10	Extracto pág. 6 del Cuaderno de campo	¡Error! Marcador no definido.
Figura 11	Extracto pág. 8 del Cuaderno de campo	40
Figura 12	Extracto pág. 12 del Cuaderno de campo.....	41
Figura 13	Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo.....	41
Figura 14	Extracto pág. 15 del Cuaderno de campo.....	41
Figura 15	Extracto pág. 9 del Cuaderno de campo	43
Figura 16	Extracto pág. 9 del Cuaderno de campo	43
Figura 17	Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo.....	44
Figura 18	Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo.....	44
Figura 19	Extracto pág. 16 del Cuaderno de campo.....	44
Figura 20	Extracto pág. 16 del Cuaderno de campo.....	44
Figura 21	Extracto pág. 9 del Cuaderno de campo	45
Figura 22	Extracto pág. 10 del Cuaderno de campo, continuación de la figura 21	45
Figura 23	Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo.....	46

Índice de tablas

Tabla 1	Juegos tradicionales que se van a realizar	24
----------------	--	----

PRINCIPALES ABREVIATURAS USADAS EN EL PRESENTE TRABAJO

TFG – Trabajo Final de Grado

JI – Jornada Intergeneracional

RAE – Real Academia de la Lengua Española

PI – Programa intergeneracional

EF – Educación Física

1. Introducción

En el presente Trabajo Final de Grado (en adelante TFG), correspondiente al Grado de Educación Primaria de la titulación de Programas de Estudios conjuntos de Educación Primaria e Infantil con la especialidad de Educación Física (en adelante EF), se presenta una propuesta para trabajar los juegos tradicionales en la etapa de Educación Primaria que finaliza con la realización de una Jornada Intergeneracional (en adelante JI). Esta propuesta surge a raíz de la problemática que está trayendo consigo la aparición de las nuevas tecnologías. El desarrollo vertiginoso de las nuevas tecnologías está ocasionando que, actualmente, el juego no resulte ser un acto cotidiano en la vida de los infantes en su tiempo de ocio, siendo este fundamental para la vida de un niño, no solo porque es un medio de diversión y entretenimiento para ellos, sino porque además favorece su desarrollo integral.

Este TFG que está a punto de leer está estructurado en nueve epígrafes. En las siguientes líneas se va a explicar de forma resumida lo que va a encontrar el lector en cada uno de ellos.

En primer lugar, se comienza con la *Introducción* del TFG en la que se comenta el tema y la estructura que sigue el trabajo realizado. Seguidamente, se presentan los *Objetivos* que se desean alcanzar con la puesta en práctica del presente trabajo. A continuación, se expone la *Justificación* en la que se muestran los motivos e intereses personales y académicos que han llevado a la elección del tema escogido para el TFG.

A continuación, se presenta el *Marco Teórico* en el que se delimita conceptualmente el término de juego, se explican las características del juego a partir de las distintas teorías del juego, se realiza una clasificación de los juegos y se cierra el apartado explicando la finalidad, características de una JI y el procedimiento para su desarrollo.

Tras exponer la base teórica en la que se sustenta el proyecto, en el epígrafe *Propuesta de Intervención* se presenta el diseño que se ha llevado a cabo y se explican los objetivos, la temporalización, los recursos, el contexto en el que se ha ejecutado, la atención a las diferentes necesidades y capacidades de la diversidad natural y especial del grupo de escolares. También se explican las técnicas e instrumentos de evaluación. Una vez que ha sido explicada la propuesta de intervención, en el epígrafe de *Resultados* se presentan los principales hallazgos obtenidos de la puesta en práctica de la intervención y la JI en torno tres grupos temáticos: el desarrollo del proyecto con respecto a la evolución que se ha

observado y el nivel de logro de los objetivos plateados; alguna cuestión destacable de la intervención en base a la existencia de algún problema y el análisis de los sentimientos de los participantes en cada sesión, finalmente se atenderá al nivel de satisfacción de las personas implicadas en el desarrollo de la actividad.

Por último, se presenta el epígrafe de *Conclusiones* del TFG en el que se da respuesta a los objetivos establecidos para este trabajo, se presentan las limitaciones y dificultades encontradas y se proponen propuestas de mejora y futuras líneas de actuación. También forman de este epígrafe las *Referencias bibliográficas* en las que aparecen las fuentes que han sido empleadas y citadas en el documento y los *Anexos* en los que están contenidos información que explica y amplía lo realizado en la II.

2. Objetivos

En el presente epígrafe se presentan los objetivos establecidos para este TFG. Para este trabajo se han marcado dos objetivos generales y cuatro objetivos específicos.

En primer lugar, con el fin de dar a conocer una serie de juegos se plantean los siguientes objetivos generales.

- Favorecer el conocimiento y aprendizaje de juegos tradicionales entre generaciones, permitiendo el intercambio cultural.
- Fomentar el desarrollo socio-familiar de los niños y sus familiares mediante el intercambio de experiencias a través de la práctica de actividad física.

Para poder alcanzar dichos objetivos generales se han establecido los siguientes objetivos específicos:

- Aumentar el abanico de recursos de juegos tradicionales y propiciar el enriquecimiento cultural y humano de los discentes.
- Dar a conocer juegos tradicionales representativos de la ciudad de Segovia entre las distintas generaciones a partir de la actividad física.
- Fomentar y favorecer a la creación y desarrollo del vínculo afectivo con los niños, así como aumentar la interacción y conexión entre familias y escuela.
- Promover el desarrollo de valores humanos fundamentales para vivir en sociedad.

3. Justificación

En este apartado se van a exponer los motivos personales y académicos que me han llevado a querer desempeñar este trabajo. El primero de ello reside en la preocupación que tengo como futura maestra de que los niños y niñas de hoy en día sepan manejar mejor un teléfono móvil que realizar correctamente un lanzamiento o recepción de la pelota, y que estos dispositivos electrónicos sean la principal preferencia de la población infantojuvenil en su tiempo de ocio en vez de jugar a juegos que antes eran practicados con asiduidad en la calle. Esto conlleva a perder ciertas costumbres e incluso la oportunidad de transmitir y enseñar aspectos de la cultura.

Desde el plano personal, la elección de los juegos tradicionales para esta propuesta ha surgido y se encuentra sujeta principalmente a tres reflexiones y experiencias personales del pasado, así como observaciones actuales como maestra en formación, las cuales pueden llegar a ser verdaderamente preocupantes. Con respecto a esto último, estamos haciendo referencia a los grandes problemas y perjuicios que ha acarreado la aparición y uso excesivo de las nuevas tecnologías en el tiempo de ocio de la población infantojuvenil.

Como futura maestra me resulta alarmante esta situación, pues realizando una comparación directa con mi propia infancia, me doy cuenta de que lamentablemente estos niños, por dedicar su tiempo de ocio a estar pendientes de los dispositivos electrónicos, se están perdiendo o desaprovechando muchas oportunidades y momentos que no van a regresar, como por ejemplo pasar tiempo en familia jugando y conociendo juegos o tradiciones de su cultura y pasado.

Otro de los motivos personales que me impulsó a realizar este proyecto proviene del afán que tengo por el deporte y la actividad al aire libre. Una pasión que ha sido cultivada por mi padre desde que era pequeña al dedicar unas horas semanales con él a salir en bici, dar un paseo o incluso practicar una serie de juegos tradicionales de nuestro pueblo como, por ejemplo, la carrera de sacos, el lanzamiento de huevo, los bolos, la calva, el tirasoga, la petanca, el parchís, las cartas, los dardos, etc. Estos juegos durante la semana de fiestas de mi pueblo (Martín Miguel, Segovia) son empleados a modo de competición, tanto de manera individual como por grupos de peñas. Todos ellos en la actualidad son considerados como una tradición del pueblo, lo cual contribuye a que se sigan

transmitiendo y practicando algunos de los juegos populares más reconocidos para esta localidad.

Con todo ello, retrocediendo al pasado y apreciando la maravillosa infancia que he tenido, en su gran mayoría gracias a mi padre, me ayuda a darme cuenta de que gracias al tiempo que yo pasé con él, no sólo hizo posible que se creara el vínculo tan fuerte que tenemos, sino que además favoreció mi desarrollo a nivel físico, puesto que con la implicación y práctica de dichos deportes adquirí una serie de competencias y habilidades motrices; mi desarrollo mental, ya que por medio del deporte encontré principalmente la estrategia y metodología idónea para relajarme y desbloquearme del estudio o en momentos de mayor estrés; mi desarrollo social, debido a que, con la realización de los mismos, adquirí una serie de valores y actitudes fundamentales para poder relacionarse con los demás, y a nivel afectivo, porque estos momentos componen uno de los recuerdos más bonitos y que jamás olvidaré de mi vida. Desde mi humilde opinión, considero que este vínculo y la unión entre los niños y sus familias es imprescindible para la adquisición de una educación completa y de calidad, pues éstas también poseen un papel y tiene una responsabilidad muy grande con respecto al desarrollo y formación de sus hijos.

El último de los motivos, más de carácter académico, y no por ello menos importante, proviene de la experiencia vivida de realizar un taller en la II que realizamos en la asignatura de Juegos y Deportes, la cual se desarrolló en el tercer año de carrera como optativa de la mención de EF. Gracias a la organización y participación en dicha actividad pudimos observar no solo lo importante que es seguir manteniendo y transmitiendo de generación en generación los juegos de toda la vida, para así evitar su desaparición, sino que, además, pudimos darnos cuenta de que a través de esta experiencia se puede llegar a dar un aprendizaje mucho mayor y significativo a todos sus participantes. En primer lugar, destaca el co-aprendizaje que se desempeña, en el que los jóvenes aprenden de los mayores y viceversa. También se favorece la transmisión y adquisición de diversos valores fundamentales para la formación como personas; y, además, favorece que los participantes se puedan beneficiar de la multitud de beneficios que genera la participación en dicha Jornada.

3.1 Vinculación con las Competencias del título

Con el presente trabajo se trata de reflejar y demostrar la adquisición de las competencias necesarias para ejercer como docente, competencias las cuales se encuentran reunidas y establecidas en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. En concreto, se relaciona con las siguientes competencias del título de Grado -Maestro o Maestra- en Educación Primaria:

Por otro lado, con este TFG también se contribuye a la adquisición de las competencias establecidas en 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 habilitan para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria y cada una de las especialidades a las que se puede optar. En este caso nos centraremos en las competencias requeridas para la especialización de maestro de EF, en concreto en:

- COMPETENCIA 1: Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la EF.
- COMPETENCIA 2: Conocer el currículo escolar de la EF.
- COMPETENCIA 3: Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.
- COMPETENCIA 4: Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

4. Marco Teórico

En este epígrafe, se encuentran recogidos los aspectos teóricos relacionados con los dos pilares que dan sustento a la propuesta y que consideramos más relevantes para el proyecto: los juegos tradicionales y las jornadas intergeneracionales. En primer lugar, se ha creído oportuno presentar una delimitación conceptual del término juego para así comprender mejor la naturaleza de este TFG. Tras ello, se aportan las características de los juegos y las principales teorías que han estudiado al juego, para a continuación poder diferenciar entre dos acepciones que a menudo son empleadas como sinónimos: los juegos tradicionales y los juegos populares.

Para finalizar el apartado, se tratará el concepto de JI, aportando para ello, algunas de sus características, los beneficios de su desarrollo, así como la importancia de que los padres e hijos participen en actividades conjuntamente.

4.1 ¿Qué entendemos por juego?

En el juego la persona manifiesta toda su naturalidad y constituye un hecho presente en la vida de cualquier persona. El origen del juego proviene de la relajación de las conductas instintivas (Bally, 1964), siendo una actividad para la cual no se exige tener una serie de aprendizajes previos, sino que resulta ser fruto de la vida misma y la creatividad natural de quienes lo practican (Meneses-Montero y Monge-Alvarado, 2001). Pues como expone Mota (2018) el juego no es una herramienta sino un motor de aprendizaje, lo cual le permite estar libre de aciertos y errores, ya que su origen, esencialmente gratuito como necesidad vital, lo libera de la adversidad. En referencia a ello, Minerva-Torres (2002) expone que el juego es considerado una de las actividades más agradables que se conoce hasta el momento.

Tomando como referencia los alegatos de estos autores se puede acordar que el juego por lo general, desde sus inicios ha conformado los tiempos libres de las personas y aunque, se encuentren estructurados y se definan en base a las características sociales, económicas y temporales de una época concreta, los juegos han sido una acción innata y propia de los niños, los cuales surgen de manera espontánea, pero por medio de la cual adquieren un aprendizaje y se desarrollan como personas.

Hoy en día, como ya mostró Benítez (2009), el juego tiene un carácter lúdico a través del cual se generan grandes oportunidades y experiencias de aprendizajes y desarrollo de valores, entre otros beneficios; pero que, sin embargo, en ocasiones dicho carácter lúdico hace que se conciba al juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” por la percepción de que a través del movimiento no se puede aprender. No obstante, en el contexto educativo los profesores son cada vez más conscientes del potencial que tiene este recurso, y por este motivo lo han convertido en una estrategia excepcional en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las escuelas. Ante esto, Yagüe-Sanz (2002) afirmó que los juegos son la mejor compañía, la forma más bonita, sencilla y divertida de llenar nuestra infancia. Además, sirven como fuente de inspiración para los recursos más emotivos e intensos de los primeros años, por lo tanto, ¿por qué privar a las generaciones actuales y futuras de ello?

Es evidente que los tiempos han cambiado y con el paso de los años, especialmente en las dos últimas décadas, la sociedad ha ido evolucionado a pasos agigantados por el desarrollo vertiginoso de la tecnología, pero si nos detenemos a pensar, hasta no hace tanto, como por ejemplo en la época de mis padres (años 70), estaban empezando a existir los primeros teléfonos móviles (1973) y videoconsolas (1972) y, sin embargo, hoy en día se han convertido en un elemento inseparable de nuestro día a día, propiciando una hiperconectividad continua en las personas. Aunque el desarrollo y avance de la tecnología se hace en pro de beneficiar a la sociedad y facilitar la vida a las personas, su progreso ha traído también consecuencias negativas. En este sentido, Castro y Robles (2018) argumentan que las nuevas tecnologías han interferido en el desarrollo de los niños dado que su uso, no sólo no contribuye en la formación integral de estos dado que no tienen en cuenta la didáctica y los principios pedagógicos, sino que, además, con su aparición han provocado que los juegos, y en concreto los juegos tradicionales, se encuentren al borde del olvido. Esto hace que en la actualidad el juego y la acción de jugar se conviertan en elementos que deben ser rescatados y enseñados en la escuela.

Llegados a este punto, conviene definir uno de los aspectos fundamentales de este TFG: el juego. El término *Juego* proviene del latín *iocus* que significa broma. Para la Real Academia de la Lengua Española (en adelante RAE) (2024), el juego es concebido como la acción de jugar por entretenimiento, el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde.

Sanz-Cano (2019) aporta una definición muy completa de juego, pues afirma que con él se contribuye al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y motoras. Además de que por medio del juego los niños pueden manifestar sus vivencias, necesidades y conflictos. Así mismo este autor expone que el juego, según los objetivos que tenga puede categorizarse como libre (cuando el niño decide a qué y cómo desea jugar) o dirigido (con él se desea alcanzar unos objetivos determinados por lo que se ejecutan siguiendo las directrices de un adulto).

Por su parte, Llamas-Ruiz (2009) defiende que el juego es una forma organizada de la actividad, tanto reglada como espontánea donde se busca poner en movimiento las energías y capacidades propias. Para Delgado-Linares (2011) el juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Así mismo afirma que este adquiere una importancia clave en el desarrollo, especialmente social de las personas. Por otro lado, Crespo-Bartolomesanz (2023) afirma

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. Guerrero (2023) por un lado declaran que el juego, desde la finalidad de entretenimiento, reduce el estrés debido a que por medio del juego se propicia el descanso y la evasión de las dificultades y problemas de la vida y, por otro lado, en el ámbito de la escuela, el juego implica esfuerzo, concentración y expectativa al mismo tiempo que resulta ser una gran estrategia para fomentar y favorecer el desarrollo de valores tales como: la honradez, la lealtad, la fidelidad, la cooperación, la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la reflexión, ...

A partir de estas concepciones, en este TFG se entiende por juego toda aquella actividad lúdica, en la que, para alcanzar los objetivos que persiguen se han de respetar una serie de normas y que sirve como medio de entretenimiento. El juego también es considerado como una característica innata del ser humano por el hecho de ser desarrollada por todas las personas independientemente de la edad y cultura. Y desde el ámbito educativo, este es concebido como un método de desarrollo integral.

4.2 Teorías del juego y sus principales características

Jugar es un acto que lleva existiendo desde hace bastante tiempo, por ello mismo, son muchos los expertos que lo han estudiado y generado diversas teorías sobre ello. Cada enfoque se centra en diferentes aspectos del juego. Por ello, en este TFG se va a tomar como referencia los estudios de Venegas-Rubiales et al. (2010) y Monroy-Antón y Sáez-Rodríguez (2011) sobre los enfoques que se han encargado de estudiar las características del juego, los cuales se pueden agrupar en dos grupos: 1) Teorías clásicas y 2) Teorías Modernas.

4.2.1 Teorías clásicas

En primer lugar, exponemos las Teorías Clásicas las cuales se categorizan como tal por el hecho de ser consideradas las bases o tomarse como modelo de referencia para dar explicación de lo que es el juego y cuál es la finalidad que este persigue. Además, las teorías pertenecientes a este grupo se reconocen fácilmente por el hecho de que todas ellas se centran y tenían un carácter focalizado en el ámbito de la filosofía y la pedagogía.

- Platón (uno de los primeros autores en manifestar, de forma escrita, sus creencias sobre el juego) y Aristóteles, desarrollaron la Teoría Metafísica. Dicha teoría muestra al juego como un aspecto anexo al modo de expresarse de los seres

humanos, pero al mismo modo lo concibe como un acto de placer y disfrute personal, el cual favorece y contribuye a la socialización y transmisión de diversos valores. Ante ello Aristóteles añade el factor de por medio del juego se descubren las labores de carácter obligatorio que se deben desarrollar cuando sean adultos.

- Friedrich von Schiller, desarrolla la Teoría del Recreo, en la que expone una primera visión de que el juego es una vía de escape para la energía sobrante del cuerpo.
- Herbert Spencer continuando con la idea de la teoría anterior formó la Teoría De la Energía Sobrante. Spencer afirma que todos los cuerpos se componen de una cantidad limitada de energía la cual se va agotando a lo largo del día. En este caso, uno de los medios de eliminación es por medio del juego.
- Mortiz Lazarus creó la Teoría del Descanso, con ella lo que promueve es que el juego se use como medio de descanso y desconexión de aquellas actividades, obligatorias, que no resultan atractivas para la persona.
- Karl Gross crea la Teoría del Ejercicio Preparatorio. Esta teoría recoge la idea principal de lo que consideraban Platón y Aristóteles, pues concibe el juego como un medio de descubrimiento y adquisición de aquellas destrezas y conductas las cuales resultarán útiles y necesarias en un tiempo futuro.
- La Teoría Antropológica, creada por Stanley Hall, trata de exponer, basándose en las ideas de Darwin, el orden en el que se experimentan y se dan los diversos tipos de juegos. En un primer momento, la etapa animal, los niños suelen realizar actividades relacionadas con la trepa, el columpio. En la segunda, la etapa salvaje, sus acciones son similares a el rastreo, la caza y el escondite. En la siguiente, la etapa nómada, se desarrolla un interés por los animales (tratan de representarlos). En la etapa neolítica, por lo general, juegan con muñecas o excavando en la arena. En la última etapa, la cual se corresponde con la etapa tribal, los niños habitúan a jugar en equipos.
- Carr, a quién se le atribuye la Teoría Catártica, afirma que el juego es una expulsión liberadora.

4.2.2 Teorías modernas

A diferencia de las Teorías Clásicas, las Teorías Modernas se caracterizan por abordar las corrientes de pensamiento inherentes a la época actual. De igual modo, las teorías que se engloban en el grupo de modernas tratan de argumentar los diferentes datos e interpretaciones recopilados sobre un mismo tema, que en este caso es el juego, su origen y su explicación como fenómeno.

- La teoría de la Ficción, de Claparède, establece que el juego se define por quien juega y su modo de interactuar con el entorno, es decir la actitud que adopta quién juega ante la realidad que se le presenta. Este autor al mismo tiempo concibe la ficción como el elemento primordial y fundamental del juego
- Buytendijk elabora la Teoría de la Infancia. Con esta teoría Buytendijk contradice las afirmaciones que hizo Gross, pues defiende que el juego se lleva a cabo gracias a la fase de la infancia. Así mismo, afirma que el juego surge por medio de tres impulsos, el de libertad de satisfacer el deseo de autonomía; por el deseo de fusión, es decir, querer ser como los demás y la tendencia a la reiteración.
- La Teoría Freudiana, creada por Freud. Concibe el juego como un acto que se encuentra vinculado a las emociones y la satisfacción de las necesidades. De igual modo considera que puede ser una gran metodología para transmitir los sentimientos reprimidos y proyección del inconsciente.
- La Teoría del Placer Funcional, propuesta por Karl Bühler, expone y define al juego como aquella actividad en la que se desarrolla un placer, el cual no se encuentra vinculado a la motivación del niño.
- Piaget con la Teoría Piagetiana proporcionó la idea de que el juego tiene diferentes estadios a los cuales solo se puede ir accediendo gracias al desarrollo intelectual de los niños. Estos estadios son: el Sensorio Motor (0 – 2 años), el juego es meramente funcional; el Pre-operacional (2 – 6 años, se da un juego simbólico; Operacional Concreto (6 – 12 años), el juego tiene unas reglas y el de Operaciones Formales (12 o más años), el juego estaba basado en reglas, pero de mayor complejidad que el anterior.
- Vygotsky y Elkonin son autores asociados a la Teoría Sociocultural del juego, la cual manifiesta que el juego no ha de ser concebido como algo únicamente

placentero, pues esto no siempre es posible, sólo se logra si el niño alcanza sus objetivos propios. Por consiguiente, consideran que el juego es una acción necesaria, la cual surge de manera natural y, a través de la cual es posible desarrollarse y madurar.

4.2.3 Características de los juegos

Como se puede apreciar en las teorías, las características del juego han sufrido cambios a lo largo del tiempo, pues, conforme la época o momento, según su transmisión oral, visual, experimental o el enfoque y perspectiva que hayan sufrido cada uno de ellos, ha sido ejecutado de diversas maneras. Actualmente, y a partir de las teorías expuestas anteriormente, los rasgos que se consideran que caracterizan al juego son los siguientes:

- Surge de manera espontánea y por voluntad propia de aquellos que desean jugar.
- Por medio del juego se satisfacen las necesidades de acción de cada persona, lo cual la convierte en una actividad placentera.
- El juego sirve como medio de aprendizaje y con la implicación de los niños en él, se les hace partícipes y protagonistas de su propio aprendizaje.
- El juego es un gran método para atender las diferentes necesidades y características específicas de los alumnos, así mismo, por medio de ellos podemos detectar problemas o trastornos del desarrollo lo más pronto posible.
- El juego posee una serie de normas, las cuales pueden estar reglamentadas o impuestas por los participantes. En cualquier caso, se han de especificar previo a comenzar el juego y se han de acatar durante su desarrollo.
- El juego es un acto universal, en este mundo no solo juegan los niños, también lo hacen los adultos, que tienen a su niño interior que le gusta divertirse, sino que además los animales juegan.
- A través del juego los niños se desarrollan a nivel físico, social, afectivo, cognitivo y psicológico. Gracias al juego los niños tienen un desarrollo integral.
- La acción de jugar no requiere de un lugar y material concreto, pues la maravilla del juego es que este permite que se puedan ejecutar diversas variantes.

A medida que vamos creciendo observamos y entendemos el juego de formas diferentes. En la infancia el juego se concibe como una actividad esencial, sin un fin específico y

fundamental, al cual destinamos la gran parte de nuestro día y el cual implica la ejecución de una actividad física y manipulativa. Por el contrario, cuando crecemos, en la adolescencia, el juego sigue siendo algo libre y con un componente físico, pero en esta ocasión pasa a ser un aspecto secundario, el cual por lo general se desempeña, en el mejor de los casos, durante tiempos de descanso u ocio, para poder distraernos y despejar la mente.

4.3 Clasificación de los juegos

Como se ha expuesto, la acción de jugar no es algo novedoso, sino que lleva realizándose desde hace bastantes años. Esto ha supuesto que, con el paso del tiempo, no solo los juegos que ya existían hayan evolucionado, sino que también han ido surgiendo unos nuevos, favoreciendo así la existencia de múltiples juegos. Estos pueden ser agrupados en distintas clasificaciones según los autores, pero en este TFG se va a focalizar en los juegos tradicionales.

4.3.1 Los juegos tradicionales

Una vez que se conoce el concepto del juego, es conveniente, llegados a este punto, diferenciar dos términos que a menudo son usados como sinónimos: los juegos tradicionales y los juegos populares. Para la RAE (2024), se entiende por tradicional aquello que es perteneciente o relativo a la tradición, que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado, las cuales se han transmitido de generación en generación. Lavega (2006) los define como: “Prácticas lúdicas cuyas reglas se han aprendido generalmente por medio de la transmisión oral, la observación y en especial por la propia acción motriz de jugar.” (pág. 55). IÖfele (1999) citado por Muñoz-Llorente (2021) expone que los juegos acotados por el seudónimo de tradicionales pueden, en un momento determinado, desaparecer o dejarse de practicar y posteriormente reaparecer. Sarlé et al. (2014) manifiestan que los juegos tradicionales suponen o podrían ser considerados como una especie de tesoro y testimonio de cada cultura, por lo que su difusión debe ser un compromiso para mantener el patrimonio.

A partir de estas definiciones se puede afirmar que los juegos tradicionales son aquellos juegos que surgieron hace años, y que gracias a la transmisión oral que se ha hecho de ellos de abuelos a padres, y de padres a hijos durante años, están presentes y son practicados en la actualidad ya sea con alguna modificación o no de la forma en que se ejecutaban originalmente.

Los juegos tradicionales, según lo que declara Yagüe-Sanz (2002), poseen las siguientes características:

- Proviene de la presión de generaciones y se transmiten oralmente.
- Están ritualizados por la forma de echar a suertes o la formación de grupos para comenzar la partida.
- Tienen un origen incierto, pero la mayoría proceden de Grecia y Roma.
- Poseen una gran riqueza de formas rítmicas gestuales, simbólicas y cantadas.
- Implican competición, pues hay ganadores y perdedores.
- Los juegos tienen reglas variadas o modificadas en función de los jugadores y espacio.
- Tienen un gran carácter sexista. Los juegos de las niñas tienen una base de contenidos rítmicos y de coordinación, mientras que los juegos de los niños requieren de fuerza, dinamismo y competitividad.
- Sufren modificaciones en su vocabulario con el paso del tiempo.
- Han llenado el tiempo de ocio de todas las generaciones tanto mayores como infantiles.
- Cubre prácticas lúdicas desde la infancia a la madurez.
- Los materiales y espacio destinado para ello no resultan ser complejos.
- Son cíclicos, cada uno tiene su etapa y momento de aparición.
- Algunos de los juegos se han terminado considerando como deportes tradicionales, tecnificados y profesionalizados.
- Es considerado como una manifestación humana, la cual responde a imperativos biológicos y generadores de cultura.
- Suponen una manifestación de la creatividad.
- Se corresponden con las actividades que han desarrollado la psicomotricidad de muchas personas.
- Existe un abanico extenso y rico de diversos tipos de juegos.

4.3.2 Los juegos populares

Otro de los tipos de juegos que existen, los cuales muchos autores los anexan y categorizan también como juegos tradicionales, son los populares. Esta confusión de unificarlos y concebirlos como un único estilo se debe a lo que, como manifiesta Mendoza-Yépez (2017), resultan ser más las características que los unen de las que la separan.

Los juegos populares son definidos por Chocce y Conce (2018) como juegos que se desarrollan en un contexto cultural y que se transmiten entre generaciones como elemento cultural de los pueblos donde se desempeñan. De igual modo afirman que por medio de estos juegos se manifiestan las necesidades y experiencias de la localidad en cuestión. Para García-Cornejo (2009) los juegos populares son actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicados por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población.

Rebollo-González (2002) recoge que donde se muestra la diferencia entre los juegos populares y el resto de los juegos es en sus características entre las cuales marca las siguientes:

- Normalmente se derivan de actividades laborales o religiosas.
- Sus reglas son variadas y flexibles de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Normalmente se transmiten de forma oral.
- Los materiales y el terreno donde se desarrollan son flexibles.
- Surgen de forma natural y espontánea.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Los materiales no son muchos ni costosos.
- Se pueden practicar en cualquier momento.
- Son un importante elemento de comunicación interpersonal y de socialización.
- Favorecen el desarrollo de las cualidades físicas, coordinativas e intelectuales.

Basándonos en lo mencionado, podemos concluir que los juegos populares son actividades lúdicas y de entretenimiento, que han surgido de forma espontánea con el fin de dar respuesta a unas determinadas necesidades y que se transmiten de generación en generación. Pero lo más importante y lo que hace que se marca la diferencia con respecto al resto de tipos de juegos es que son desempeñados por una gran cantidad de personas de una misma zona o población.

A pesar de sus similitudes y diferencias (véase Figura 1), en este trabajo los juegos que se están trabajando son los juegos tradicionales.

Figura 1

Diferencias entre juego tradicional, popular y autóctono



Nota. Basado en Ardila-Barragán (2021), García-Cornejo (2009) y Villalobos (2023).

4.4 Programa o jornada intergeneracional

Los Programas Intergeneracionales (en adelante PI) o Jornadas Intergeneracionales (en adelante JI) son vehículos para el intercambio determinado y continuado de recursos y aprendizajes entre las generaciones mayores y las más jóvenes con el fin de conseguir beneficios individuales y sociales (Hattpn-Yeo y Ohsako, 2000). A partir de esta definición, podemos apreciar que los PI son situaciones en las que se realizan una serie de actividades entre dos o más generaciones, que garantizan una serie de aprendizajes como, por ejemplo: juegos, estrategias, valores, ..., y beneficios a nivel social, para todos aquellos que participen. Esto se debe a la exposición de conocimientos, demostración de habilidades e intercambio de diferentes experiencias.

Por su parte, para el departamento de Acción Social de la Diputación Foral de Bizkaia (2015), los PI son experiencias de relación y cooperación entre personas de diferentes edades, orientadas a favorecer la transmisión e intercambio de conocimiento, competencia y valores, y además posibilita el enriquecimiento personal y grupal. En línea con esto, Elías-Erro (2017) expone que las JI son medios, estrategias, oportunidades y formas de creación de espacios para el encuentro, la sensibilización, la promoción del

apoyo social y el intercambio recíproco, intencionado, comprometido y voluntario de recursos, aprendizajes, ideas y valores encaminados a producir entre las distintas generaciones lazos afectivos, cambios y beneficios individuales, familiares y comunitarios, entre otros, que permitan la construcción de sociedades más justas, integradas y solidarias

Además, el Imsero en el 3º Congreso del Consejo Estatal de las Personas Mayores (2009), añadió que los PI no consisten únicamente en actividades en las que participan personas mayores y otras de menor edad. Sino que la implicación en los mismos proporciona una serie de beneficios, los cuales únicamente resultan beneficiosos y eficaces si han sufrido un proceso de diseño y preparación coherente con los objetivos que se persiguen.

Partiendo de estas definiciones, se considera que una JI es, como su propia palabra indica, “inter- “algo que se encuentra entre dos o más cosas y, por el otro lado, “- generacional” conjunto de personas correspondientes a un mismo momento y tiempo cultural, una intervención o conjunto de actividades o momentos en los cuales se trabaja de manera conjunta con un grupo compuesto por personas de diversas generaciones. Dichas actividades pueden ser de carácter físico, como es el caso del presente trabajo, o de carácter cognitivo e intelectual, en las que se desarrollan contenidos referentes a las diferentes áreas curriculares como, por ejemplo, Lengua y literatura castellana, Matemáticas, Ciencias Naturales, etc.

Ahora bien, se debe tener en cuenta que la realización de una JI no consiste únicamente en acordar una hora y lugar para llevar a cabo un momento de reunión entre personas de múltiples edades, al igual que por simple hecho de juntarlos, no implica ni garantiza que se alcance el éxito ni logro de los objetivos de la propuesta; sino que dicha asistencia y participación debe aprovecharse como un elemento clave y no como algo meramente atractivo.

4.4.1 Características de los programas o jornadas intergeneracionales

Teniendo en cuenta las definiciones aportadas en el apartado anterior, autores como Díaz y Sánchez (2005) consideran que una jornada intergeneracional debe reunir las siguientes características:

- Debe aportar beneficios y aprendizajes a todos sus participantes.

- Debe establecer nuevos roles sociales y/o nuevas perspectivas para los niños, los jóvenes y los mayores que se encuentren implicados en la actividad.
- Debe involucrar a múltiples generaciones, incluyendo por lo menos dos generaciones no adyacentes y sin lazos familiares.
- Debe promover mayor conocimiento y comprensión entre las generaciones más jóvenes y las más mayores, así como el crecimiento de la autoestima para ambas generaciones.
- Debe ocuparse de los problemas sociales y de las políticas más apropiadas para las generaciones implicadas.
- Debe incorporar los elementos necesarios para una buena planificación del programa.
- Debe propiciar el desarrollo de relaciones intergeneracionales.

4.4.2 Objetivos que se persiguen en las jornadas intergeneracionales

Díaz y Sánchez (2005), destacan que los programas intergeneracionales persiguen, principalmente, la obtención de cuatro objetivos.

En primer lugar, al unificar a personas de edades tan dispares, buscan la extinción de los estereotipos e ideales que tienen las personas de una generación sobre la otra. Es decir, conocer y empatizar de forma directa con las personas más mayores o jóvenes.

Por otro lado, y como consecuencia de la interacción entre los diferentes miembros, se desea alcanzar un intercambio de conocimientos. En relación con el tema, que en este caso se desea trabajar (juegos tradicionales), lo que se busca es que las personas implicadas conozcan los tipos de juegos famosos en cada época.

Otro de los objetivos es la creación de vínculos y nuevas relaciones entre generaciones. En esta ocasión o como uno de los motivos por los que se desea realizar este trabajo, es promover que se desarrolle una conexión similar a la que yo generé y hasta hoy en día mantengo con mis padres y abuelos.

Y en última instancia, pero no por ello menos importante, se pretende abordar aquellas cuestiones y aspectos que no se han estudiado desde un marco intergeneracional.

4.4.3 Beneficios de las jornadas intergeneracionales

Este tipo de proyectos, se hacen siempre con la finalidad de proporcionar y garantizar una serie de beneficios a todas aquellas personas que se encuentren implicadas. Gutiérrez-Sánchez y Hernández-Torrano (2013), recogen los más destacados:

Para los niños y jóvenes:

- Presentan un cambio positivo en su comportamiento y adquieren un aprendizaje significativo.
- Se produce un aumento favorable en la autoestima y el estilo de vida. Así mismo y como consecuencia de mejorar los aspectos mencionados anteriormente se da un aumento de la autoestima y autoconfianza.
- Se favorecen y fomentan las acciones y sentimientos de ayuda y cooperación con las personas mayores.
- Se disminuye notablemente la sensación de soledad y aislamiento. Como consecuencia de ello se fomenta la búsqueda y acceso a redes de apoyo durante tiempos y situaciones difíciles
- Se produce un aumento en el sentimiento de responsabilidad social.
- La interacción con los mayores les aporta un conocimiento de la historia y tradiciones del sitio al que pertenecen.
- Hay una reducción en el número de absentismo académico.

Para los mayores:

- Se produce una mejoría en la autoestima y la capacidad para hacer frente a las enfermedades mentales. Esto se debe al hecho de que se sienten útiles y cualificados para seguir realizando determinadas actividades.
- Disminuye la sensación y sentimiento de soledad y aislamiento, lo cual proporciona que aumente el sentimiento de vitalidad.
- Tras su participación en los programas, se reduce notablemente el número de caídas. Así mismo, disminuye la dependencia y necesidad de un bastón o soporte humano.
- Los resultados en las pruebas de memorización se ven favorecidos positivamente.
- Aumenta la motivación para realizar diversas actividades.

Por otro lado, autores como Arribas-Serrano (2015) establece que la participación en dichas actividades aporta beneficios, de manera común, tanto a los mayores como a los niños. Algunos de los que recoge son:

- Los mayores se convertirán en los tutores, figuras de referencias, amigos, cuidadores y mentores de los niños o jóvenes. Por el contrario, los niños para los señores mayores serán guías, amigos y acompañantes.
- Todos ellos colaboran y contribuyen al bien de la comunidad en la que se encuentran.
- Todos ellos adoptan un carácter de compromiso y responsabilidad para que la implicación en la actividad sea favorable y garantice aprendizaje, diversión y ocio.
- Mejora la vida de los participantes y reduce las limitaciones y problemas.
- Se produce un aumento en el nivel de comprensión entre los diversos grupos.
- Se genera y promueve una sociedad más inclusiva donde se respeten las diferencias propias y de los demás.
- Mejora el capital social por medio de sistemas de apoyo comunitario.

4.4.4 Origen y evolución de los programas intergeneracionales

A pesar de la poca información que hay sobre estas JI en el ámbito referente a la EF, dicha propuesta no resulta ser nueva, pues ya a finales de los 60 en Estados Unidos, a causa de la gran diferencia entre las edades, se comenzó a promover este tipo de actividades intergeneracionales. Hasta los noventa su desempeño se basaba en resolver conflictos de carácter social. A finales de esta década, comenzaron a desarrollarse en Europa, con el mismo propósito, el de resolver problemas, hasta que en 1999 surge el Consorcio Internacional para los PI (véase Figura 2).

Figura 2

Línea temporal del origen y evolución de los Programas Intergeneracionales



Nota. Basado en Escudero-Bastida (2013) y Sánchez et al. (2018).

4.4.5 Fases de desarrollo de un programa intergeneracional

Para poder realizar con éxito una jornada intergeneracional Eiguren et al. (2024) y Lobo-de-Diego et al. (2023), proponen tres momentos o fases, los cuales deberían tenerse en cuenta para garantizar el adecuado desarrollo de una JI y, como consecuencia, la adquisición de sus beneficios.

- El primer momento consiste en una presentación y dinamización de la jornada. Para ello lo habitual es, tras la bienvenida, brevemente, se exponen las actividades que se van a desarrollar y se lleva a cabo una danza colectiva en donde comienzan a interactuar los diferentes participantes.
- En el segundo momento es donde los participantes por grupos desarrollan las diferentes actividades y van rotando por los diversos rincones.
- Para finalizar la jornada, tras varias rotaciones, se hará una pequeña despedida la cual se basa en una reflexión verbal, por parte de las personas implicadas, para que expresen sus sentimientos a lo largo de la sesión.

Ante esto, Mosquera et al. (2015) indican que la planificación de los PI se sustenta en cinco pasos:

- La primera pauta que se tiene que seguir, la cual han denominado “Identificación de la idea y planteamiento de objetivos” consiste en extraer idea principal por la que se desea llevar a cabo el proyecto. Y desde ahí, analizar la realidad y los recursos de los que se dispone para así concretar los objetivos y fines que se pretenden alcanzar.
- Para continuar, el paso dos, denominado “Adhesión de participantes y otros agentes clave” consiste en reclutar a todas las personas y agentes que participarán y estarán implicados en la realización del proyecto. Es decir, a la población que realizará la actividad y asociaciones que se quieran sumar a la propuesta. Así mismo en esta etapa se debe conocer en profundidad a los integrantes y tratar de motivarlos para que mantengan el deseo de colaborar.
- La tercera etapa consiste en desgranar los objetivos generales en específicos y a raíz de ello diseñar e identificar las actividades apropiadas para lograr dichos objetivos y que se adecuen a las personas que se van a realizarlas. Dicha etapa recibe el nombre de “Diseño y planificación de actividades”.

- La cuarta etapa, “La ejecución”, es el momento en el que se reúnen a los componentes para ejecutar las actividades propuestas y diseñadas para la ocasión.
- “La evaluación” es la quinta y última etapa de una JI. En este momento se estudian y analizan los resultados obtenidos de la jornada para corroborar que los objetivos planteados se han alcanzado con éxito.

5. Propuesta de intervención

En este epígrafe se va a presentar al detalle los elementos y cuestiones que se han tenido en cuenta para el diseño y programación de la propuesta con la que desea trabajar los juegos tradicionales en Educación Primaria con una última sesión en la que se desarrollara una JI.

El diseño de este proyecto se realizará por medio de cinco fases o etapas, las cuales están basadas en las indicaciones aportadas por Mosquera (2015). En la primera fase, se desarrollará el diseño del proyecto que se desea desempeñar, esto es, establecer cuál es la idea sobre la que se basa la intervención y cuáles son los objetivos que se desean alcanzar. Por ello, a esta fase inicial la nombraremos “Planteamiento del Proyecto”. La segunda fase consistirá en la creación de las actividades que se ejecutarán en cada sesión con el fin de, a través de ellas, alcanzar los objetivos propuestos. Esta segunda fase se la reconocerá como “Diseño del proyecto”. A continuación, la siguiente fase será la “Difusión”, en esta etapa se llevarán a cabo diferentes estrategias para poder mostrar el proyecto y que los familiares se animen a participar en la propuesta. Así mismo, en esta fase se buscará la colaboración de agentes externos a la ejecución de las actividades, pero que puedan participar con la prestación de diversos materiales, los cuales resultan fundamentales para el desempeño de las sesiones. Una vez tengamos todo organizado y preparado solo nos quedará llevarlo a la práctica y analizar y evaluar si se han alcanzado los objetivos que se propusieron en la primera etapa. Estos dos últimos momentos se corresponden con las últimas etapas, la cuatro y la cinco, las cuales se conocerán como “Desarrollo del Proyecto” y “Evaluación del Proyecto” sucesivamente.

5.1 Planteamiento del proyecto

Como se ha comentado a lo largo del presente documento, con esta propuesta se pretende trabajar los juegos tradicionales, en concreto de la provincia de Segovia, en Educación Primaria. A lo largo de las sesiones, en varias ocasiones se solicitará la participación de las familias de los niños con los que se va a desempeñar las actividades, para que todos

juntos las realicen y se ayuden mutuamente. Para dar por finalizado el proyecto, la última sesión consistirá en el desarrollo de una JI en la que se verán involucradas tres generaciones (niños, padres y abuelos).

5.1.1 Objetivos

Los objetivos que se desean alcanzar con esta propuesta son los siguientes:

- Dar a conocer diversos juegos tradicionales correspondientes a la provincia de Segovia, de cada una de las tres generaciones implicadas.
- Favorecer la creación de un vínculo afectivo entre las diferentes generaciones, no solo entre los niños, padres y abuelos de una misma familia, sino que también se desarrolle entre las diferentes familias que se encuentren implicadas en el proyecto.
- Fomentar la colaboración entre las personas de diferente generación y entre sus iguales en la práctica de juegos tradicionales.
- Contribuir al enriquecimiento cultural, social e intelectual a través del intercambio de ideas y experiencias entre los participantes.

5.2 Diseño del proyecto

En esta segunda etapa se mostrará, al detalle, cada una de las peculiaridades del proyecto y las actividades que en él se desempeñarán para alcanzar los objetivos que han sido expuestos en la fase anterior.

Las sesiones se llevarán a cabo, tras las vacaciones de Semana Santa, a lo largo del mes de abril, comenzando el viernes día diez, hasta principios de mayo, siendo la última sesión el día 17 de ese mes (véase Figura 3). El colegio seleccionado, pertenecientes a la provincia de Segovia, es un colegio rural, público y de tres líneas. Por ello mismo, es por lo que, uno de los objetivos se basa en conocer los juegos tradicionales de esta zona en concreto.

Los participantes en la propuesta son los escolares de tercero de primaria y las sesiones se llevarán a cabo en las sesiones de EF (miércoles de 12:30 a 13:30 y los viernes de 10:00 a 11:00). Las sesiones que se van a implementar están diseñadas para ser trabajadas inicialmente con los niños y posteriormente con la participación, en un primer momento, de los padres y a posteriori con los abuelos, para acabar con la realización de la JI, en la

que se encontrarán las tres generaciones implicadas. En la Figura 3 se recoge de manera gráfica un croquis de los días y las personas que deben estar en cada sesión.

Figura 3

Cronograma de los asistentes a cada una de las sesiones

	ALUMNOS	PADRES	ABUELOS
SESIÓN 1 Día 10/04 - 12 : 30			
SESIÓN 2 Día 12/04 - 10 : 00			
SESIÓN 3 Día 19/04 - 10 : 00			
SESIÓN 4 Día 26/04 - 10 : 00			
SESIÓN 5 Día 08/05 - 12 : 30			
SESIÓN 6 Día 10/05 - 10 : 00			
SESIÓN 7 Día 17/05 - 10 : 00			

Nota. Elaboración propia.

5.2.1 Actividades

Como se puede observar en el cronograma (Figura 3), el proyecto en su totalidad consta de siete sesiones. Cada una de ellas, está conformada por una serie de actividades las cuales se explica a continuación en la Tabla 1.

Tabla 1*Juegos tradicionales que se van a realizar*

JUEGO	EXPLICACIÓN
Sillas musicales	Juego en el que se colocan sillas, tantas como personas participen, formando un círculo. Mientras la música esté sonando, los jugadores deben moverse alrededor de las mismas, todos en el mismo sentido. En el momento que la música se pare, cada jugador deberá sentarse en una silla. Tras la primera ronda se empezarán a quitar sillas. Se repetirá el mismo proceso cuando se pare la música, el jugador que se quede sin silla queda eliminado hasta la siguiente ronda.
Atrapa la bandera	Hay dos equipos, cada uno responsable de una “bandera” la cual estará conformada por dos pañuelo o petos de color rojo y azul. Dicha “bandera” deberán, entre todos los miembros del grupo, buscar un sitio en el que esconderla dentro de su lado del campo. Al grito de ¡Al ataque!, el juego comenzará. Los del equipo azul deberán tratar de capturar la bandera del equipo rojo y viceversa, pero en el momento en el que entran al campo contrario los del otro equipo podrán pillarlos y llevarlos a la cárcel, de donde solo se puede salir si un compañero del mismo equipo va a salvarles. Si en la cárcel hay más de un preso estos han de estar agarrados de la mano, pues si no es así, y algún compañero les salva, solo podrá salir quien haya sido tocado. Si voy a salvar a los compañeros o me han salvado, no puedo aprovechar la oportunidad e ir a por la bandera, antes debo volver a mi campo. Si consigo atrapar la bandera, no he ganado la partida hasta que no entre en mi campo con la bandera del rival.
Tres en raya	Un tablero con forma de cuadrado el cual se encuentra dividido en 9 cuadrados (en este caso lo formaremos con 9 aros). Se harán dos grupos y por medio de relevos, los participantes de cada grupo deberán colocar las fichas (petos de color rosa y naranja) han de colocarlos de tal forma que entre los tres forme una línea recta.
Pañuelo	Dos equipos, colocados a los límites del campo en línea recta enfrentados entre sí. Cada miembro del grupo tendrá asignado un número. En el medio se colocará una persona con un pañuelo en la mano que irá cantando los

	<p>números. Aquellas personas que tengan el número deberán salir corriendo hasta el medio donde cogerán el pañuelo y lo llevarán hasta la línea de la que han salido. Quien no consiga coger el pañuelo deberá salir corriendo a pillar a quien sí la cogió, antes de que este llegue a la línea.</p>
Rayuela	<p>En el suelo, generalmente de arena, se dibuja con un palo una silueta a base de cuadrados sucesivos y alternando entre uno o dos juntos. Cada cuadrado tendrá asignado un número del 1 al 10. Con una piedra se irá lanzando a los cuadrados, aquel cuadrado en el que caiga la piedra está prohibido pisarlo tanto a la ida como a la vuelta, pero en la vuelta deberás recoger la piedra sin caerte. Se puede hacer a modo de reto que vas superando los niveles o, por el contrario, puedes lanzar aleatoriamente, pero prohibiendo que se repitan los cuadrados teniendo que conseguir pasar por todos.</p>
Gato y ratón	<p>Todos los participantes excepto dos deberán formar un círculo agarrados de las manos. De esos dos que han quedado fuera del círculo, uno será el ratón y otro el gato. El ratón se posicionará en el interior del corro y el gato fuera. Los participantes que están formando el corro deben evitar que el gato pille al ratón abriendo y cerrando el corro para que el ratón pueda entrar y salir. Cuando el gato pille al ratón se elegirán otras dos personas.</p>
Gallinita ciega	<p>De entre todos los jugadores se escoge a uno y se le tapa los ojos con un pañuelo. Tras comprobar que no ve nada, el resto de los jugadores se pone en círculo a su alrededor y para comenzar realizarán un breve diálogo entre los niños a coro y la gallinita. Comenzarán los niños diciendo “Gallinita, ¿qué se te ha perdido?”, la persona que hace de gallinita responde “una aguja y un dedal”, finalmente, para comenzar los niños volverán a decir “da tres vueltas y lo encontrarás” La gallinita dará las tres vueltas a la vez que los niños giran a su alrededor agarrados de las manos. Seguido a ello, todos se pararán y la gallinita se dirigirá a ellos. Cuando toque a uno, solamente con el tacto deberá adivinar quién de todos sus compañeros es. Si lo adivina se cambia el rol, en caso de no ser así, deberá volver a repetirlo.</p>
Combas	<p>Existen diversos juegos de combas. Pueden ser juegos individuales, que normalmente consisten en ver cuántos saltos se dan sin tocar la cuerda, en</p>

	<p>este caso la persona que salta es la misma hace girar la comba. Juegos grupales donde dos personas son las que agarrando una comba grande por los extremos se compenetran para hacer girar la cuerda y el resto saltan. Estos juegos normalmente consisten en saltar, sin tocar la cuerda, al son de una canción como: “El pelotón”, “El cocherito leré”, “Al pasar la barca” “La reina de los mares”. Otro juego que es muy popular en los pueblos es el “Tirasoga”, consiste en poner una marca el medio de la cuerda, a cada lado se colocarán cinco personas quienes, con todas sus fuerzas, tirarán de la cuerda hacia ellos para conseguir que el centro sobrepase los límites de su campo y ganar a los contrincantes. Así mismo, existe la posibilidad de que una persona en el centro haga girar la cuerda por el suelo o por encima de su cabeza y el resto en círculo a su alrededor salte sin que les toque la cuerda. A este juego se le llama “Relojito”.</p>
Carreras	<p>(sacos, carretilla, ...): Por equipos, cada uno de ellos posicionados en una línea de salida, con sus miembros colocados en fila de uno, saldrán ejecutando un tipo de desplazamiento concreto (corriendo, saltando con los pies juntos, a la pata coja, de lateral, marcha atrás, ...). Salen por turnos, es decir, sale el primero de cada una de las filas realizando el tipo de desplazamiento que se ha indicado, llega a una línea paralela, la cual se indica previamente, en la que giran para poder y regresar a donde salieron. Cuando llegan chocan la mano al siguiente compañero para que este pueda efectuar su salida y ejecutar la misma acción. Ganará el equipo cuyo último participante llegue antes a la meta tras efectuar correctamente los desplazamientos.</p>
Zapatilla por detrás	<p>Todos los participantes, excepto uno, se colocan sentados en el suelo formando un corro. Los que están sentados, cerrarán los ojos y cantarán “A la zapatilla por detrás tris-tras, ni la ves ni la verás tris-tras. Mirar para arriba, que caen judías. Mirad para abajo, que caen garbanzos, ¡A dormir, a dormir que los Reyes van a venir!”. Mientras ellos están cantados, la persona que no se sentó en el corro debe ir andando por detrás de ellos y cuando quiera dejará una zapatilla detrás de uno de los que están sentados. Cuando terminen de cantar los del suelo, deberán tocar detrás suyo y</p>

	comprobar sí tiene la zapatilla, sí no la tienen se quedan quietos en el sitio, pero aquel que sí la tenga, deberá coger la zapatilla y salir corriendo a pillar a la persona que se lo puso antes de que está llegue a ocupar su sitio.
Bolos	Este juego consiste en por grupos, lanzar unas pelotas para derribar unas figuras de madera, las cuales se denominan bolos, de ahí que el juego se llame así. Dichos bolos son 9, uno de ellos siendo más grande y valiendo el doble, están colocados de forma triangular a unos 10 metros desde donde se colocará el lanzador. Ganará el equipo que más bolos consiga derribar.
Rana	Es un juego de lanzamiento, para jugar a esto existe un tablero específico en el que hay diversos agujeros y una rana con la boca abierta, cada uno de ellos con un puntaje diferente. El objetivo es conseguir meter los discos por el interior de la boca de la rana, pues es la que más puntos vale. Gana el que más puntos consiga.
Chapas	El material son las chapas que tapan los botellines de cerveza o refrescos. Con ellos se pueden realizar diversos juegos desde carreras hasta partidos de fútbol. El funcionamiento de una carrera, por ejemplo, es crear un circuito y colocando las chapas en la línea de inicio, los participantes deben golpear las chapas con los dedos para conseguir desplazarlas. Los jugadores deberán ir golpeando las chapas siguiendo un orden y dando a la chapa una única vez.
Calva	Un palo con forma de “L” se coloca a 15 metros, aproximadamente, de la línea de lanzamiento. Los jugadores, desde la línea de lanzamiento, deberán arrojar, de forma bombeada, unos palos de madera gruesos, rectos y un poco más grandes que una mano. El objetivo es tratar de derribar el palo con forma de “L”.
Petanca	Se forman dos grupos, cada uno con bolas de un color. De entre todos los jugadores uno ha de lanzar una bola pequeña y blanca. Cuando esta bola se quede quieta, por turnos, los jugadores empezarán a lanzar las bolas de colores tratando de conseguir que se queden lo más cerca posible la bola blanca. La bola que más cerca se quede de la pequeña será la que gane el punto de la ronda.

Jota segoviana	Baile típico de la provincia de Segovia.
----------------	--

5.3 Difusión

El tercer paso, consiste en divulgar la noticia del proyecto para captar la atención de los participantes necesarios.

5.3.1 Elección y características del curso

En primer lugar, y dado que soy profesora en prácticas de tres cursos diferentes en el colegio, mantuve una reunión con los tutores de cada uno de los potenciales cursos para estudiar la viabilidad de poder realizar el proyecto con cada uno de ellos.

Tras dichas reuniones, el curso de quinto de primaria se descartó por el hecho de que el proyecto se haría eterno. Esto era debido a que durante dos meses una de las horas de EF iba a ser destinada a al curso de natación. Por ello, la clase de tercero de primaria fue la seleccionada definitivamente dado que, al contrario que la clase de segundo, esta sí cumplía con el requisito de que los familiares de los niños se implicasen más y podrían asistir a las sesiones, en las que se requiere su presencia.

La clase, con la que se ha llevado a cabo el proyecto, está formada por un total de 19 alumnos, de los cuales 11 son chicos y ocho son chicas. En líneas generales, es una clase bastante activa, pero, en la que se encuentran las siguientes peculiaridades:

- Una niña con excesiva parsimonia, durante las explicaciones en lugar de estar de pie como el resto de sus compañeros, se sienta o incluso tumba en el suelo; al momento de tener que realizar los ejercicios, rara es la ocasión que lo hace con entusiasmo y energía; si el juego implica tener que correr, aprovecha los momentos en los que piensa que no la ves para hacerlo andando. Cabe destacar que en ocasiones pone excusas para evitar tener que dar la clase.
- Un niño extranjero con actitudes similares a las de la niña que se acaba de mencionar. Así mismo, por su falta de comprensión, los ejercicios se los hay que explicar varias veces y de manera individual con varios ejemplos (suele ser el último en participar para ver cómo lo hacen el resto de los compañeros).
- Otro niño extranjero que presenta obesidad y características típicas de absentismo escolar, tanto a nivel académico como motriz. Con respecto a lo motriz a simple vista se aprecia que no es ágil (cada vez que se sienta en el suelo le cuesta

levantarse), su nivel de coordinación no es acorde a la edad que tiene, los desplazamientos son más torpes y lentos debido a su condición física, ... Todo ello se agrava con la falta de higiene y una alimentación saludable (sus almuerzos, a pesar de saber que están prohibidos en el colegio, son a base de bocadillos repletos de salsa, chocolate, bollería industrial, alimentos procesados, ...).

A nivel social, es una clase en la que hay bastante cohesión social. Hay conciencia y responsabilidad social, ya que se preocupan por el estado anímico de cada uno de ellos y se ayudan a la hora de comprender un ejercicio o realizarlo correctamente. Es evidente que tienen mayor confianza con unos que con otros y, dentro de la misma clase, existen grupos más reducidos de amistades, pero son pocas las ocasiones que se quejan por ir con alguien que no es su amigo. Esas quejas normalmente suelen escucharse en los grupos en los que están los dos niños extranjeros. Las quejas habituales en relación con el primer niño se basan en la excesiva pérdida de tiempo de juego por tratar de explicarle la dinámica de este. Con respecto al otro niño suelen estar más vinculadas a la falta de interés y la falta de higiene. De igual modo conviene señalar que estos dos alumnos no muestran interés o iniciativa por relacionarse con los demás, sino que, por lo observado durante los recreos, prefieren estar solos.

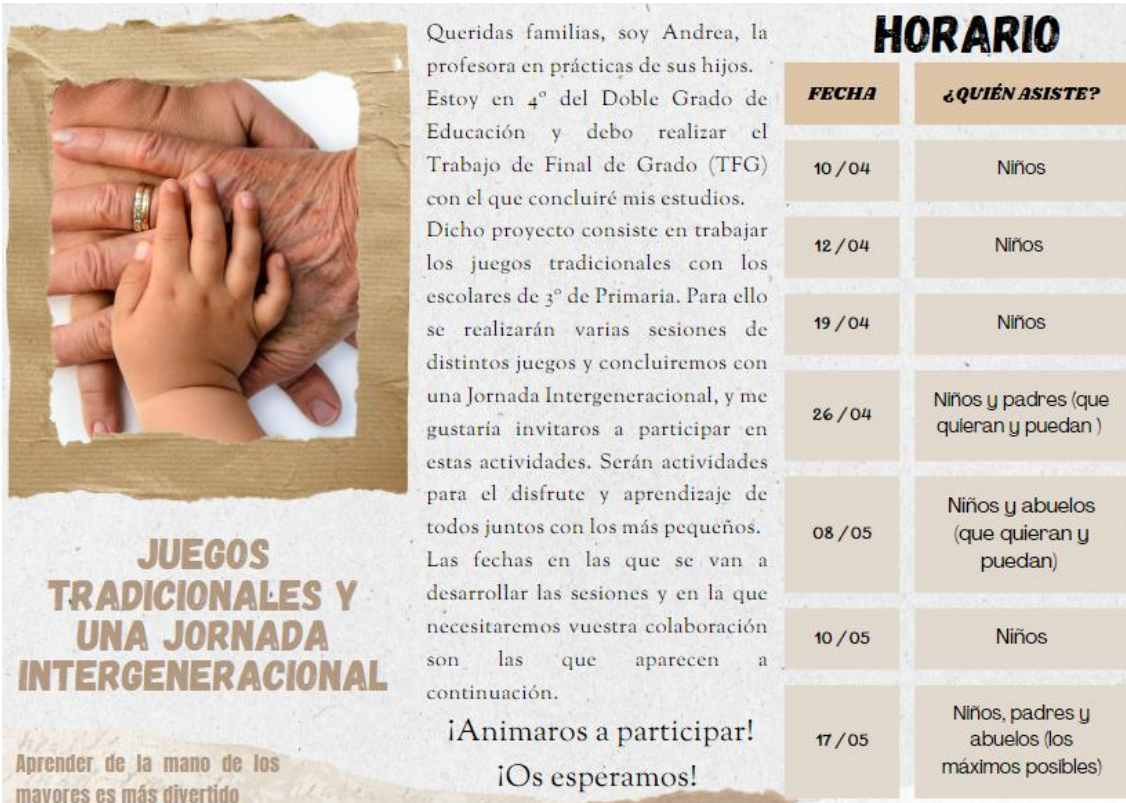
En esta clase también hay un niño con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Este niño tiene la combinada con el centro de alumnos con necesidades educativas especiales a donde asiste tres días, viniendo así al centro ordinario solo dos días (jueves y viernes). Debido a esta modalidad educativa, únicamente asiste a clase de EF con su grupo una vez a la semana (viernes). En ese momento, además de la maestra principal, especialmente por el tema de los desplazamientos y control del niño en un espacio poco habitual para él, se encuentra presente la maestra de Pedagogía Terapéutica, quien facilita la posibilidad de realizar actividades con el niño en las que se trabaja la motricidad. Sólo se une al grupo clase cuando así él lo desea y toma la iniciativa de levantarse y juntarse a ellos. Esta situación normalmente se da cuando el juego que se está realizando es el pilla-pilla o similares. Respecto al carácter social este niño es bastante independiente, al igual que los alumnos con TEA, pero la mayoría de sus compañeros se preocupan, lo ayudan y tratan de jugar con él. Así mismo, en ocasiones él también tiene muestras de afecto hacia sus compañeros más cercanos, viene sea estando cerca de ellos, dándoles un abrazo cuando los ve llorando o los persigue y huye de ellos mientras juegan al pilla-pilla o a las cosquillas.

5.3.2 Metodología e instrumentos de difusión

Una vez seleccionado el curso, por medio de la tutora y profesora de EF responsable del grupo, me puse en contacto con las familias mediante el correo del colegio en el que iba adjunto el tríptico que se muestra en la Figura 4. En dicho tríptico, me presentaba ante los familiares como la profesora en prácticas de EF de sus hijos, les presentaba y explicaba el tipo de proyecto que quería realizar y en qué consistía. A modo de cierre, los animaba tanto a participar en las actividades como a pasar un rato agradable con sus hijos o nietos al mismo tiempo que aprenden simultáneamente. Además, se les adjuntó un calendario de las fechas programadas de la sesión para que tuvieran claro cuándo se iban a realizar cada una de ellas y en el que se especificaba también los colectivos de participantes que se necesitaban en cada una de las sesiones programadas.

Figura 4

Invitación a las familias para asistir y participar en las actividades



Queridas familias, soy Andrea, la profesora en prácticas de sus hijos. Estoy en 4º del Doble Grado de Educación y debo realizar el Trabajo de Final de Grado (TFG) con el que concluiré mis estudios. Dicho proyecto consiste en trabajar los juegos tradicionales con los escolares de 3º de Primaria. Para ello se realizarán varias sesiones de distintos juegos y concluiremos con una Jornada Intergeneracional, y me gustaría invitaros a participar en estas actividades. Serán actividades para el disfrute y aprendizaje de todos juntos con los más pequeños. Las fechas en las que se van a desarrollar las sesiones y en la que necesitaremos vuestra colaboración son las que aparecen a continuación.

JUEGOS TRADICIONALES Y UNA JORNADA INTERGENERACIONAL

Aprender de la mano de los mayores es más divertido

HORARIO

FECHA	¿QUIÉN ASISTE?
10 / 04	Niños
12 / 04	Niños
19 / 04	Niños
26 / 04	Niños y padres (que quieran y puedan)
08 / 05	Niños y abuelos (que quieran y puedan)
10 / 05	Niños
17 / 05	Niños, padres y abuelos (los máximos posibles)

¡Animaros a participar!
¡Os esperamos!

Nota. Elaboración propia.

Además de a las familias y maestros, el proyecto ha tenido que ser expuesto, por medio de una reunión privada, ante el alcalde del pueblo de Martín Miguel y los profesores de

EF del Campus María Zambrano, de la Universidad de Valladolid (UVA), para poder conseguir todo el material necesario para la realización y desempeño de cada una de las actividades.

5.4 Desarrollo del proyecto

Una vez completadas las fases anteriores, llega el momento de diseñar y programar todo el transcurso de las sesiones y jornadas que conformarán el proyecto.

5.4.1 Cronograma

En primer lugar, teniendo en cuenta las personas que asistirán en cada ocasión, se distribuyen las actividades que se desean realizar en cada una de las sesiones. Dicha asignación se muestra a continuación en las Figuras 5, 6 y 7.

Figura 5

Calendario de las actividades de las sesiones que se van a desarrollar en el mes de abril



Nota. Elaboración propia.

Figura 6

Calendario de las actividades de las sesiones que se van a realizar en el mes de mayo y leyenda de los días resaltados



Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Leyenda de las imágenes que aparecen en los calendarios de las Figuras 5 y 6

	Sillas musicales		Gato y ratón		Bolos
	Atrapa la bandera		Gallinita ciega		La rana
	Tres en raya		Juegos de comba		Chapas
	Pañuelo		Carreras		La calva
	Rayuela		Zapatilla por detrás		Petanca
			Jota Segoviana		Jota Segoviana

Nota. Elaboración propia.

5.4.2 Temporalización

Cada una de las sesiones tendrá una duración de aproximadamente una hora. Todas ellas se llevarán a cabo a través de la metodología basada en rincones. En la tabla adjuntada en el Anexo I se muestra de manera más detallada cuál será la estructura y el funcionamiento de cada una de las sesiones.

5.4.3 Materiales

Para la realización de los juegos, que se muestran en la Tabla 1, se necesitan materiales propios de EF como materiales más específicos. Dichos materiales se pueden encontrar en la Figura 8.

Figura 8

Materiales necesarios para cada sesión

	1	2	3	4	5	6	7
ALTAVOZ	●	○	○	○	○	○	●
AROS	○	●	○	○	○	○	●
BOLAS	○	○	○	○	●	●	●
BOLOS	○	○	○	○	●	○	●
CHAPAS	○	○	○	○	●	○	○
CONOS	○	●	○	○	○	○	●
CUERDAS	○	○	○	●	○	○	○
CUÑA DE MADERA	○	○	○	○	○	●	○
MORROS METÁLICOS	○	○	○	○	○	●	○
PAÑUELO	○	●	●	○	○	○	○
PETOS	●	○	○	○	○	○	○
PIEDRAS	○	●	○	○	○	○	●
SACOS	○	○	○	●	○	○	○
SILLAS	●	○	○	○	○	○	○
TABLERO RANA	○	○	○	○	●	○	●
TIZAS	○	●	○	○	○	○	●
ZAPATILLA	○	○	○	●	○	○	○
ZONA DE ARENA	○	○	○	○	○	○	●

Nota. Elaboración propia.

5.5 Evaluación del proyecto

La evaluación inicial que se llevará a cabo permitirá conocer el punto de partida de los discentes, así como saber cuál ha sido su grado de progreso y evolución durante los momentos de desarrollo de las sesiones. Esta evaluación permitirá determinar y corroborar si se han adquirido correctamente los conocimientos y objetivos deseados.

En la asamblea de la primera de las siete sesiones que conforman este proyecto, se realizarán a los escolares preguntas orales (véase Anexo II) encaminadas a realizar la evaluación inicial prevista y con la que descubriremos el punto de partida de los alumnos.

- Una heteroevaluación en la que el docente, por medio de la observación directa, fotografías (Anexo III) y anotaciones en el Cuaderno de campo (Anexo IV), irá adquiriendo la información necesaria para corroborar que se están logrando los objetivos adecuadamente. De este modo podemos modificar o redirigir esa misma sesión y las posteriores para evitar la posibilidad de no conseguirlo. Así mismo los docentes tras finalizar la sesión y por medio de las observaciones, completarán una lista de control.
- En las asambleas finales de las sesiones en las que sólo están los alumnos, estos realizarán una autoevaluación en la que, ante unos ítems y por medio de diferentes instrumentos de evaluación como; diana; semáforo; escala de estimación y cartas de felicidad, indiferencia y enfado (véase Anexo V), serán ellos mismos quienes valorarán su propio trabajo y su desempeño en la sesión. En el caso de las sesiones en las que las familias, ya sean padres o abuelos, se encuentren presentes, la evaluación se realizará por medio de un cuestionario oral (Anexo VI) o, en el caso de que se diera la ocasión, con la exposición espontánea de sus sentimientos, ideas o deseos, al finalizar la ejecución de todos los juegos. En el caso de la sesión 7, donde asistirán las tres generaciones la evaluación también se hará oral por medio de preguntas (Anexo VII), las cuales irán enfocadas a conocer sus sensaciones y cambios que han percibido tras participar en este proyecto.

6. Resultados

En este apartado se van a mostrar los resultados obtenidos en este trabajo. Para una presentación más fácil, los resultados han sido agrupados en torno a tres categorías: *Desarrollo del proyecto*, en donde se manifestara la evolución de los aprendizajes y los logros que se han alcanzado con la intervención; *Cuestiones destacables de la*

intervención, aquí se recogerán sucesos y situaciones que sucedidas a lo largo del proyecto como pueden ser problemas, acontecimientos llamativos, opiniones, ... y por último *Satisfacciones*, en este apartado se hace referencia a las sensaciones y el sentimiento de gratitud que han desarrollado las personas implicadas en el proyecto.

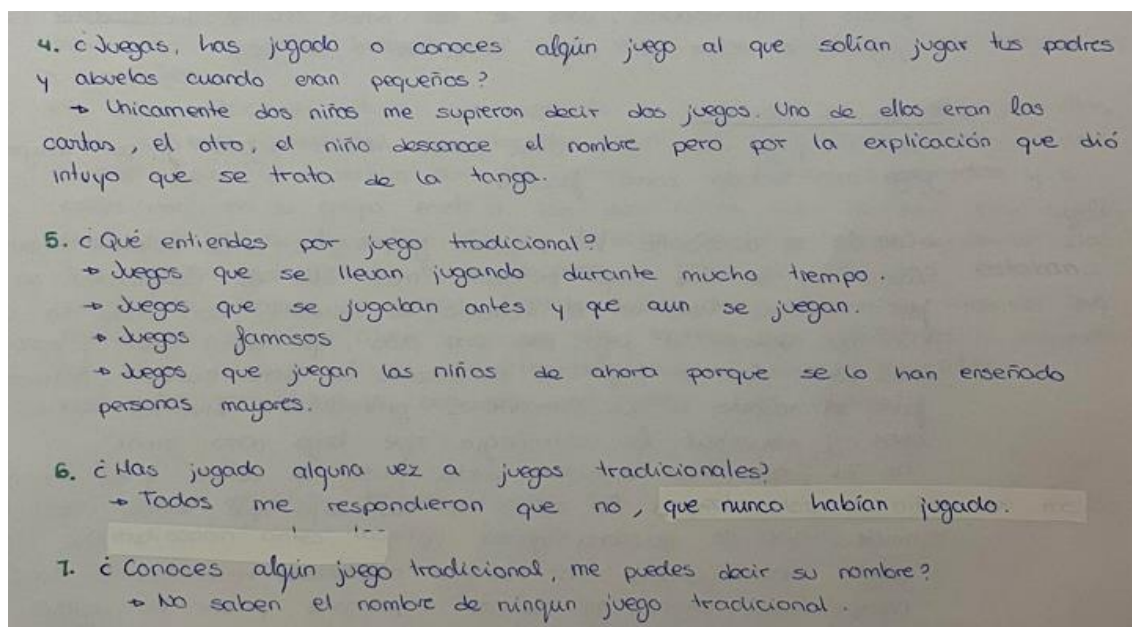
6.1 Desarrollo del proyecto

6.1.1 Evolución de los aprendizajes

En la evaluación inicial, tal y como se recoge en el Cuaderno de campo (pág. 2), en la pregunta uno, dos y tres, los discentes afirman jugar mayormente en sus hogares con personas más cercanas a su edad y condición física. Así mismo, hay que recalcar que los escolares no manifiestan jugar a juegos tradicionales, pero sí que recurren a juegos que habitualmente son practicados en la calle como el fútbol o baloncesto, y debido a la era digital en la que nos encontramos rodeados de pantallas y juegos tecnológicos, también manifiestan preferir jugar a esta modalidad (Figura 9).

Figura 9

Extracto pág. 2 del Cuaderno de campo



Por otro lado, los resultados muestran que los alumnos son capaces de definir el término tradicional con sus propias palabras (Figura 9). También resulta interesante destacar que los discentes muestran carencias con respecto a conocer que juegos son categorizados como tradicionales.

6.1.2 Nivel de logro de los objetivos de la propuesta

Para la correcta realización de este proyecto se propuso alcanzar una serie de objetivos los cuales eran:

- *Dar a conocer diversos juegos tradicionales correspondientes a la provincia de Segovia, de cada una de las tres generaciones implicadas.*

Este objetivo se ha conseguido dado que, a lo largo de las sesiones, los diversos juegos que se ejecutaron, no solo los de la fase de desarrollo, sino que también los de calentamiento, se trataban de juegos tradicionales. Algunos de estos juegos han sido: “Bolos”, “Polis y cacos”, “Sillas musicales”, “La rana”, “Tres en raya”, “Pilla-pilla”, “La rayuela”, “La gallinita ciega”, “La calva”, ...

- *Favorecer la creación de un vínculo afectivo entre las diferentes generaciones, no solo entre los niños, padres y abuelos de una misma familia, sino que también se desarrolle entre las diferentes familias que se encuentren implicadas en el proyecto.*

Este objetivo se ha logrado a la perfección, pues como se demuestra en la información del Anexo VIII, y documentado en el Cuaderno de Campo, especialmente, en la página 8, todos y cada uno de los participantes estaban llenos de felicidad; durante las sesiones, a las que acudieron los familiares, se demostraba complicidad, independientemente del momento podías observar cómo padres, abuelos o ambos, dependiendo de la sesión, jugaban junto a los niños independientemente de que entre ellos hubiera un vínculo familiar o no.

- *Fomentar la colaboración entre las personas de diferente generación y entre sus iguales en la práctica de juegos tradicionales.*

Este objetivo queda adquirido y se puede demostrar en varias ocasiones como se refleja en el Anexo IX. Uno de los momentos es en el rincón de las combas cuando una madre se ofreció a ayudar a un niño que no sabía saltar, o cuando se dan indicaciones de cuándo debían entrar para saltar. También se pudo ver en la sesión con los abuelos cuando los niños, conociendo la condición de los abuelos, eran ellos quienes se agachaban a por las bolas. Incluso durante el baile de la jota, donde aquellos que más conocimiento tenían daban indicaciones y enseñaban a los que no la bailaron nunca o muy pocas veces.

- *Contribuir al enriquecimiento cultural, social e intelectual a través del intercambio de ideas y experiencias entre los participantes.*

Este objetivo ha sido logrado y queda demostrado de una forma muy clara y visual en la información aportada en el Anexo X. Dicho momento se corresponde con la asamblea final de la sesión 6, en la que la evaluación final que estaba planteada se sustituyó por el diálogo y la conversación que se generó entre los participantes. En esa conversación los abuelos explicaron a los nietos las condiciones en las que vivían y la notoria diferencia que existe con respecto a la cantidad de materiales que hay hoy en día. Así mismo durante ese momento les explicaron que muchos de los juegos con los que se divertían iban destinados a conseguir utensilios y materiales útiles para su día a día, como por ejemplo alfileres o tornillos y tuercas. Con este diálogo, los abuelos lograron hacer que la mayoría de los niños valorase un poco más todos lo que tienen.

6.2 Cuestiones destacables del de la intervención

6.2.1 Problemas surgidos en las sesiones

Cada una de las sesiones del Proyecto fueron preparadas previamente para evitar que surgieran conflictos o dificultades que se podrían evitar por una buena planificación. A pesar de ello, la propuesta no estuvo exenta de problemas relacionados con los comportamientos o la temporalización de las sesiones.

6.2.1.1 Problemáticas de comportamiento y actitud

Durante las dos primeras sesiones, en el transcurso de la realización de determinados juegos se tuvo que retirar a varios alumnos de su práctica, pues tuvieron unos comportamientos inapropiados de carácter físico, como es el caso de la retirada de la silla a un compañero en el juego de las “Sillas musicales”, y verbales tales como insultos o comentarios despectivos a sus compañeros, como se registró en el Cuaderno de campo (p.3). Dichos problemas se encuentran recogidos en las páginas 3 y 4 del Cuaderno de campo adjuntado en el Anexo IV.

La respuesta dada por el profesorado ante estas situaciones fue el diálogo con los escolares para hacerlos comprender la importancia de respetar a los demás, así como quitar importancia al resultado obtenido en el juego. De este modo, se intentan favorecer actitudes y comportamientos positivos dentro del grupo de escolares, para que estos den más importancia a aspectos como la diversión, los aprendizajes, la ayuda a los demás (si

nos hemos sentido bien y orgullosos porque hemos podido ayudar a un compañero o nos han ayudado cuando lo necesitábamos), etc. Estas conversaciones con el alumnado tuvieron un efecto positivo y un cambio en su actitud y comportamiento en el desarrollo de los juegos.

6.2.1.2 Problemáticas en la temporalización de las sesiones

Otra problemática que ha afectado al desarrollo planificado de la propuesta han sido los cambios que se han tenido que realizar en la temporalización de las sesiones al coincidir algunos días con actividades del centro como son, por ejemplo, las excursiones a obras de teatro, museos, visitas a la ciudad de Segovia, ... o actividades como por ejemplo Nutriertete con la atleta Carolina García Garzón.

Estas modificaciones de fechas provocaron, a posteriori, mientras se efectuaba el proyecto, un malentendido de transmisión de la información, pues en un correo informativo, que se envió a los padres, se adjuntó mal la fecha en la que debían asistir los abuelos. Este conflicto se manifestó horas antes de tener que llevar a cabo la sesión implicada. Como solución al problema se planteó el cambio y mezcla de los juegos entre las sesiones 5 y 6. Ese cambio repentino hizo que se perdieran unos cinco minutos de clase, los cuales podrían haber sido más si no llega a ser por la colaboración de los niños y su disposición a ayudar para preparar el material.

6.2.1.3 Comparación de las sensaciones entre las sesiones

La asistencia de los familiares en las distintas sesiones ha causado sensación y ligeros cambios en las actitudes de los alumnos. Al comienzo, las sesiones no les resultaban novedosas, lo cual hacía que adoptaran la misma actitud y disposición que en unidades anteriores de EF. Ahora bien, en el momento en el que los niños vieron que sus padres, abuelos incluso en la última sesión tíos, asistieron al colegio para jugar con ellos todo cambió como se registró en las observaciones del Cuaderno de campo de las sesiones 4, 6 y 7 (pp. 8 y 14).

Niños y familiares estaban dispuestos a realizar todo lo que se les propusiera, estaban motivados y felices, ni un solo participante se negaba a jugar (Figura 10). De igual modo, como se ha mencionado en varias ocasiones, su actitud y afán por ganar y ser siempre los mejores se desplazó a un segundo plano, pues lo único que querían era jugar, pasarlo bien,

enseñar y aprender cosas nuevas de sus familiares y, sobre todo, disfrutar de ese pequeño momento en familia, que muchos no están acostumbrados a tener.

Figura 10

Extracto pág. 6 del Cuaderno de campo

Ha resultado ser una sesión impresionante, pues comparandola con las anteriores, que unicamente eran los niños quienes jugaban (una clase simple y sin novedad, como se ha registrado en el cuaderno el otro día), en esta ocasión la percepción era diferente. Todos los alumnos ilusionados y expectantes. Por cuestiones personales hubo padres que no pudieron asistir, pero aquellos padres que sí fueron, adaptaron a toda la clase como hijos suyos para evitar que se sintieran desplazados.

Aquellos alumnos, que menos suelen implicarse, parecían personas diferentes pues cuando se pedían voluntarios levantaban la mano como el resto.

A lo largo de toda la sesión se pudo ver y, en ocasiones, quedó registrado con fotos, como se estaba desarrollando un vínculo de afecto y cariño, no sólo entre los padres que asistieron con sus hijos, sino entre todos los padres y todos los alumnos que estaban jugando juntos.

El pabellón entero se lleno de voces que gritaban cánticos de equipo o de frases que animaban, del sonido que se produce al dar un beso, de risas y momentos de felicidad.

Fue maravilloso ver como la rivalidad y competición pasaba a un segundo plano, el cual quedaba cubierto por el ansia y las ganas de jugar, dejó de importar si ganaban o perdían.

A esta sesión acudió el niño con TEA como ya se contó en las características del alumnado, lo más normal es que el alumno este con la PT apartado porque no quiere unirse a los demás. Pues esta vez sucedió lo contrario, el niño, aunque sí hubo momentos en los que estuvo apartado, trató de participar y jugar con ellos sobre todo en el calentamiento y el juego de canchales o Zapatilla por detrás.

Otro aspecto a destacar, externo a la sesión fue que uno de los profesores de ET del colegio, con el que compartimos el pabellón en ese momento, dejó a su clase durante cinco minutos haciendo juego libre para poder venir a ver, detenidamente, lo que estábamos haciendo con los padres. Me dio la enhorabuena y las gracias por hacer este proyecto con los alumnos. Me dijo que le encantaría haber vivido algo similar con sus padres o, en un tiempo, vivirlo junto a su hijo.

No hay palabras que expresen mis sentimientos en relación a cómo se desarrolló la sesión. Fue magnífico y espectacular. Fue exactamente como me lo imaginaba. Verles disfrutar y compartir experiencias me hizo recordar mi infancia, consiguieron reflejar uno de los motivos por los que elegí hacer el proyecto.

Figura 11

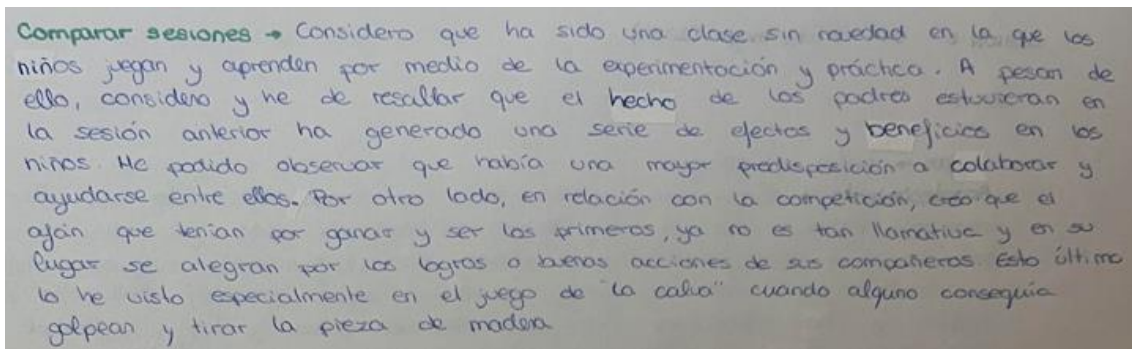
Extracto pág. 8 del Cuaderno de campo

Hasta el momento, las sesiones desempeñadas se han desarrollado unicamente con los niños y, comparandolas, con clases desarrolladas antes de comenzar este proyecto, no he visto cambio alguno, es decir, han sido sesiones en las que, los niños, se han divertido jugando a los diversos juegos planteados por la docente y sobre las que han aprendido gracias a la práctica y experimentación individual tras las explicaciones oportunas.

Tal y como se puede observar en las Figuras 10 y 11, la asistencia de los familiares ha causado sensación y ligeros cambios en las actitudes de los alumnos. Al comienzo, las sesiones no les resultaban novedosas, lo cual hacía que adoptaran la misma actitud y disposición que en unidades anteriores. Ahora bien, en el momento en el que los niños vieron que sus padres, abuelos incluso en la última sesión tíos, asistieron al colegio para jugar con ellos todo cambió.

Figura 12

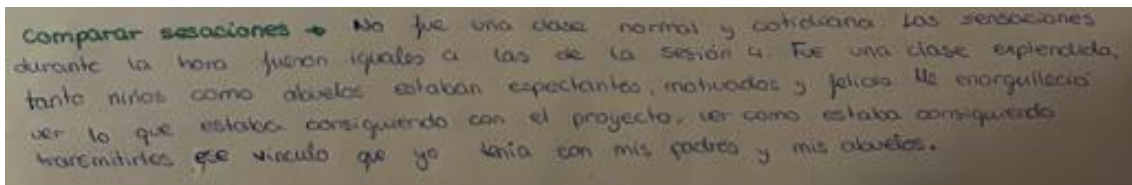
Extracto pág. 12 del Cuaderno de campo



Comparar sesiones → Considero que ha sido una clase sin novedad en la que los niños juegan y aprenden por medio de la experimentación y práctica. A pesar de ello, considero y he de resaltar que el hecho de los padres estuvieran en la sesión anterior ha generado una serie de efectos y beneficios en los niños. He podido observar que había una mayor predisposición a colaborar y ayudarse entre ellos. Por otro lado, en relación con la competición, creo que el afán que tenían por ganar y ser los primeros, ya no es tan llamativa y en su lugar se alegran por los logros o buenas acciones de sus compañeros. Esto último lo he visto especialmente en el juego de "la calva" cuando alguno conseguía golpear y tirar la pieza de madera.

Figura 13

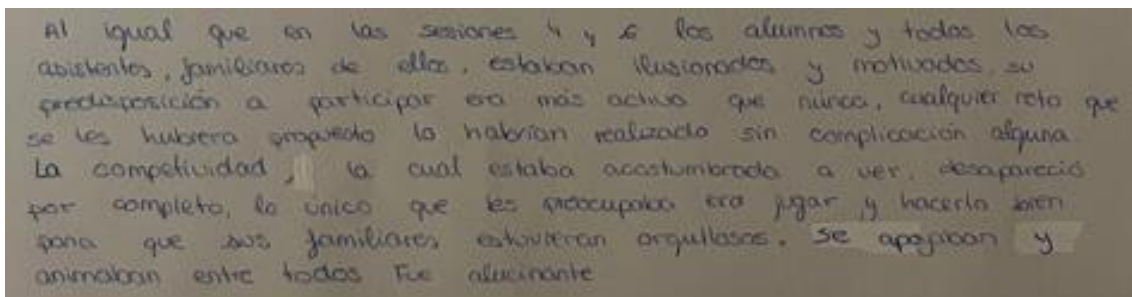
Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo



Comparar sesiones → No fue una clase normal y cotidiana. Las sensaciones durante la hora fueron iguales a las de la sesión 4. Fue una clase especial, tanto niños como abuelos estaban expectantes, motivados y felices. Me enorgullece ver lo que estaban consiguiendo con el proyecto, ver como estaba consiguiendo fortalecer ese vínculo que yo tenía con mis padres y mis abuelos.

Figura 14

Extracto pág. 15 del Cuaderno de campo



Al igual que en las sesiones 4 y 6 los alumnos y todos los asistentes, familiares de ellos, estaban ilusionados y motivados su predisposición a participar era más activa que nunca, cualquier reto que se les hubiera propuesto lo habrían realizado sin complicación alguna. La competitividad, la cual estaba acostumbrada a ver, desapareció por completo, lo único que les preocupaba era jugar y hacerlo bien para que sus familiares estuvieran orgullosos. Se apoyaron y animaban entre todos. Fue alucinante.

Estas Figuras 12, 13 y 14 se corresponden con anotaciones extraídas del Cuaderno de campo, la primera es referente a la sesión tres; en la que hasta el momento solo había

estado los niños y la segunda a la cuarta sesión, en la que por primera vez asisten familiares, en cuyo caso son los padres; la tercera fotografía es sobre la 5 sesión, donde solo acudieron los niños y las dos últimas, respectivamente se corresponden con la sesiones 6, a la que acudieron los abuelos y 7, donde se llevó a cabo el cierre del proyecto con la asistencia de las tres generaciones.

6.3 Satisfacción con la intervención de los juegos tradicionales

6.3.1 Satisfacción de los participantes

Tras observar los rostros y escuchar o recibir comentarios, como los que se muestran a continuación por parte de todos los participantes en las sesiones, se puede afirmar que su grado de satisfacción con la propuesta y la JI ha sido alto y positivo.

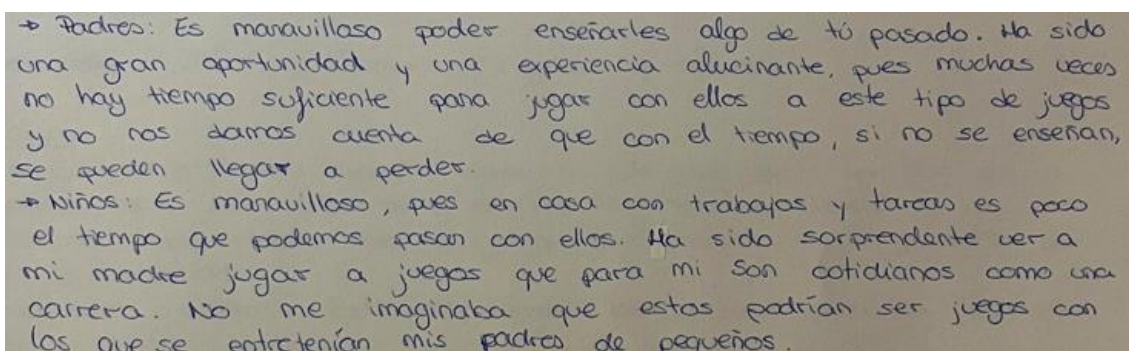
Entre los comentarios de los distintos participantes se encuentran expresiones del tipo:

- Ya se ha terminado la clase, quería seguir jugando
- A esto jugaba yo de pequeño, que recuerdos.
- Yo te enseño abuelo, que a mí se me da muy bien.
- Me ha encantado jugar contigo (abuelo, abuela, papá, mamá o hijos)
- Me ha encantado sentir que volvía a ser niño, como cuando disfrutaba corriendo o jugando con mis amigos.
- Pero que corto, tienes que promover esta experiencia y actividades para poder venir más veces.
- Abuela, mañana voy a tu casa y en el patio jugamos a la petanca que he visto que la tienes en el garaje.
- Cuando pasemos la tarde juntos, ¿me enseñas a qué jugabas de pequeño?

También, se encuentra que algunos participantes, a pesar de su alta satisfacción, expresan sugerencias de mejora como por ejemplo trabajar más a menudo este tipo de juegos y llevar a cabo actividades de similares a la jornada intergeneracional en la que los familiares puedan, no sólo pasar un rato agradable con los niños, sino que además puedan aprender juntos (véase Figuras 15 y 16).

Figura 15

Extracto pág. 9 del Cuaderno de campo

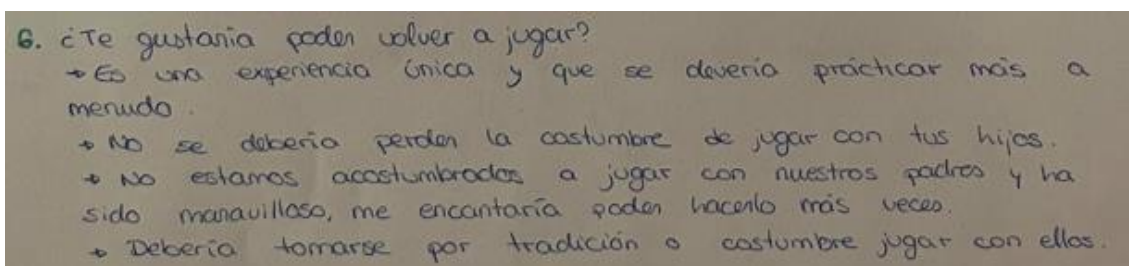


→ Padres: Es maravilloso poder enseñarles algo de tu pasado. Ha sido una gran oportunidad y una experiencia alucinante, pues muchas veces no hay tiempo suficiente para jugar con ellos a este tipo de juegos y no nos damos cuenta de que con el tiempo, si no se enseñan, se quedan llegar a perder.

→ Niños: Es maravilloso, pues en casa con trabajos y tareas es poco el tiempo que podemos pasar con ellos. Ha sido sorprendente ver a mi madre jugar a juegos que para mí son cotidianos como una carrera. No me imaginaba que estas podrían ser juegos con los que se entretenían mis padres de pequeños.

Figura 16

Extracto pág. 9 del Cuaderno de campo



6. ¿Te gustaría poder volver a jugar?

- Es una experiencia única y que se debería practicar más a menudo.
- No se debería perder la costumbre de jugar con tus hijos.
- No estamos acostumbrados a jugar con nuestros padres y ha sido maravilloso, me encantaría poder hacerlo más veces.
- Debería tomarse por tradición o costumbre jugar con ellos.

Ese nivel de satisfacción, emoción y felicidad queda demostrado no sólo por las palabras que pronunciaron al finalizar la sesión, sino que también por los acontecimientos que surgieron posteriores al desempeño de las sesiones 4 y 6 (Figuras 15 a la 20). Tras su realización, las conversaciones mantenidas entre el profesorado y las familias confirman la buena acogida que ha tenido la propuesta, haciendo que en la JI acudieran miembros de las familias como tíos, parejas, primos, incluso una familia estuvo a punto de conseguir que se animara a venir la bisabuela. Además, en cuanto a los escolares se refiere, el proyecto causó en ellos uno punto de inflexión, pues, a la sesión final, acudieron padres que no habían acudido antes y sin preguntarles el motivo, ellos mismos se acercaron a manifestar al profesorado que “me dieron ganas de venir a vivir la experiencia, solamente, por la ilusión con la que me contaba mi hijo lo que habías hecho en clase”

Figura 17

Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo

→ Comentario de un abuelo: Probablemente, por el trabajo de nuestros hijos, somos los abuelos quienes más tiempo estamos con los niños y, hasta ahora, no me he dado cuenta del tiempo tan valioso que nos ofrecen, pues pasamos la tarde entera con ellos y entre que hacen las tareas y los llevamos al parque, al final es como si no estuviéramos con ellos. Deberíamos jugar más o hablar con ellos de nuestro pasado, porque juegan como los de hoy, si no los enseñamos acabarían desapareciendo y, aunque somos mayores, aun tenemos habilidades y podemos aprovecharlas disfrutando y enseñando a nuestros hijos y nietos tradiciones como estas. De este modo es como pasaríamos de verdad un tiempo de calidad con ellos.

Figura 18

Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo

Ha sido una experiencia increíble e inolvidable.
→ Comentario de una abuela: Gracias por este pequeño momento, pues además de haberme divertido y aprendido cosas nuevas, me has abierto los ojos sobre lo importante que es pasar tiempo con los nietos y seres queridos. Has hecho un gran trabajo el cual se debería realizar más veces.

Figura 19

Extracto pág. 16 del Cuaderno de campo

1. ¿Cómo ha gustado la experiencia?
→ Si, es algo que nunca habían vivido y, además de llamativo y motivador, les ayudó a abrir los ojos y ver que hay cosas tan sencillas, como un juego, con las que aprenden aspectos muy valiosos y, al mismo tiempo, les permite pasar tiempo con sus seres queridos. tiempo que al final forma unos recuerdos que jamás se olvidan.

Figura 20

Extracto pág. 16 del Cuaderno de campo

2. ¿Volverías a realizar una actividad como esta o similar?
→ Si, me encantaría poder volver a participar. Es una actividad muy divertida y con la que aprendes. Se debería hacer más frecuentemente.

6.3.2 Satisfacción del colegio

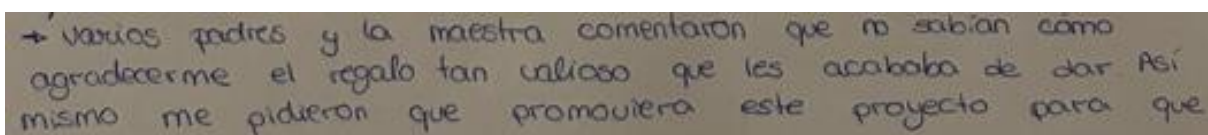
De entre todas las personas implicadas en el proyecto, el colegio en el que se realizó el proyecto también posee un papel importante, principalmente por el hecho de haber permitido ponerlo en práctica y facilitar la comunicación y puesta en contacto con las familias de los escolares.

Ante dicho aspecto y como participantes indirectos, han mostrado una satisfacción elevada con la propuesta, la cual ha sido incluso reconocida y agradecida en la cuenta en una red social que tiene el centro educativo.¹

Del mismo modo la profesora más implicada en la propuesta, que fue la tutora de prácticas y maestra principal de EF de los alumnos, también aportó su punto de vista y sugerencias de mejoras para el Proyecto como se puede apreciar en la Figura 21, 22 y Figura 23.

Figura 21

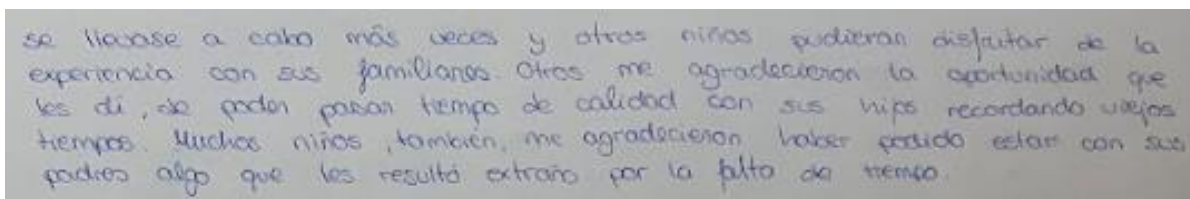
Extracto pág. 9 del Cuaderno de campo



→ varios padres y la maestra comentaron que no sabían cómo agradecerme el regalo tan valioso que les acababa de dar. Así mismo me pidieron que promoviera este proyecto para que

Figura 22

Extracto pág. 10 del Cuaderno de campo, continuación de la figura 21

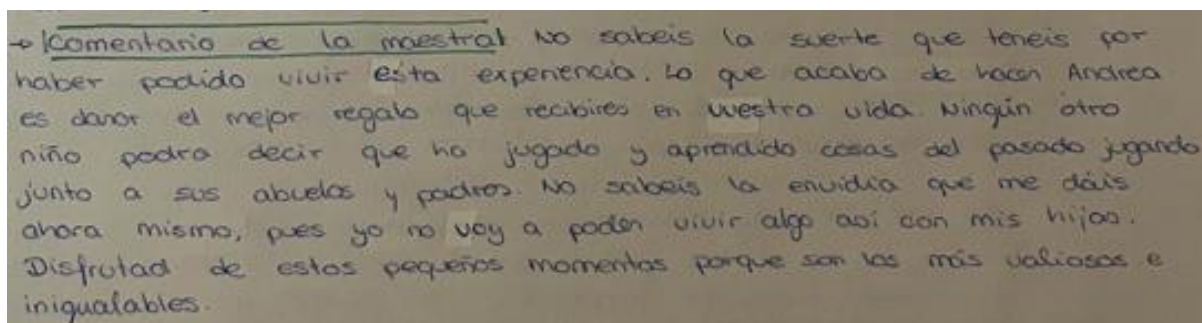


se llevase a cabo más veces y otros niños pudieran disfrutar de la experiencia con sus familiares. Otros me agradecieron la oportunidad que les di, de poder pasar tiempo de calidad con sus hijos recordando viejos tiempos. Muchos niños, también, me agradecieron haber podido estar con sus padres algo que les resultó extraño por la falta de tiempo.

¹ <https://www.facebook.com/100012745358653/posts/1919980158436811/?mibextid=rS40aB7S9Ucbxw6v>

Figura 23

Extracto pág. 14 del Cuaderno de campo



→ Comentario de la maestra No sabéis la suerte que tenéis por haber podido vivir esta experiencia. Lo que acaba de hacer Andrea es daros el mejor regalo que recibiréis en vuestra vida. Ningún otro niño podrá decir que ha jugado y aprendido cosas del pasado jugando junto a sus abuelos y padres. No sabéis la envidia que me daís ahora mismo, pues yo no voy a poder vivir algo así con mis hijos. Disfrutad de estos pequeños momentos porque son los más valiosos e inigualables.

6.3.3 Satisfacción personal

Desde mi punto de vista, como una de las personas más implicadas directamente con el proyecto, me llenó de orgullo y satisfacción ver a todos los escolares y sus familiares motivados e ilusionados por poder aprender juntos.

De igual modo, durante las sesiones mi papel era guiar, coordinar, observar y controlar el correcto funcionamiento de los juegos de cada sesión. En ningún momento me involucré en el juego con ellos, por lo que solo pude ver como jugaban, como se ayudaban, disfrutaban del momento y como preocupaban los unos por los otros; hasta el punto de que me contagiaron su felicidad. Esto a su vez, me produjo una sensación de nostalgia me hizo recordar aquellos momentos en los que yo estaba igual que los niños, cuando mis padres y abuelos me enseñaban los diversos juegos y sus estrategias para ser la mejor.

Tal y como lo exprese en la última sesión en la asamblea final: “Este proyecto me ha dado vida, uno de mis abuelos, al que consideraba como mi segundo padre, a quien seguramente le hubiera encantado vivir esta experiencia y asistir a las sesiones como un abuelo más de los niños, falleció hace unos meses. Y es que es, precisamente, por él, por quién he querido realizar este trabajo. De corazón os doy las gracias por vuestra dedicación y empeño, pues solo vosotros habéis conseguido que vuelva a sentir lo mismo que cuando jugaba con él a estos juegos. Y de verdad os digo que ha sido un verdadero placer poder enseñaros y transmitir a vosotros esa felicidad y emoción con la que habéis estado estos días. En el colegio no se si volverán a hacer algo similar, pero, por favor, os pido que desde casa sigáis fomentando este vínculo que acabáis de fortalecer.”

7. Conclusiones

Tras haber presentado los resultados de este trabajo, en este apartado se va a dar respuesta a los objetivos establecidos en este Trabajo de Fin de Grado.

El proyecto tenía dos objetivos generales, que recordamos que estos eran: *favorecer el conocimiento y aprendizaje de juegos tradicionales entre generaciones permitiendo el intercambio cultural y fomentar el desarrollo socio-familiar de los niños y sus familiares mediante el intercambio de experiencias a través de la práctica de actividad física.*

El primer objetivo general consideramos que se ha logrado con éxito, en primera estancia, por cómo han sido desarrolladas las actividades, pues el papel de la docente se limitó única y exclusivamente a controlar y dirigir el funcionamiento de la sesión y fomentar un buen clima animar a los participantes. La explicación de cada uno de los juegos la desempeñaron los propios jugadores quienes introducían a su vez experiencias personales que tenían con ese juego en concreto. Por otro lado, queda conseguido dado que se han enseñado gran diversidad de juegos, un promedio de juegos diferentes en cada sesión.

Par la correcta adquisición de este primer objetivo general se establecieron los dos siguientes objetivos específicos.

- *Aumentar el abanico de recursos de juegos tradicionales y propiciar el enriquecimiento cultural y humano de los discentes.*

Este objetivo se ha adquirido perfectamente dado que durante las siete sesiones se han estado desarrollando y experimentado una media de tres juegos diferentes, los cuales por las características que reúnen se categorizan como tradicionales, podemos afirmar que los alumnos, y sus familiares, conocen y saben cómo desempeñar un juego tradicional.

Con respecto a promover un enriquecimiento cultural y humano, podemos confirmar que los escolares se han dotados de dichas cualidades fundamentalmente porque, solamente el hecho de conocer los juegos, dado que su origen proviene del pasado, ya les está aportando conocimientos culturales. Aun así, las explicaciones, aportadas por los familiares, de los motivos por los que surgían o se realizaban muchos de los juegos, potenciaba ese conocimiento. Por otro lado, con la realización de las diversas actividades, los niños se han lucrado de valores y virtudes las cuales resultan necesarias para vivir en sociedad.

- *Dar a conocer juegos tradicionales representativos y practicados en la ciudad de Segovia entre las distintas generaciones a partir de la actividad física.*

Este objetivo también se adquiere dado que las actividades que se imparten son comunes y practicadas en la provincia de Segovia, incluso, existen espacios destinados y preparados para el desarrollo exclusivo de este tipo de juegos. Como prueba de ello recordemos que algunos de los juegos que se han desempeñado son los siguientes: los bolos, la petanca, las chapas, las combas, la rana, ...

Por otro lado, el segundo objetivo general, el cual muestra una relación directa con papel fundamental que juegan las familias en este proyecto, se ha conseguido gratificadamente gracias a la implicaciones y participación activas de los colectivos implicados en cada una de las sesiones en las que se requirió su presencia, pues no se limitaban a asistir para pasar el rato, sino que estaban dispuestos a enseñar y transmitir sus experiencias al mismo tiempo que descubrir y aprender cosas nuevas.

Al igual que con el primer objetivo general, el segundo también quedaba desglosado en otros dos objetivos específicos, los cuales son los siguientes:

- *Fomentar y favorecer a la creación y desarrollo del vínculo afectivo con los niños, así como aumentar la interacción y conexión entre familias y escuela.*

Este objetivo también se ha logrado, pues como se ha presentado en los resultados, todos los participantes estaban ilusionados, motivados y ansiosos por participar, no había acontecimiento que pudiera estropear ese momento, la única aspiración que tenían era disfrutar del momento y hacer sentir orgullosos y felices a todo aquel que le rodeara. De igual manera podemos verlo en las fotografías del Anexo VIII y IX, donde se manifiesta ese amor, esa ilusión y ese vínculo que estaban forjando y fortaleciendo por cada sesión que se iba realizando. También queda demostrado que la conexión que se desarrolló no fue única y exclusivamente entre los miembros de una misma familia, sino que se generó entre todos los participantes como se muestra en el Anexo XI.

- *Promover el desarrollo de valores humanos fundamentales para vivir en sociedad.*

En relación al objetivo específico, se puede concluir que en los participantes se han desarrollado valores gracias a la intervención realizada. Esto queda demostrado tanto en

las fotografías del Anexo III como en algunas de las anotaciones expuestas en el Cuaderno de campo, el cual se encuentra adjunto en el Anexo IV.

Algunos de los valores que se han desarrollado han sido: la empatía dado han sido capaces de ponerse en el lugar de los demás al darse cuenta de que no todos tenemos las mismas capacidades y que, cada quien, necesita un tiempo diferente; al trabajar conjuntamente con personas tan diferentes a ellos y con condiciones tan diversas les ha enseñado a respetar a los demás y a uno mismo; han aprendido a colaborar y cooperar al tener que trabajar en grupos y enseñarse mutuamente; han aprendido a ayudar y pedir ayuda cada vez que lo necesitan y ante ello a ser solidarios, pues ayudaban a los demás sin esperar que los demás le devuelvan el favor; dado que cada uno debía poner de su parte para que el juego se desempeñara correctamente han desarrollado el valor de la responsabilidad.

8. Referencias bibliográficas

- Ardila Barragán, J.N. (2021) *Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8 (1), 4. [Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales | Revista digital: Actividad Física y Deporte \(udca.edu.co\)](#)
- Arribas Serrano, M. (2015). *Jornada intergeneracional: la actividad física como recurso formativo para Educación Primaria* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid).
- Bally, G., y Reuter, J. (1958). *El juego como expresión de libertad*. Fondo de Cultura Económica.
- Benítez Murillo, M.I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *El Cuervo de Sevilla* pág, 6.
- Castro Vega, L. J., y Robles Olivares, K. A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender* (Tesis Doctoral, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Centro del Conocimiento de Fundación, E. D. E. (2015). *Hacia una sociedad intergeneracional: ¿cómo impulsar programas para todas las edades: guía práctica*. Diputación Foral de Bizkaia, Departamento de Acción Social.
- Chocce Rios, E. y Conde Conde, D. D. L. F. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara (Tesis de segunda especialidad)
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.
- Díaz Conde, M. D. P., y Sánchez Martínez, M. (2005). Los programas intergeneracionales. En S. Pinazo-Hernandis y M. Sánchez (coords.), *Gerontología: Actualización, innovación y propuestas* (pp. 393-432). Pearson Educación.
- Eiguren, M., Berasategui, N., y Correa, J. (2024). Creando redes de aprendizaje: Una experiencia intergeneracional en educación primaria. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 5 (1), 75-90. <https://doi.org/10.24310/mar.5.1.2024.15230>

- El Consorcio Internacional. (1999). *Los programas intergeneracionales*.
- Elías Erro, M. E. (2017). *Programas intergeneracionales y sus beneficios en personas mayores: una asignatura pendiente para Enfermería* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad del País Vasco.
- Escudero Bastida, S. (2013). *Programa intergeneracional de alojamiento compartido: propuesta de entrenamiento en habilidades sociales* (Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Valladolid)
- García Cornejo, E. (2009). *Juegos populares y tradicionales de España su valor didáctico en el aula de Educación Física*. *EF Deporte: Revista Digital – Buenos Aires*, 14, (132), 1-1 [Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física \(efdeportes.com\)](http://www.efdeportes.com)
- Gutiérrez Sánchez, M., y Hernández Torrano, D. (2013). Los beneficios de los programas intergeneracionales desde la perspectiva de los profesionales. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 21, 213-235.
- IMSERSO (2009). Tercer Congreso del Consejo Estatal de las Personas Mayores. Ponencia C: Relaciones intergeneracionales.
- Lavega Burgués, P. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, 33, 54-72.
- Llama Ruiz, M. J. (2002). Teorías sobre el juego. Enseñanza y aprendizaje a través del juego. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 22, 1-16.
- Lobo de Diego, F.E., Monjas-Aguado, R., y Manrique-Arribas, J.C. (2023). Las Jornadas intergeneracionales de actividad física como motor de inclusión social y educación en valores. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 135-148.
- Mendoza Yépez, M. M., Analuiza, E., y Chalá, L. L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44), 79-93.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Guerrero Saavedra, E. G., Chapi Aguirre, X. P., Calle Calle, R. C., Guamán Vélez, J. A., y Cumbe Tenecota, Z. B. (2023). El juego como estrategia de aprendizaje en el

aula. *Revista InveCom / ISSN En línea: 2739-0063*, 3(2), 1–15.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8146776>

Monroy Antón, A. y Sáez Rodríguez, G. (2011). Teorías sobre el origen del juego. *EF Deportes: Revista digital - Buenos Aires*, 15 (153), 1-1. [Teorías sobre el origen del juego \(efdeportes.com\)](https://www.efdeportes.com)

Montero, M. M., y Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.

Muñoz Llorente, L. (2022). *Los juegos tradicionales y populares en Educación Física* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid).

Ministerio de Educación y Ciencia (2007). 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. *Boletín Oficial del Estado*, 312, de 29 de diciembre de 2007.

<https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3857>

Ministerio de Educación y Ciencia (2007). Real Decreto 1393/2007, de 29 de diciembre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 260, de 30 de octubre de 2007.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2007/10/29/1393/con>

Real Academia Española (2024). *Juego*. En Diccionario de la lengua española.

<https://dle.rae.es/juego>

Real Academia Española (2024). *Tradicional*. En Diccionario de la lengua española.

<https://dle.rae.es/tradicional%20?m=form>

Rebollo González, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36.

Sánchez, M., Butts, D. M., Hatton-Yeo, A., Henkin, N. A., Jarrott, S. E., Kaplan, M. S., Martínez, A., Newman, S., Pinazo, S., Sáez, J. y Weintraub, A. P. (2007). *Programas Internacionales. Hacia una sociedad para todas las edades*. Fundación “La Caixa”.

- Sanz Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., y Rodríguez, E. (2014). *Juegos con reglas convencionales: Así me gusta a mí. El juego en el nivel inicial. Propuestas de enseñanza*. OEI.
- Venegas Rubiales, F.M., Venegas Rubiales A.M., y García Ortega, M. D. P. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial.
- Villalobos J. D. (2023) *¿Qué son los juegos tradicionales autóctonos? [¿Qué son los juegos tradicionales autóctonos? \(laps4.com\)](https://laps4.com)*
- Yagüe-Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre: Juegos populares tradicionales en Segovia*. Excmo. Ayuntamiento de Segovia

Anexos

Anexo I: Tabla de la temporalización de las sesiones.

SESIÓN	HORAS	ACTIVIDADES
SESIÓN 1 DÍA 10/04	12:30	Recogida de los niños en el recreo y desplazamiento al pabellón / patio.
	12:34	Asamblea inicial (se exponen el tema y el funcionamiento de las siguientes sesiones).
	12:36	Calentamiento (Araña peluda).
	12: 42	División en grupos y explicación de los dos juegos que se van a realizar. En este caso los juegos serán: <ul style="list-style-type: none"> - Sillas musicales - Atrapa la bandera (La explicación de ambos juegos se encuentra en el apartado 5.2)
	12:45	Por rincones, un grupo juega a “Sillas musicales” mientras que el otro está jugando a “Atrapa la bandera” a quienes se habrá dividido en otros dos grupos.
	12: 55	Rotación de juegos, los que estaban jugando a “Sillas musicales” pasan a jugar a “Atrapa la bandera” y viceversa.
	13:05	Nos reunimos toda la clase, dialogamos sobre ambos juegos. Tras ello realizamos una votación para conocer cuál es el juego favorito.
	13:10	El que sea votado por la mayoría de los alumnos se realizará de nuevo, esta vez a nivel grupo clase.
	13:25	Recogida del material y despedida.
SESIÓN 2	10:00	Recogida de los niños en el aula y desplazamiento al pabellón / patio.

DÍA 12/04	10:04	Asamblea inicial (recordamos lo que hicimos el día 10/04 y explicamos lo que toca en el día de hoy).
	10:06	Calentamiento (Pilla - pilla).
	10:12	División en grupos y explicación de los tres juegos que se van a realizar. En esta ocasión los juegos que desempeñaremos serán: <ul style="list-style-type: none"> - Tres en raya - Pañuelo - Rayuela (La explicación de los juegos se encuentra en el apartado 5.2)
	10:15	Por rincones, un grupo juega a “Las tres en raya”, otro estará jugando a “Pañuelo” y el otro a la “Rayuela”. Tanto para el “Tres en raya” como para el “Pañuelo” se les dividirá en otros dos subgrupos.
	10:25	Primera rotación.
	10:35	Segunda rotación
	10:45	Nos reunimos toda la clase y opinamos de los tres juegos del día de hoy. Al igual que el día anterior votamos y sabremos cuál ha sido el favorito de la mayoría de los alumnos.
	10:50	Recogemos el material y nos desplazamos al aula.
SESIÓN 3 DÍA 19/04	10:00	Recogida de los niños en el aula y desplazamiento al pabellón / patio.
	10:04	Asamblea inicial (recordamos lo que hicimos el día 12/04 y explicamos lo que toca hacer en el día de hoy).
	10:06	Calentamiento (Cadena).

	10:12	<p>División en grupos y explicación de los dos juegos que se van a realizar. En el día de hoy se realizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gato y ratón - Gallinita ciega <p>(La explicación de los juegos se encuentra en el apartado 5.2)</p>
	10:15	Por rincones, un grupo juega a “Gato y ratón”, y el otro a la “Gallinita ciega”.
	10:25	Se lleva a cabo la rotación de juegos, los que estaban jugando a “Gato y ratón” pasan a jugar a “Gallinita ciega” y viceversa.
	10:35	Nos reunimos toda la clase y hablamos de los dos juegos del día de hoy. Al igual que el día anterior votamos para saber cuál ha sido el favorito de los alumnos de la clase.
	10:40	El juego que haya sido más votado por los alumnos se repetirá, esta vez jugando toda la clase.
	10:50	Recogemos el material y nos desplazamos al aula.
SESIÓN 4 DÍA 26/04 ASISTEN PADRES	10:00	Recogida de los niños en el aula y desplazamiento al pabellón / patio.
	10:04	Asamblea inicial (explicamos a los padres lo que estamos haciendo, recordamos lo que hicimos el día 19/04 y explicamos de lo que toca en el día de hoy).
	10:06	Calentamiento (Polis y cacos).
	10: 12	<p>División en grupos y explicación de los tres juegos que se van a realizar. En esta ocasión los juegos que se realizaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de combas - Diferentes tipos de carraras - Zapatilla por detrás

		(La explicación de los juegos se encuentra en el apartado 5.2)
	10:15	Por rincones, un grupo juega a comba, otro estará realizando carreras y el otro a los tazos. Para las carreras se hace una subdivisión del grupo.
	10:25	Primera rotación.
	10:35	Segunda rotación.
	10:45	Nos reunimos toda la clase y hablamos de los tres juegos del día de hoy. Al igual que el día anterior votamos cual ha sido el favorito de la clase. Y damos la oportunidad a los padres y niños de que opinen sobre la actividad y como se han sentido
	10:55	Recogemos material, nos despedimos de los padres y nos desplazamos al aula.
SESIÓN 5 DÍA 08/05 ASISTEN LOS ABUELOS	12:30	Recogida de los niños en el aula y desplazamiento al pabellón / patio.
	12:34	Asamblea inicial (explicamos a los abuelos lo que estamos haciendo, recordamos lo que hicimos el día 24/04 y explicamos lo que toca en el día de hoy).
	12:36	Calentamiento (Tulipán).
	12:42	División en grupos y explicación de los tres juegos que se van a realizar. En el día de hoy se realizarán: <ul style="list-style-type: none"> - Bolos - La rana - Chapas (La explicación de los juegos se encuentra en el apartado 5.2)
	12:45	Por rincones, un grupo estará jugando a los “Bolos”, otro estará jugando a la “rana” y el otro con las chapas.

	12:55	Primera rotación.
	13:05	Segunda rotación.
	13:10	Nos reunimos toda la clase y hablamos de los tres juegos del día de hoy. Al igual que el día anterior votamos para cuál ha sido el juego que más les ha gustado. Y damos la oportunidad a los abuelos y niños de que opinen sobre la actividad y como se han sentido
	13:20	Recogemos material, nos despedimos de los abuelos y nos desplazamos al aula.
SESIÓN 6 DÍA 10/05	10:00	Recogida de los niños en el recreo y desplazamiento al pabellón / patio.
	10:04	Asamblea inicial (recordamos lo que hicimos el día 26/04 y explicamos lo que toca en el día de hoy).
	10:06	Calentamiento (Come cocos).
	10: 12	División en grupos y explicación de los dos juegos que se van a realizar. En esta ocasión se realizarán: <ul style="list-style-type: none"> - La clava - La petanca (La explicación de ambos juegos se encuentra en el apartado 5.2)
	10:15	Por rincones, un grupo juega a “La clava” mientras que el otro está jugando a “La petanca”. En ambas ocasiones se les subdividirá en otros dos grupos.
	10:25	Rotación de juegos, los que estaban jugando a “La calva” pasan a jugar a “La `petanca” y viceversa.

	10:35	Nos reunimos toda la clase, hablamos sobre ambos juegos. Tras ello realizamos una votación para conocer cuál es el juego favorito.
	10:45	Nos reuniremos toda la clase y jugaremos a “Bomba” para realizar una vuelta a la calma.
	10:55	Recogida del material y despedida.
SESIÓN 7 DÍA 10/05 JI	12:30	Recogida de los niños en el aula y desplazamiento al pabellón / patio.
	12:34	Asamblea inicial (Damos la bienvenida a los padre y abuelos de los niños, recordamos los que hemos estado haciendo los días anteriores).
	12:40	<p>División en grupos y explicación de los juegos. La JI estará conformada por cuatro rincones, pero solo se realizarán dos rotaciones. Los rincones contendrán los siguientes juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Rincón 1</u>: Bolos y petanca - <u>Rincón 2</u>: Sillas musicales - <u>Rincón 3</u>: La rana - <u>Rincón 4</u>: Tres en raya y rayuela <p>(La explicación de los juegos se encuentra en el apartado 5.2)</p>
	12:50	Primera rotación
	13:00	Segunda rotación
	13:10	Nos reunimos todos los alumnos y sus familiares en el centro. Comentamos los juegos como en anteriores sesiones se realiza una votación para saber lo que más les ha gustado. Damos la oportunidad a los participantes de que opinen sobre la actividad y como se han sentido.

		Seles repartirán unas encuestas para realizar la evaluación final, los cual se expondrán en el siguiente apartado.
	13:25	Para cerrar la jornada y despedirnos, por parejas, la cuales han de estar conformadas por dos personas de generaciones diferentes, nos colocamos a lo largo del patio en dos filas, los componentes de la pareja enfrentados y al son de la canción de la Jota Segoviana, bailamos la jota tradicional de la provincia.

Anexo II: Preguntas evaluación inicial a los escolares.

- ¿Soléis ir al parque?
- ¿A qué tipo de juegos sueles jugar?
- ¿Juegas, has jugado alguna vez o conoces a algún juego al que solían jugar tus padres o tus abuelos cuando eran niños?
- ¿Qué entiendes por juegos tradicionales?
- ¿Has jugado alguna vez a algún juego tradicional?, ¿cuándo y cómo aprendiste a jugar?
- ¿Me puedes decir algún juego tradicional?

Anexo III: Carpeta con las fotografías de cada una de las sesiones.

[Fotos de la sesión](#)

Anexo IV: Cuaderno de campo

[Cuaderno de campo](#)

Anexo V: Fichas evaluación de las sesiones con los escolares

Evaluación


1 - Nunca 2 - Poco 3 - Bastante 4 - Siempre

	1	2	3	4
He participado activamente en las actividades				
He respetado el material				
He respetado a los alumnos				
He respetado las normas				
He ayudado a los compañeros				

¿Conocías los juegos de hoy?, ¿volverías a jugar a ellos?

¿Qué has aprendido hoy?

¿Qué es lo que más te ha gustado de la sesión de hoy ?




¿Conocías los juegos de hoy?, ¿volverías a jugar a ellos?

¿Qué has aprendido hoy?

¿Qué es lo que más te ha gustado de la sesión de hoy ?



He respetado las normas He respetado a los compañeros

He respetado los materiales He ayudado a los compañeros

He participado activamente en todas las actividades

¿Conocías los juegos de hoy?, ¿volverías a jugar a ellos?

¿Qué has aprendido hoy?

¿Qué es lo que más te ha gustado de la sesión de hoy ?



He respetado las normas He respetado a los compañeros


He respetado los materiales He ayudado a los compañeros

He participado activamente en todas las actividades

¿Conocías los juegos de hoy?, ¿volverías a jugar a ellos?

¿Qué has aprendido hoy?

¿Qué es lo que más te ha gustado de la sesión de hoy ?



Anexo VI: Evaluación de las sesiones con las familias

- ¿Cómo os habéis sentido jugando al lado de vuestros hijos / nietos?
- ¿Cómo os habéis sentido jugando al lado de vuestros padres / abuelos?
- ¿Alguna vez has realizado o sido invitado a realizar actividades en el colegio con tus hijos / nietos? o ¿Alguna vez, en el colegio, has realizado actividades o juegos junto a vuestros padres / abuelos?
- ¿Has realizado actividades similares a esta, en las que hubiera personas de diferentes generaciones?, si fuera que sí, ¿dónde y de qué trataba?
- ¿Conocías o habías practicado alguna vez alguno de los juegos a los que hemos jugado el día de hoy?
- ¿Quién o quiénes han sido los que han explicado cada uno de los juegos si alguien no sabía jugar?
- ¿Volverías a participar o realizar alguna actividad de este estilo?

Anexo VII: Evaluación de la JI

- ¿Qué os ha parecido la experiencia?, ¿os ha gustado?
- ¿Volverías a realizar una actividad como esta o similar?
- ¿Cómo os habéis sentido durante los juegos?
- Tras haber participado en una sesión de este proyecto, los padres y abuelos ¿cómo definirías la relación que tenéis ahora con vuestros hijos o nietos? y los niños, ¿Cómo definirías la relación con vuestros padres y abuelos?, ¿notáis algún cambio?

Anexo VIII: Fotografías que muestran vínculos entre las familias.



Anexo IX: Fotografías donde se demuestra la colaboración entre generaciones.



Anexo X: Fotografía intercambio de experiencias.



Anexo XI: Fotografía de un vínculo no familiar.

