



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN EN EDUCACIÓN MUSICAL**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

La literatura de tradición oral en el aula de  
Educación Primaria



**Autora: Nuria de la Cruz Fuentes**

**Tutora académica: Eva Álvarez Ramos**

**Julio 2024**

En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

## RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se pretende llevar a cabo una investigación acerca del conocimiento que tienen el alumnado y el profesorado de educación primaria acerca de la literatura popular oral. El trabajo se circunscribe en un paradigma mixto no probabilístico e intencionado, más concretamente estamos ante un estudio de caso de corte instrumental no estructurado y descriptivo. El instrumento holístico utilizado para la recopilación de los datos es un cuestionario creado *ad hoc* para indagar y determinar el conocimiento relativo a la literatura popular oral de la primera infancia de docentes y discentes (n=53). Los resultados muestran un cierto desconocimiento, sobre todo por parte del alumnado, sobre canciones, dichos, juegos o retahílas tradicionales. A partir de los datos obtenidos se han llevado a cabo unas conclusiones sobre la importancia del papel, hasta la fecha, de la mujer y de los abuelos y abuelas en el conocimiento o desconocimiento de dichas manifestaciones populares, así como de la aparición de nuevas formas de entretenimiento ligadas a las nuevas tecnologías y las redes sociales que han ocasionado una evolución en la manera de emplear el tiempo libre entre los niños y las niñas en la actualidad.

### **PALABRAS CLAVE:**

Popular, literatura, oral, tradicional, juegos.

### **ABSTRACT**

In this Bachelor's Final Project is pretended to be carried out an investigation about the knowledge that students and elementary education teachers have about popular oral literature. The work is limited to a mixed non-probabilistic and intentional paradigm, more specifically we are dealing with an unstructured and descriptive instrumental case study. The holistic instrument used to collect the data is a questionnaire created *ad hoc* to investigate and determine the knowledge related to popular oral early childhood literature of teachers and students (n=53). The results show a certain lack of knowledge, especially on the part of the student, about traditional songs, sayings, games or rhymes. Based on the data obtained, conclusions have been drawn about the importance of the role, to date, of women and grandparents in the knowledge or lack of knowledge of these popular manifestations, as well as the appearance of new forms. entertainment linked to new

technologies and social networks that have caused an evolution in the way boys and girls spend their free time today.

**KEYWORDS:**

Popular, literature, oral, tradicional, games.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>2</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>3.1. Justificación del trabajo</b> .....	<b>3</b>
<b>3.2. Relación con las competencias del título</b> .....	<b>3</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>6</b>
<b>4.1 ¿QUÉ ES LA LITERATURA DE TRADICIÓN ORAL?</b> .....	<b>6</b>
<b>4.2 LOS GÉNEROS DE LA LITERATURA DE TRADICIÓN ORAL</b> .....	<b>7</b>
<b>4.3 LA LITERATURA EN RELACIÓN CON EL FOLCLORE</b> .....	<b>10</b>
<b>4.4 LOS JUEGOS Y LA LITERATURA ORAL</b> .....	<b>11</b>
4.4.1 ESTRUCTURA .....	11
4.4.2 CLASIFICACIÓN .....	14
<b>4.5 LAS RETAHÍLAS</b> .....	<b>15</b>
<b>4.6 MÚSICA Y JUEGOS EN LA INFANCIA</b> .....	<b>16</b>
<b>5. METODOLOGÍA</b> .....	<b>19</b>
<b>5.1. Características de la metodología elegida.</b> .....	<b>19</b>
<b>5.3. Diseño de la investigación e instrumento.</b> .....	<b>21</b>
<b>5.4. Técnica de obtención de datos.</b> .....	<b>22</b>
<b>5.5. Procedimiento y análisis de los datos.</b> .....	<b>22</b>
<b>6. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>24</b>
<b>7. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>33</b>
<b>8. CONCLUSIONES</b> .....	<b>35</b>
<b>8.1. Conclusiones relacionadas con los objetivos del trabajo.</b> .....	<b>35</b>

8.2. Limitaciones de la propuesta.....	35
8.3. Futuro de la propuesta.....	36
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>37</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> _____	24
<b>Figura 2:</b> _____	25
<b>Figura 3.</b> _____	25
<b>Figura 4.</b> _____	26
<b>Figura 5.</b> _____	26
<b>Figura 6.</b> _____	27
<b>Figura 7.</b> _____	28
<b>Figura 8.</b> _____	29
<b>Figura 9.</b> _____	29
<b>Figura 10.</b> _____	30
<b>Figura 11.</b> _____	30

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> _____	4
<b>Tabla 2.</b> _____	7
<b>Tabla 3.</b> _____	7
<b>Tabla 4.</b> _____	9
<b>Tabla 5.</b> _____	12
<b>Tabla 6.</b> _____	12
<b>Tabla 7.</b> _____	13
<b>Tabla 8.</b> _____	13
<b>Tabla 9.</b> _____	14
<b>Tabla 10.</b> _____	14
<b>Tabla 11.</b> _____	16

<b>Tabla 12.</b>	20
<b>Tabla 13.</b>	20
<b>Tabla 14.</b>	24
<b>Tabla 15.</b>	25
<b>Tabla 16.</b>	26
<b>Tabla 17.</b>	27
<b>Tabla 18.</b>	27
<b>Tabla 19.</b>	28
<b>Tabla 20.</b>	28
<b>Tabla 21.</b>	29
<b>Tabla 22.</b>	30

## 1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se expondrá una investigación sobre la percepción y el conocimiento la literatura de tradición oral o literatura popular oral española en las aulas de Educación Primaria, así como su evolución a lo largo del tiempo.

Para ello, tras realizar una clasificación de los diferentes juegos y actividades, se llevará a cabo un estudio con alumnos de 5.º curso de Educación Primaria de un CRA de la provincia de Segovia.

Con este estudio se pretende conocer cómo ha evolucionado la literatura de tradición oral a lo largo del tiempo, así como su presencia dentro de las escuelas hoy en día y las posibles variaciones o cambios que han podido experimentar.

Para ello, necesitaremos que el alumnado haga un ejercicio de recuerdo acerca de aquellos juegos tradicionales que conocen y han practicado tanto en el colegio como en sus casas y en su vida social en general.

Aunque, este Trabajo de Fin de Grado debe dar mucha importancia a la educación musical, puesto que la mayor parte de la literatura tradicional popular está rodeada de música y baile; no nos podemos olvidar de resaltar el valor del componente literario de estas producciones populares. Por ello, nos centraremos tanto en los aspectos musicales como en los lingüísticos y literarios.

Con esta investigación, pretendo fomentar el gusto de los niños y niñas hacia estas actividades y juegos, esperando lograr así que no solo se centren en utilizar las nuevas tecnologías que hoy en día están tan presentes en nuestras vidas, sino que potencien sus habilidades sociales partiendo de la tradición oral, el juego y la música.



## **2. OBJETIVOS**

El objetivo general de este trabajo es indagar sobre el conocimiento que posee el alumnado de educación primaria de la literatura tradicional oral.

Como objetivos específicos se han marcado los siguientes:

- Conocer la importancia de la tradición oral.
- Investigar acerca de los cambios en la literatura popular.
- Demostrar la incidencia positiva en el desarrollo de la oralidad y el ritmo de los juegos tradicionales para fomentar así la participación del alumnado.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

En el siguiente apartado se plasmará la justificación del trabajo tanto a nivel personal y profesional, como en relación a las competencias del título del Grado de educación primaria.

#### **3.1. Justificación del trabajo**

Personalmente, he decidido escoger “La literatura de tradición oral” como tema de mi Trabajo de Fin de Grado, puesto que considero que es una cuestión amplia de la que se pueden sacar muchos conocimientos e investigaciones. Además, es un tema que me interesa personalmente, pues en mi etapa en educación infantil y primaria, tanto en el recreo del colegio como en mi casa, los juegos populares han estado presentes en mi vida de forma permanente.

Por otra parte, considero, que estos juegos poseen un gran compromiso social, pues es necesario establecer lazos y vínculos con aquellas personas con las que jugamos, además de fomentar la creatividad y poner en marcha la adquisición de algunos valores como el respeto hacia los demás.

También, veo necesario fomentar estas actividades tradicionales en las aulas de educación primaria hoy en día, puesto que, como ya he comentado anteriormente, los niños y niñas están muy vinculados a las nuevas tecnologías y están dejando de lado los juegos musicales que todos y todas hemos practicado en el patio del recreo durante nuestra etapa escolar.

Es necesario, seguir fomentándolos, con el fin de que no se pierdan, o queden simplemente plasmados en unos cuentos libros en las estanterías, además de estimular e impulsar el juego al aire libre y la socialización.

Me parece de suma importancia, que los niños recapaciten sobre las actividades tradicionales y recuerden aquellas que ellos han vivenciado con el objetivo de que no se queden en el olvido y sigan siendo parte de nuestras vidas.

#### **3.2. Relación con las competencias del título**

Mostramos a continuación (tabla 1) la relación del TFG con las competencias del título.

**Tabla 1.**

*Competencias y justificación*

<b><u>Competencias del título del Grado de Educación Primaria</u></b>	<b><u>Justificación de cada competencia</u></b>
<p>1.- Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Aspectos principales de terminología educativa.</li><li>b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo.</li><li>c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria.</li><li>d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa. e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.</li><li>f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria. g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos.</li></ul>	<p>Esta competencia se desarrollará en el momento en el que la investigación se ponga en marcha, pues para llevarla a cabo, concluirla y analizarla, es necesario la comprensión y conocimiento de estos aspectos.</p>
<p>2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.</li><li>b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos</li><li>c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.</li></ul>	<p>Esta competencia se puede ver reflejada en el análisis y las conclusiones de los datos de la investigación, puesto que se debe analizar la información y saber diferenciar aquellos datos válidos de los que no lo son.</p>
<p>3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.</p>	<p>Esta competencia podemos apreciarla durante toda la realización de la investigación, pues se debe saber cuáles son los objetivos planteado, lo que se quiere hacer y cómo se va a realizar.</p>

<p>4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:</p> <p>a. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.</p> <p>b. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.</p>	<p>Considero que esta competencia se refleja en la realización tanto de la investigación como del marco teórico, puesto que es necesario ser creativo e innovador cuando se busca información.</p>
<p>5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.</p>	<p>Esta competencia se debe ver reflejada en toda la investigación, pues es clave mostrar respeto e igualdad ante todas las diversidades.</p>

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Hoy en día, la literatura de tradición oral se encuentra presente en nuestras vidas, aunque nosotros no seamos realmente conscientes de ello. Muchas de las canciones que cantamos, bailamos y escuchamos en la escuela y en nuestro entorno familiar cuando somos pequeños nacen de la literatura tradicional que se ha ido transmitiendo de generación en generación de manera oral.

### **4.1 ¿QUÉ ES LA LITERATURA DE TRADICIÓN ORAL?**

Para poder empezar a hablar de cómo esta se desarrolla a lo largo del tiempo, primero tenemos que definir qué es la literatura de tradición oral.

La literatura de tradición oral, denominada también “tradicional”, de tipo tradicional, “popular”, de tipo popular o simplemente “oral”, es la que se transmite de boca en boca y de generación en generación, y cuya característica esencial es la oralidad y el uso de una lengua versátil, que se transforma continuamente, dando lugar a infinitas variantes en todos los géneros. Cada informante deja en ellos su forma de hablar. (Ruiz y Magán, 2008, p. 177)

La literatura tradicional, al ser transmitida de boca en boca, va modificándose poco a poco. Esto puede deberse a varios factores como la zona geográfica, la lengua o incluso la forma de hablar y expresarse de cada persona. Durante largo tiempo, se consideró de menor calidad frente a la escrita, debido principalmente al carácter volátil de la primera en contraste con el permanente de la segunda. A esta consideración hemos de añadirle que las historias de la literatura siempre han obviado de manera generalizada la inclusión de la literatura popular no oral y el carácter ennoblecedor que se le adscribe a la palabra escrita (Carrillo, 2011).

Como afirman Ruíz y Magán (2008, p. 178), durante muchos siglos, la literatura oral se consideraba solo para la gente poco culta, ya que la verdadera literatura era “la consecuencia de la belleza por medio de la palabra escrita”.

Más tarde, Rafael Lapesa, catedrático y presidente de la Real Academia Española, reescribió la definición de “literatura”, diciendo que esta también se consideraba a las palabras transmitidas de boca en boca y de generación en generación.

Más allá de las diferencias entre lo oral y lo escrito, se observan otras divergencias, precisamente derivadas del carácter de la palabra, que permiten peculiarizar a una y otra.

**Tabla 2.**

*Diferencias entre la literatura oral y la literatura escrita*

<b>Literatura oral</b>	<b>Literatura escrita</b>
Transmisión oral	Transmisión escrita
Difundida por juglares, poetas itinerantes, gente del pueblo	Difundida a través del libro o de la hoja escrita
Es dinámica, muestra versiones diversas	Es estática, no cambia, siempre es igual
De carácter anónimo	De autor conocido
Predominio de los rasgos de la lengua oral	Predominio de los rasgos de la lengua escrita

**Fuente:** elaboración propia

## **4.2 LOS GÉNEROS DE LA LITERATURA DE TRADICIÓN ORAL**

Puesto que la literatura de tradición oral ha sido el motor de la literatura que se ha ido creado a lo largo del tiempo, es crucial hablar de todos aquellos géneros y subgéneros que puede abarcar.

Para ello he decidido llevarla a cabo una serie de tablas donde se resuman estos géneros.

Comenzamos por el género poético, aquel que está más ligado a la infancia por su peculiar configuración, su ritmo y musicalidad y por la proximidad al ámbito lúdico de los pequeños y pequeñas.

**Tabla 3.**

*Géneros orales*

<b>GÉNEROS POÉTICOS</b>
-------------------------

<b>Canción</b>	<p>Es la forma de expresión oral que conjuga poesía y música para comunicar mensajes o expresar emociones de forma artística'. Según J.M. Pedrosa se pueden distinguir dentro de esta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Canción tradicional</u>: es la creada por un autor individual, aceptada y asimilada por el pueblo de tal forma que se convierte en anónima. Se transmite oralmente, de generación en generación. A su vez se divide en <i>canciones del ciclo de edades de la vida humana</i> y <i>el ciclo de las fiestas anuales</i>.</li> <li>• <u>Canción popular</u>: es la creada por un autor, aceptada, aunque no asimilada por el pueblo, tiene una vida corta y desaparece como si de una moda se tratara.</li> <li>• <u>Canción culta</u>: es aquella cuyo autor es un escritor o escritor-músico letrado, profesional a veces. Encontramos algunos ejemplos en las cantigas de los trovadores galaicoportugueses medievales o las de Alfonso X el Sabio.</li> <li>• <u>Canción improvisada</u>: es aquella que el poeta-músico crea en el mismo momento de su ejecución y que no suele transmitirse. Los trovos son el ejemplo más significativo de éste tipo de canción, que suelen crearse en quintillas en la Mancha y Andalucía, en décimas en Murcia y en metros variables en Cantabria.</li> </ul>
<b>Romance</b>	Es la canción tradicional narrativa en forma de versos octosílabos con rima asonante regular en los pares. Un ejemplo sería Estaba el señor don gato
<b>Refrán, proverbio y dicho popular</b>	Éstos están dentro del género llamado Paremia, que podíamos definir como sentencias breves con rima elemental que expresan un tipo de conocimiento o de opinión moral.
<b>Juego infantil</b>	Es el ritual lúdico que practican los niños y jóvenes con fines de entretenimiento y de socialización acompañado a menudo de gestos, mímica, canciones o bailes.
<b>Retahíla</b>	Tipo de canción formulística que suelen practicar los niños como juego y que, por lo general, estimulan sus capacidades lingüísticas.
<b>Adivinanza</b>	Poema breve que propone un enigma que debe ser resuelto por el receptor.
<b>Trabalenguas</b>	Tipo de rima formulística compuesta sobre sonidos y palabras cuya reiteración resulta difícil
<b>Brindis</b>	Composición en verso de carácter báquico, que se entonan en determinadas ocasiones festivas: especialmente en el momento de beber vino.
<b>Oración</b>	Discurso que una persona dirige a una divinidad, santo o personaje sagrado con el objeto de obtener un favor o una gracia moralmente positivas.

<b>Ensalmo</b>	Discurso que una persona dirige a una divinidad, santo o personaje sagrado, con el objeto de obtener una curación mágica o milagrosa de una enfermedad propia o de otra persona.
<b>Conjuero</b>	Discurso que una persona dirige a un personaje sagrado o demoníaco, con el objeto de exigirle o de obligarle a la concesión de un favor mágico, que puede ser (aunque no siempre) moralmente negativo o perjudicial para otras personas.
<b>Pregón</b>	Composición en verso que alaba determinada mercancía para facilitar su venta.

**Fuente:** Elaboración propia a partir de Gómez (2002).

Existen otros géneros poéticos menos utilizados como el enigma o el acertijo.

También contamos con géneros narrativos que, aunque pueda parecer que siempre se nos muestren de forma escrita, cuentan, asimismo, con sus manifestaciones orales.

La narrativa oral literaria se puede individualizar frente a otros géneros literarios, tanto en lo relativo a sus rasgos formales como por la naturaleza del proceso semiótico comunicativo. La originalidad de este género literario radica en el hecho de que comparte características de la narración (el discurso), junto a otras específicas del teatro (la representación), además de aquellas características que le son propias (Lada, 2007, p. 320).

**Tabla 4.**

*Géneros narrativos*

<b>GÉNEROS NARRATIVOS</b>	
<b>Mito</b>	Narración oral que se sitúa en tiempo protohistórico (o del origen de la comunidad), y que está protagonizado por dioses, semidioses y héroes culturales. Tiene una dimensión religiosa. Ejemplo: Jasón y Medea.
<b>Leyenda</b>	Narración oral que se sitúa en un espacio relacionado con la comunidad que lo cuenta, en un tiempo anterior, pero al mismo tiempo histórico para la comunidad que lo transmite. Tiene una dimensión de verosimilitud dentro de esa comunidad. Ejemplo: la leyenda de Cabo de Gata de la mula coja.
<b>Cuento</b>	Narración oral situada en un tiempo y espacio definidos protagonizado por personajes ficticios y simbólicos, que dentro de la comunidad que lo transmite, se considera como algo no verosímil.
<b>Historia oral</b>	Relatos orales en que la gente cuenta lo que recuerda sobre la vida cotidiana o la historia del pasado. Ejemplos: informaciones etnográficas sobre la vida cotidiana, estructura familiar, sistema educativo, acontecimientos históricos...

**Fuente:** Elaboración propia a partir de Gómez (2002).



Posteriormente, algunos de estos géneros se desarrollarán de forma más extensa.

### **4.3 LA LITERATURA EN RELACIÓN CON EL FOLCLORE**

Es importante destacar, también, la relación de la literatura actual, la que leemos todos en el presente, con el folclore, considerado como el “conjunto de costumbres, creencias, artesanías, canciones, y otras cosas semejantes de carácter tradicional y popular” (DRAE, 2023, acepción 1)

Por ello, necesitamos mencionar la importancia del folclore dentro de la literatura tradicional, así como destacar los aspectos de este que lo caracterizan y definen.

Dentro del amplio espectro que recorre la literatura destinada al niño, existe una literatura infantil de tradición oral, que con frecuencia se ha infravalorado respecto a la que se ha transmitido por escrito [...]. De hecho, a la literatura popular siempre se le ha prestado menos atención que a la culta. Aunque el folclore tiene peculiaridades específicas como son su variabilidad, su carácter oral, o el responder a un sentimiento no individual sino colectivo, no por ello renuncia a su carácter literario. (Torrijos, 2005, p. 191).

Por otro lado, las obras que pertenecen a la Literatura tradicional oral cuentan con una serie de elementos en relación con su estructura que las caracterizan (Cerrillo, 2000).

Entre ellos están:

- El ritmo.
- Las frecuentes repeticiones.
- El orden de la narración infantil popular en tres partes diferenciadas: presentación, nudo y desenlace.

Esta última característica, puesto que muchas de las manifestaciones literarias se encuentran relacionadas con el juego y no cuentan con carácter narrativo, no se cumple siempre. Es el caso, por ejemplo, de las retahílas o las rifas.

El folclore está presente en nuestras vidas desde que somos pequeños, incluso antes de nuestra escolarización. El niño no solo lo escucha, sino también lo vivencia a través del juego o de las canciones y bailes populares en su entorno familiar y social, “es innegable

el peso que el folclore popular, de una manera directa o indirecta, mantiene en las diversas manifestaciones en que se presenta la Literatura Infantil” (Medina, 1990, p. 193).

#### **4.4 LOS JUEGOS Y LA LITERATURA ORAL**

El juego es una parte muy importante de la vida de los niños y niñas. Por ello, debemos hablar sobre la relación de estos con la literatura oral.

La cultura de la oralidad ha cambiado radicalmente en sus formas de comunicación; es muy difícil de escuchar hoy, en calles o plazas, de viva voz, de boca a oído, manifestaciones que, en otros tiempos, eran habituales [...]. En cualquier caso, son textos que pervivirán como textos literarios, más allá de su primitiva vida oral, puesto que se han recogido, transcrito y fijado; lo que sucede es que, a diferencia de lo que ha pasado con los cuentos, el folclore poético ha mantenido su vida en la oralidad, pese que en algunas ocasiones hayan sido recogidas y fijadas por escrito, con un sentido claro de conservación. (Torremocha, 2004, p. 176).

Con la aparición de las nuevas tecnologías, los juegos tradicionales que antes se daban en las calles y plazas de los pueblos y ciudades se han ido perdiendo. Por ello, es importante darles a conocer entre los niños y jóvenes de hoy en día, pues forman parte de nuestra cultura popular tradicional, la cual, no se debe dejar de lado (Torremocha, 2004).

El juego, como afirma Álvarez (2019), es uno de los elementos clave de la niñez al ser una actividad libre y voluntaria que redundará en alegría y diversión. El *homo ludens*, pautado por Huizinga, no es más que una proyección y prolongación de la infancia. Es importante, además reflexionar sobre la relación que se produce entre el juego y el rito en la infancia y su incidencia en el desarrollo personal y psicológico de los niños y niñas (Agamben, 2011).

##### **4.4.1 ESTRUCTURA**

Para mostrar las estructuras básicas de los juegos de tradición oral hemos seguido la catalogación dada por Pelegrín (1984, pp. 61-68) en su libro *Cada cual atiende su juego*:

##### **Estructuras básicas de los juegos**

➤ Estructuras binarias: Suponen un movimiento rítmico dual y conceptual.

Están compuestas por dos elementos alternativos (A+B) que arman la estructura y aparecen por debajo de la forma, variación de versos, sílabas y métrica, con independencia de ellos.

**Tabla 5.**

*Ejemplo*

Anda niño, anda, (A) que Dios te lo manda. (B)	Luna, lunera, (A) cascabelera, debajo de la cama tienes la cena. (B)
---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------

**Fuente:** Elaboración propia a partir de Pelegrín (1984).

En las estructuras binarias, podemos encontrar también diálogos, es decir, dos voces, que desarrollan situaciones ilógicas formulando preguntas y respuestas. (pregunta A- contesta B). También, incluso, podemos apreciar diálogos entre personajes, donde manifiestan deseos y peticiones.

En este tipo de estructuras, es muy común la utilización de un estribillo que se va alternando con los diferentes versos.

**Tabla 6.**

*Ejemplo*

Cucú cantaba la rana cucú debajo del agua	cucú pasó un caballero cucú vendiendo romero.
----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

**Fuente:** Elaboración propia a partir de Pelegrín (1984).

### **Estructuras acumulativas**

En este tipo de estructuras, podemos encontrar elementos diversos reunidos y voluntad de multiplicidad. Dentro de estas podemos encontrar:

**Tabla 7.**

*Estructuras acumulativas*

<b><u>Numerales</u></b>	Creciente	Pico, pico, menorico, quien te dio tamaño pico, la gallina, la jabada, puso un huevo en la cebada, puso uno, puso dos, puso tres, puso cuatro, puso cinco, puso seis, puso siete, puso ocho; que se esconda este bizcocho hasta mañana a las ocho
	Decreciente	Y o tenía diez perritos; uno se murió en la nieve: no me quedan más que nueve. Y o tenía nueve perritos; uno se tragó un bizcocho: no me quedan más que ocho.
<b><u>Enumerativas</u></b>	Listado de acciones, cosas, personajes.	Un don, din, caluré, calureté; un, don, din, la felicidad, el estuche, las tijeras, el bastidor para bordar. Mira niña cómo cantan las sirenas de la mar, para ti la lima, para ti el limón, para ti la ro-sa del-se-ñor
	Enumeración alógica	Un dan dimensé era de la bamba sé era comediante cuqui mendi la mamá de f if iland1 a quien salva usted mensé.
<b><u>Adicionales</u></b>	A partir de un elemento se van sumando otros.	A mi burro, a mi burro le duele la cabeza y el médico le manda una gorrita negra, zapatitos lilá, zapatitos lilá. A mi burro, a mi burro le duele la garganta, el médico le manda una bufanda blanca, una bufanda blanca, una gorrita negra, zapatitos lilá, zapatitos lilá...
<b><u>Encadenamientos</u></b>	Un término final aparece en primer lugar del verso siguiente.	San Isidro Labrador muerto lo llevan en un serón. El serón era de paja, muerto lo llevan en una caja. La caja era de pino, muerto lo llevan en un pepino. El pepino era de aceite, muerto lo llevan en un bonete. El bonete era del cura, muerto lo llevan a la sepultura. La sepultura se abrió y san Isidro se escapó

**Fuente:** elaboración propia partiendo de Pelegrín, (1984).

**Estructuras mixtas**

- La enumeración es acompañada por un movimiento dual. Corresponde a la escritura binaria.

**Tabla 8.**

*Ejemplo*

A la una sale la mula.	A las seis monta el pez
------------------------	-------------------------

A las dos sale el reloj. A las tres sale Andrés. A las cuatro sale el gato. A las cinco doy un brinco.	A las siete pan y leche A las ocho un bizcocho A las nueve, alza la bota y bebe.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

**Fuente:** elaboración propia partiendo de Pelegrín, (1984).

- Aparecen voces alternándose (binario), yuxtaponiéndose al encadenamiento.

**Tabla 9.**

*Ejemplo*

¿De dónde viene el ganso? De tierras del garbanzo. ¿Qué trae en el pico? Un pollo mal pelado. ¿Quién lo peló? El agüita que cayó. ¿Dónde está el agüita?
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Fuente:** elaboración propia partiendo de Pelegrín, (1984).

#### 4.4.2 CLASIFICACIÓN

**Tabla 10.**

*Clasificación*

DICHOS Y JUEGOS DE LOS PRIMEROS AÑOS	JUEGOS, RIMAS, RETAHÍLAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retahílas/dichos para mover las manos.</li> <li>• Balanceos, galopes.</li> <li>• Enseñarles a andar, saltar.</li> <li>• De cosquillas, risas.</li> <li>• De curar.</li> <li>• Conjuros- invocaciones.</li> </ul>	<u>Juegos de acción y motricidad</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movilidad-inmovilidad.</li> <li>• De tiento (a ciegas).</li> <li>• Saltos.</li> <li>• Escondite, persecución.</li> <li>• Otros.</li> </ul>
	<u>Juegos con objetos</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piedrecillas, huesos, hilos.</li> <li>• Canicas, bolos, palos, chapas.</li> <li>• Pelota, trompo, etc.</li> <li>• Otros.</li> </ul>
	<u>Retahílas de sorteo</u>

	<p><u>Juegos rítmicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manos/ palmas-botando pelotas.</li> <li>• Cantarcillos de comba.</li> <li>• Columpio</li> <li>• De corro: con movimiento, formando calles, pasillos, arcos, con mímica, escenificados.</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Fuente:** elaboración propia partiendo de Pelegrín (1984).

#### 4.5 LAS RETAHÍLAS

Debido a la gran importancia de las retahílas dentro de la Literatura de tradición oral, he decidido profundizar acerca de ellas.

En las colecciones actuales, el término retahíla aflora para denominar juegos y funciones diversas: en las palabras del aprendizaje corporal del niño pequeño, en las “suertes” precedentes al juego, en las palabras mágicas, en las letras sin ton ni son, en lo que se dice al saltar a horcajadas sobre otro, al saltar la comba; retahílas para pellizcar manos, para las letras acumulativas y en otros diversos ejemplos (Pelegrín, 1996, p.39).

Tal y como afirma Ana Pelegrín (1996) en su libro *La Flor de la Maravilla*, las retahílas se consideran el *decir poético* de los niños y niñas, ya que son palabras que acompañan al juego y ellas mismas se convierten en este. Además, el juego, también puede ir acompañado de un ritmo no solo verbal sino también corporal.

Por este motivo, son varias las definiciones que podemos dar al término retahíla. Algunas de las que nos ofrece Ana Pelegrín son:

- “En la lírica infantil de tradición oral, composición breve frecuentemente dialogada, que acompaña a los juegos-rimas de acción y movimientos infantiles”
- “Composición que nombra series de elementos, números, personajes en situaciones escénicas, con o sin aparente lógica, con procedimientos enumerativos, encadenados, acumulativos; frecuentemente en versificación irregular”

- “Texto oral tradicional de variedad temática que engloba letras para sortear, letras mágicas, disparates, burlas, trabalenguas, cuentecillos acumulativos. (1986, p.42)

Por otro lado, también podemos destacar las funciones que cumplen las retahílas.

- La transmisión del aprendizaje corporal-verbal a los niños pequeños.
- Elegir a los participantes del juego o rima.
- Dejar una prenda en el transcurso del juego.
- Burlar a alguno de los integrantes.
- Disparatar con palabras sin conexión lógica.

Por último, destacaremos también la clasificación de las retahílas según el usuario, la función y los temas de estas.

**Tabla 11.**

*Clasificación de las retahílas*

<u>Retahíla. Escena</u>	<u>Retahílas. Cuento-fórmula</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con el cuerpo del niño pequeño (manos/cuerpo, andar, cosquillas, balanceos...)</li> <li>- Mágica, de innovaciones, de conjuro (interlocutores reales, inanimados, simbólicos)</li> <li>- De sorteo: numerales, personajes históricos, imaginarios, animales, asuntos diversos.</li> <li>- Personajes en acciones escénicas: diálogo, desafíos, persecuciones, etc.</li> <li>- Prendas.</li> <li>- Burlas y trabalenguas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mínimos.</li> <li>- De nunca acabar.</li> <li>- Enumerativos.</li> <li>- Encadenados.</li> <li>- Acumulativos.</li> <li>- Mentiras y disparates.</li> </ul>

**Fuente:** elaboración propia a partiendo de Pelegrín (1996).

#### 4.6 MÚSICA Y JUEGOS EN LA INFANCIA

Como ya se ha comentado anteriormente, muchos juegos infantiles que nos han ido acompañando durante nuestra etapa escolar, están acompañados de canciones o melodías,

las cuales logran dar cierto dinamismo al juego, además de hacerlo más atractivo para los niños y niñas.

Según Xu (2010), la concepción del juego como medio a partir del cual se propicia y apoya el desarrollo cognitivo, el lingüístico, el social y el emocional, es compartida por muchos autores.

Además, el juego nos permite intercambiar aspectos culturales que nos hacen crecer como personas dentro de la sociedad en la que vivimos.

El juego no es vital para la supervivencia del cuerpo, como lo es comer y dormir, pero es vital para la supervivencia psicológica en la sociedad en la que vivimos, donde hay que saber negociar las reglas y convenciones que gobiernan lo que las personas hacemos (Trevorthen y Grant, 1979, p. 52).

Por otro lado, siempre es mucho más reconfortante, acompañar el juego con música o baile, pues esto ocasiona que la actividad sea más entretenida y llame más la atención.

“La música dentro del juego lo eleva y que este nos permite conocer y aproximarnos a la música a partir de hacer música y experimentarla. Música y juego son, para nosotras, un tándem inseparable en la primera infancia” (Schiller, 2003, p. 52)

Además, la música nos ayuda a expresar nuestros sentimientos y emociones de manera libre, y esta nos acompaña a lo largo de toda nuestra vida de forma directa o indirecta.

Por ello, es necesario dar la importancia que merecen a los juegos musicales, para lograr que no se pierdan con el tiempo y mantener su esencia como forma de expresarse y de aprender tanto dentro como fuera de la escuela.





## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. Características de la metodología elegida.

Esta investigación se encuadra en un paradigma mixto en el que se aúnan métodos cualitativos con cuantitativos. Estamos ante un estudio de caso de corte instrumental (Anyo, 1981) no estructurado y descriptivo (Montero y León, 2002).

Para empezar, debemos definir primero qué es un estudio de caso.

El estudio de casos es un método de investigación de gran relevancia para el desarrollo de las ciencias humanas y sociales que implica un proceso de indagación caracterizado por el examen sistemático y en profundidad de casos de un fenómeno, entendidos éstos como entidades sociales o entidades educativas únicas (Alzina, 2004, p.309).

Una de las principales finalidades del estudio de casos es “conoces cómo funcionan todas las partes del caso para generar hipótesis”, teniendo en cuenta un contexto natural y concreto (Bartolomé, 1992, citado por Alzina, 2004, p. 310).

Por otro lado, se afirman que otra de las características de este estudio es “el estudio intensivo y profundo de uno o varios casos o una situación con cierta intensidad (Muñoz y Muñoz, 2001, citado por Alzina, 2004, p. 311).

Muchos autores y autoras presentan diferentes objetivos y características del estudio de casos. Por ejemplo, Pérez (2014), dice que este tipo de estudio es: particularista, descriptivo, heurístico e inductivo.

Como es obvio, al igual que otras metodologías y estudios, el estudio de casos también tiene ventajas e inconvenientes, pero, bajo mi punto de vista, las primeras tienen más peso e importancia que los segundos.

Los estudios de casos se pueden clasificar siguiendo diferentes criterios:

- Atendiendo al objetivo fundamental pueden ser: intrínsecos, instrumentales o colectivos.
- Según la naturaleza del informe final pueden ser: descriptivos, interpretativos o evolutivos.

Según Alzina (2004), el proceso de investigación de un estudio de casos cuenta con las siguientes partes:

1. La selección y definición del caso.
2. La elaboración de una lista de preguntas.
3. La localización de las fuentes de datos.
4. El análisis e interpretación.
5. La elaboración del informe.

## 5.2. Muestreo y participantes.

La selección de la muestra de este estudio mixto ha sido no probabilística e intencionada, al analizar a un grupo concreto por conveniencia.

La muestra de sujetos es N= 53. Dentro de esta muestra, 7 de los participantes son docente de Educación Primaria y los 46 restantes son alumnos de 5.º de Educación Primaria.

**Tabla 12.**

*Datos demográficos maestros*

Ítem	Tipo	n	%
sexo	mujeres	6	85,7
sexo	hombres	1	14,3
edad	30-40	2	28,6
edad	40-50	2	28,6
edad	>50	3	42,9
años impartiendo docencia	10-20	3	42,9
años impartiendo docencia	20-30	3	42,9
años impartiendo docencia	>30	1	14,3

**Tabla 13.**

*Datos demográficos alumnos*

Ítem	Tipo	n	%
sexo	mujeres	28	60,9
sexo	hombres	18	39,1
edad	10	28	60,9

edad	11	15	32,6
edad	12	3 (repetidores)	6,5
curso académico	5.º Educación Primaria	46	100

Del total de los encuestados 34 son mujeres y 19 hombres. Las edades de los profesores y profesoras se encuentran entre los 30 y los 60 años, mientras que la de los alumnos y alumnas, entre los 10 y los 12 años. Hay una mayoría de mujeres y prevalecen los mayores de 40 años.

### **5.3. Diseño de la investigación e instrumento.**

El presente cuestionario se ha compartimentado en tres dimensiones:

1. Una primera dimensión en la que se recogen los datos sociodemográficos, en este caso, 5 preguntas, de la 1 a la 5 (edad, sexo, nivel educativo...).
2. Una segunda dimensión en la que se indaga sobre el conocimiento en abierto, aquellas preguntas en las que el encuestado contesta de manera libre y guiada. En este caso las preguntas comprendidas entre la 6 y la 14 (9 ítems) y la 16 y 17 (2 ítems)
3. Una última dimensión en la que se ha cuestionado sobre el conocimiento de forma guiada. Aquellas preguntas en las que el encuestador presenta una serie de opciones entre las que el encuestado debe escoger. En el caso de esta encuesta se debe escoger entre las opciones *si* y *no* en todos los apartados de la pregunta 15.

Las preguntas de conocimiento guiado, también reciben el nombre de preguntas cerradas, mientras que las de conocimiento abierto son preguntas abiertas.

Por otro lado, según la naturaleza del contenido, los datos sociodemográficos también se pueden considerar preguntas identificativas.

#### **5.4. Técnica de obtención de datos.**

La encuesta realizada al alumnado y al profesorado se ha llevado a cabo mediante un documento impreso, realizado *ad hoc* para esta investigación, que yo misma he facilitado.

El instrumento ha sido validado por mi tutora del TFG. Se ha validado la claridad de las preguntas teniendo presente el público al que iba destinado y valorado también que los contenidos estuvieran todos presentes. Se ha hecho llegar el cuestionario a 10 personas (5 niños y 5 adultos) para comprobar la visibilidad y la claridad del mismo.

Debido a la imposibilidad en algunas clases de realizar la encuesta durante el horario escolar y conmigo presente, tras explicarles lo que debían hacer, he permitido que los encuestados puedan llevarse a casa el cuestionario durante un plazo de 7 días como máximo.

Debido a la edad de los sujetos analizados, se les he dado la posibilidad de preguntarme cualquier duda sobre las preguntas cuando me vieran por el colegio.

A los 7 días, se ha entregado el cuestionario y se ha procedido a analizar los datos.

#### **5.5. Procedimiento y análisis de los datos.**

Para poder pasar la encuesta a los alumnos y alumnas, se ha pedido permiso a sus correspondientes tutores y tutoras. Además, anteriormente, se pidió permiso a la dirección del colegio.

El cuestionario ha sido distribuido de forma presencial durante un total de 7 días. Ha tenido un carácter totalmente voluntario y como es obvio, se ha mantenido la confidencialidad de los datos de los encuestados y encuestadas en todo momento.

Una vez obtenidas todas las respuestas, se codifican los datos sociodemográficos y se ordenan y organizan los resultados. Para ello se ha utilizado el programa Excel, donde se han realizado diferentes tablas y gráficos correspondientes a los subapartados de la pregunta 15.

Por otro lado, las preguntas de conocimiento abierto (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16 y 17), se han analizado buscando similitudes entre las respuestas de los encuestados.



## 6. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se muestran a continuación los resultados de la dimensión 2, la relativa al conocimiento abierto.

Atendiendo a la dimensión 2 la correspondiente a los juegos y canciones, en cuanto al conocimiento de los juegos mostrados (pregunta 15) nos encontramos con los siguientes resultados.

### PROFESORADO

*Tabla 14.*

*Juegos de acción y movilidad*

Juegos de acción y movilidad				
Ítem	Conocido		%	
	Sí	No	Sí	No
El escondite inglés	7	0	100	0
El baile de las estatuas	7	0	100	0
Teresa, la marquesa	5	2	71,4	28,6
A la sillita de la reina	7	0	100	0
La rayuela	7	0	100	0

*Figura 1.*

*Juegos con objetos*

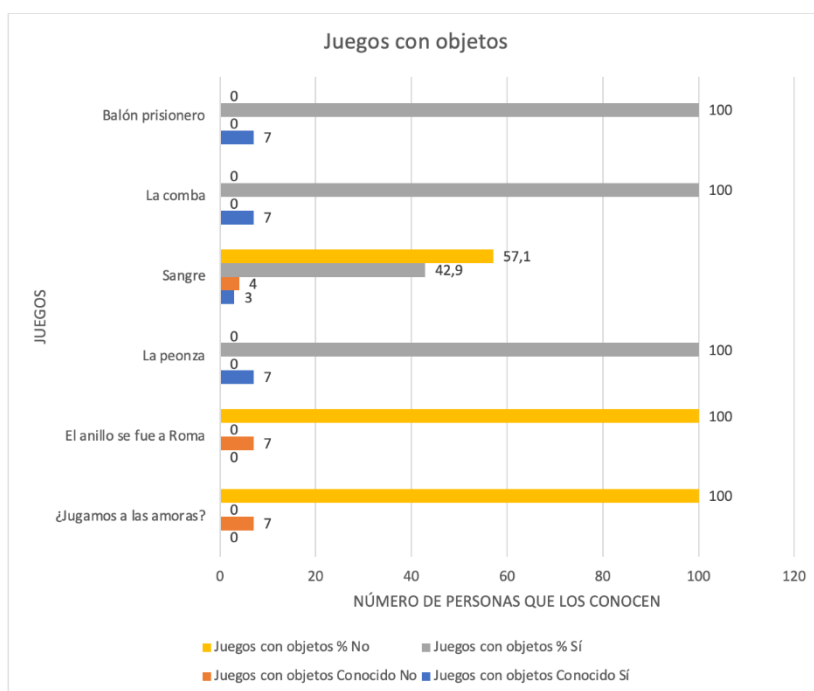


Tabla 15.

Retahílas de sorteo

Ítem	Retahílas de sorteo			
	Conocido		%	
	Sí	No	Sí	No
Pinto, pinto, gorgorito	7	0	100	0
En un café se rifa un gato	6	1	85,7	14,3
Una dola	5	2	71,4	28,6

Figura 2:

Juegos rítmicos

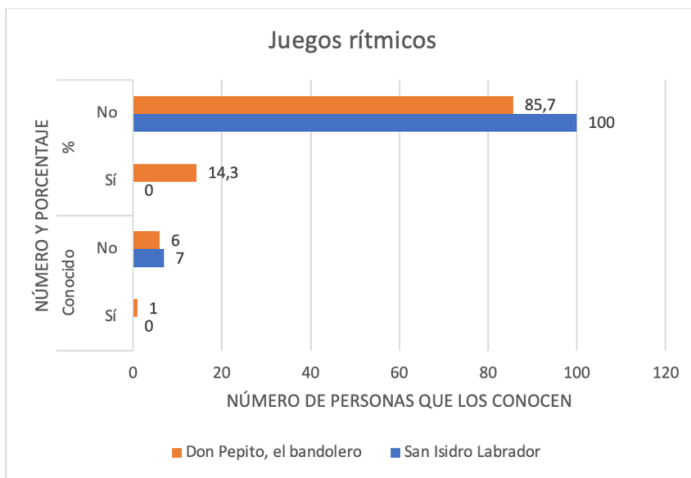
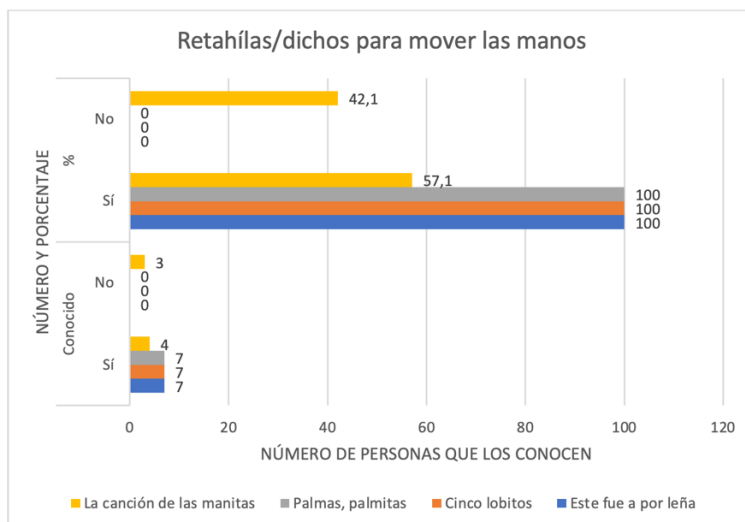


Figura 3.

Retahílas/dichos para mover las manos





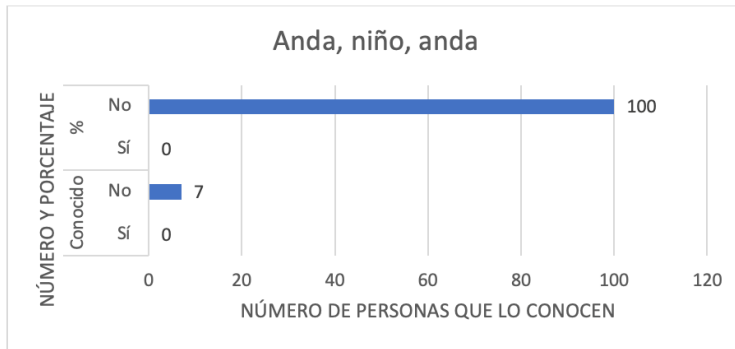
**Tabla 16.**

*Balancesos, galopes en las rodillas*

<b>Balancesos, galopes en las rodillas</b>				
<b>Ítem</b>	<b>Conocido</b>		<b>%</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Aserrín, aserrán	7	0	100	0
¡Mira un pajarito sin cola!	3	4	42,9	57,1
Un elefante se balanceaba	7	0	100	0
A la sillita de la reina	7	0	100	0
La canción del caballo.	3	4	42,9	57,1

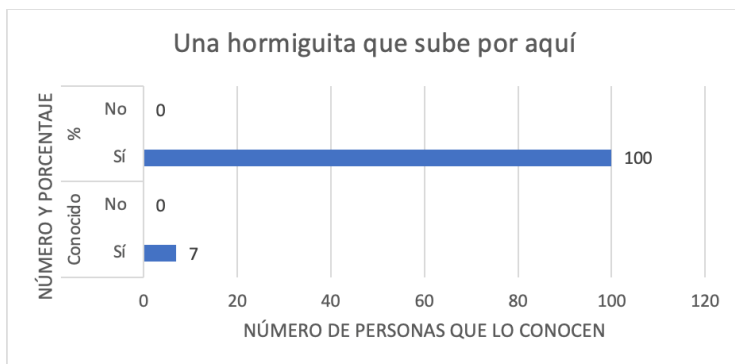
**Figura 4.**

*Enseñar a andar, saludar*



**Figura 5.**

*De cosquillas y risas*



**Tabla 17.**

*De curar*

<b>De curar</b>				
<b>Ítem</b>	<b>Conocido</b>		<b>%</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Sana, sana	7	0	100	0

**Tabla 18.**

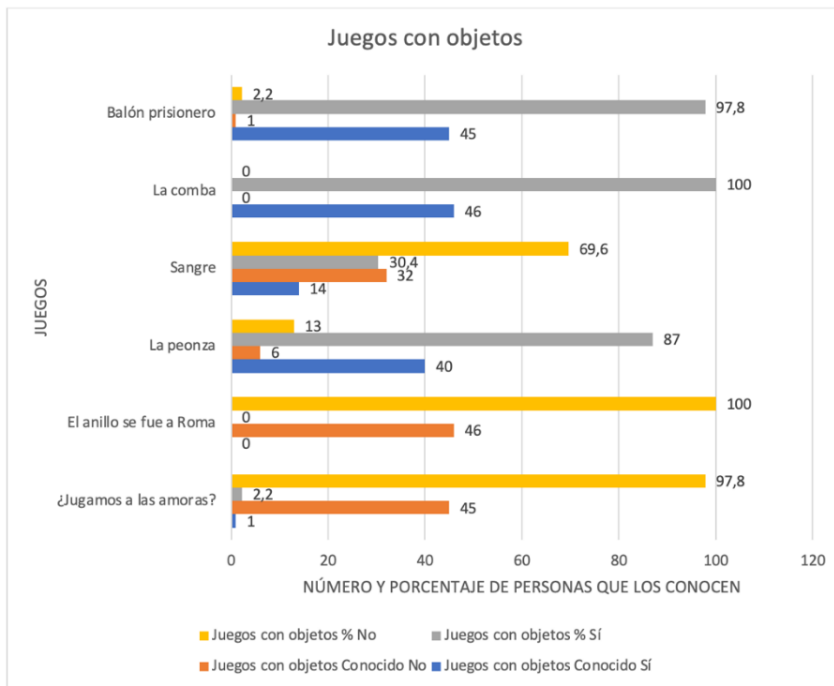
*Conjuros e innovaciones*

<b>Conjuros e innovaciones</b>				
<b>Ítem</b>	<b>Conocido</b>		<b>%</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Luna, lunera, cascabelera	7	0	100	0

**ALUMNADO**

**Figura 6.**

*Juegos con objetos*



**Tabla 19.**

*Juegos de acción y movilidad*

<b>Juegos de acción y movilidad</b>				
<b>Ítem</b>	<b>Conocido</b>		<b>%</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
El escondite ingles	43	3	93,5	6,5
El baile de las estatuas	38	8	82,6	17,4
Teresa la marquesa	1	45	2,2	97,8
A la sillita de la reina	37	9	80,4	19,6
La rayuela	38	8	82,6	17,4

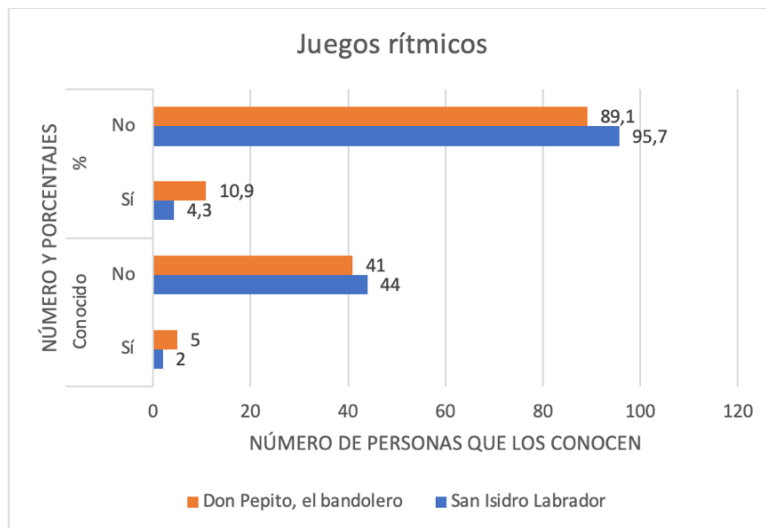
**Tabla 20.**

*Retahílas de sorteo*

<b>Retahílas de sorteo</b>				
<b>Ítem</b>	<b>Conocido</b>		<b>%</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Pinto, pinto, gorgorito	43	3	93,5	6,5
En un café se rifa un gato	21	25	45,7	54,3
Una dola	38	8	82,6	17,4

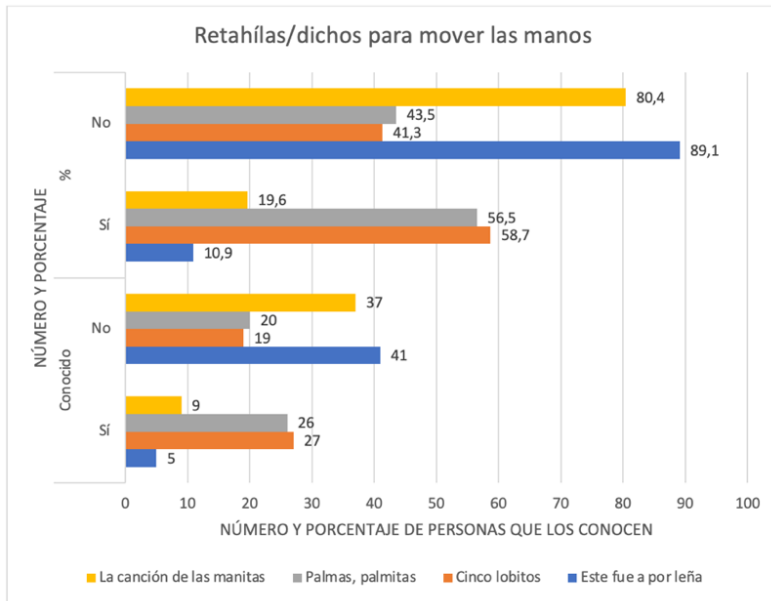
**Figura 7.**

*Juegos rítmicos*



**Figura 8.**

*Retahílas/ dichos para mover las manos*



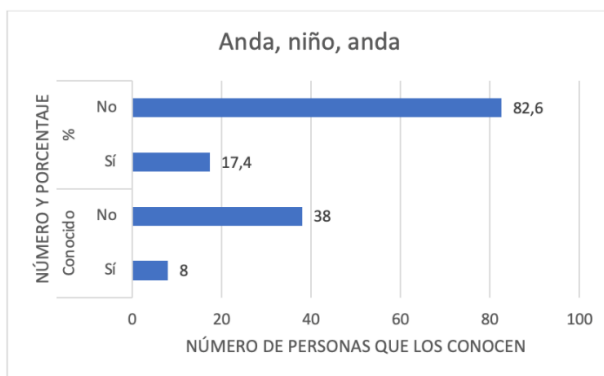
**Tabla 21.**

*Balances, galopes en las rodillas*

Balances, galopes en las rodillas				
Ítem	Conocido		%	
	Sí	No	Sí	No
Aserrín, aserrán	24	22	52,2	47,8
¡Mira un pajarito sin cola!	14	32	30,4	69,6
Un elefante se balanceaba	43	3	93,5	6,5
A la sillita de la reina	36	10	78,3	21,7
La canción del caballo.	11	35	24	76

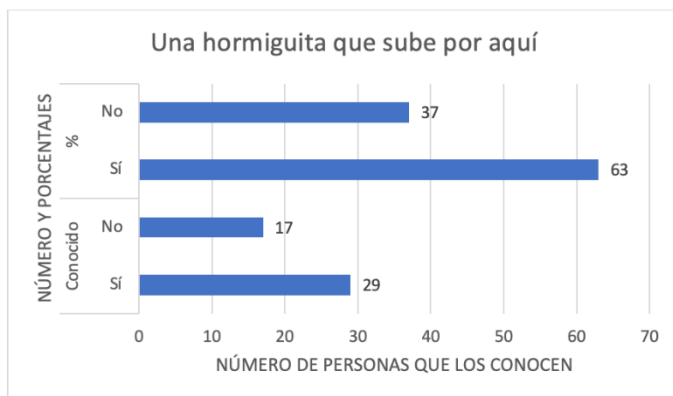
**Figura 9.**

*Enseñar a andar, saludar*



**Figura 10.**

*De cosquillas y risas*



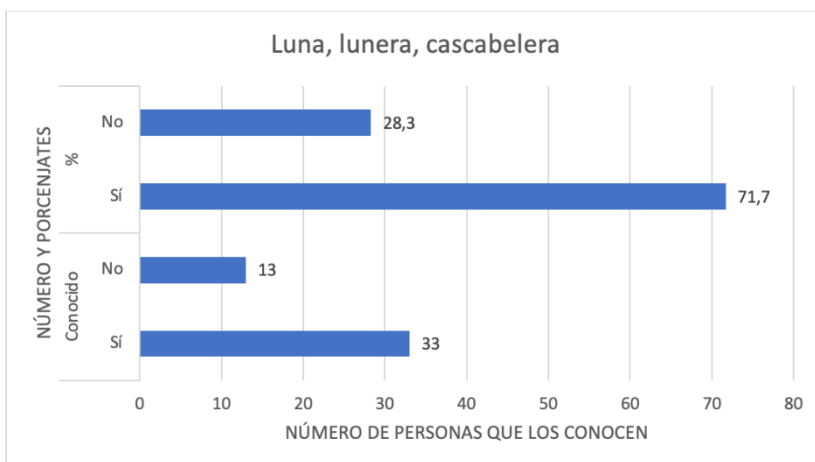
**Tabla 22**

*De curar*

De curar				
Ítem	Conocido		%	
	Sí	No	Sí	No
Sana, sana	41	5	89,1	10,9

**Figura 11.**

*Conjuros e innovaciones*



Prestamos atención ahora a la dimensión 3 de conocimiento guiado.

Atendiendo a las preguntas conocimiento abierto, se han obtenidos los siguientes resultados:

En cuanto a los **juegos de acción y movilidad**, los profesores y profesoras recuerdan algunos como el escondite inglés, los juegos de corro o los juegos de comba. También mencionan otros como la pilla, pilla, el balón prisionero o el pañuelo, los cuales no son relevantes en esta investigación, pues no cuentan con canciones o textos rimados que los acompañen.

Por otro lado, los niños y niñas entienden como juego de movilidad, aquellos que implican movimiento, por lo que nos dan respuestas como el escondite, la pilla pilla, o deportes como el fútbol o el baloncesto.

Si nos centramos en los **juegos con objetos**, los maestros y maestras comentan algunos como los bolos, la botella voladora, sangre, el balón prisionero, juegos de comba o con la goma, la zapatilla por detrás, juegos con aros, el pañuelo, la peonza, etc.

Por parte de los alumnos y alumnas, podemos destacar también, el balón prisionero, la comba, la patata caliente, el pañuelo, el juego de las sillas o bomba.

En cuanto a las **retahílas de sorteo**, las más destacadas entre el profesorado son: pinto, pinto, gorgorito; en un café se rifa un pez; una dola; zapatito blanco, zapatito azul; en la casa de pinocho...

También, el alumnado destaca principalmente el pinto, pinto, zapatito blanco y en la casa de Pinocho.

Centrándonos ahora en los **juegos rítmicos**, los maestros y maestras destacan: Pasimisí pasimisá, la mané, juegos de comba o de goma o las sillas musicales.

Por parte de los alumnos, recalcan el juego de las sillas, el director de orquesta o el corro de las patatas.

En la pregunta de los **juegos de mover las manos**, los más repetidos por el profesorado han sido: Don Federico, en la calle 24, toma tomate, chocolate y mariposa.

Entre el alumnado, los más repetidos han sido: en la calle 24, la lecherita, chocolate y mariposa.

De acuerdo a la pregunta sobre **juegos de balanceos o galopes en las rodillas**, los más repetidos tanto por los alumnos como por los profesores han sido: aserrín aserrán y al paso, al trote y al galope.

Sobre los **juegos de enseñar a bebés a andar o saludar**, los maestros y maestras han respondido algunos como los cinco lobitos, cucu tras, palmas palmitas; mientras que la mayoría de los alumnos y alumnas no han contestado a esta pregunta por desconocimiento.

En cuanto a la pregunta de **juegos para hacer cosquillas o curar**, tanto los alumnos como los profesores coinciden en que el más destacado es el cura sana, culito de rana; así como en los juegos o canciones de conjuros e innovaciones destacan el de luna lunera, cascabelera o el abracadabra pata de cabra.

Por otro lado, atendiendo a la pregunta número 16, tras analizar las encuestas, he podido observar que algunas letras de canciones varían.

Algunos ejemplos serían:

Sujeto 1:	Sujeto 2:	Sujeto 3:	Sujeto 4:
<i>Sana sana</i>	<i>Cura sana</i>	<i>En un café</i>	<i>En un café</i>
<i>culito de rana</i>	<i>culito de rana</i>	<i>se rifa un pez</i>	<i>se rifa un gato</i>
<i>sino cura hoy</i>	<i>sino se cura hoy</i>	<i>al que le toque</i>	<i>al que le toque</i>
<i>curará mañana.</i>	<i>se curará mañana.</i>	<i>el número diez.</i>	<i>el número cuatro.</i>

En el resto de canciones que se han escrito, las letras coinciden entre los diferentes encuestados.

Por último, en la pregunta 17 se ha planteado a los encuestados y encuestadas si podían escribir algún otro juego o canción que ellos supieran que no se hubiese mencionado en la encuesta.

Muchos de los encuestados, no contestaron a esta pregunta, pero de los que sí lo hicieron, las respuestas más repetidas fueron: *Chocolate, Mariposa, La lecherita, La calle 24* o el *Milkituli*, todos juegos de manos.

## 7. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación, se expondrán los resultados de la investigación ordenados por preguntas y sus correspondientes respuestas.

Comenzando con la pregunta número 15 en el subapartado 1 acerca de los juegos de acción y movilidad que conocen podemos darnos cuenta, que todos los maestros (100 %) conocen los 4 de los 5 juegos propuestos, exceptuando *Teresa, la marquesa*, el cual solo lo conocen el 71,4 % de los profesores. Con los alumnos, ocurre algo similar, pero existe un mayor porcentaje de niños y niñas que no conocen juegos como *El escondite inglés* o *A la sillita de la reina*. También, respecto a la pregunta 6 donde las cuestionamos sobre que juegos de este tipo conocen, los más repetidos son los juegos de comba o de corro, el pañuelo o el pilla pilla.

Por otro lado, en cuanto a los juegos con objetos, tanto por parte del profesorado como del alumnado, los más conocidos son *El balón prisionero* o la *Comba* con un 100 %, mientras que los menos conocidos son *¿Jugamos a las amoras?* o *El anillo se fue a Roma* con casi el 0 %. Algunos ejemplos de estos juegos que se compartieron fueron el pañuelo, la comba, los juegos de goma, entre otros.

Si hablamos de las retahílas de sorteo, la más conocida tanto para los alumnos como para los profesores es *Pinto, pinto, gorgorito* con un porcentaje del 100 % en los maestros y un 93,5 % en el alumnado. Pero, podemos ver una diferencia entre estos dos grupos en cuanto a la retahíla de *En un café se rifa un gato* y *Una dola*, ya que, esta última es más conocida por los niños y niñas (82,6 %), mientras que la primera es más conocida por los maestros (85,7 %). También, junto con *Pinto, pinto, gorgorito*, la retahíla más comentada han sido *Zapatito blanco, zapatito azul*.

Comentando los juegos rítmicos, ambos, son poco conocidos tanto por el alumnado como por el profesorado con porcentajes en no conocido de 89,1 % y 95,7 % entre los niños y niñas y 85,7 % y 100 % entre los maestros y maestras.

En cuanto a las retahílas/ dichos para mover las manos, los más conocidos por los profesores y profesoras son *Palmas palmitas, Cinco lobitos* y *Este fue a por leña* con un 100 %, mientras que, entre los niños y niñas, encontramos más controversia siendo los anteriormente mencionado, los menos conocidos. Destacan entre estos últimos, *La calle 24, Don Federico, Chocolate* o *Mariposa*.



Por otro lado, en las preguntas de balanceos y galopes en las rodillas, de los juegos musicales propuestos, los más conocidos son *Aserrín aserrán*, *Un elefante se balanceaba* y *A la sillita de la reina* que en los maestros y maestras ascendía a un 100 % y en el alumnado a 52,2; 93,5 y 78,3; respectivamente. En juego de balanceo más conocido es *Al paso, al trote y al galope*.

Si hablamos de los juegos para enseñar a andar o a saludar (*Anda, niño, anda*) todos los maestros y maestras lo conocen (100 %), mientras que, entre los niños y niñas, saben de él el 82,5 %. Los más comentados en la pregunta 12 son *Los cinco lobitos* o el *Cucu tras*.

En el subapartado de juegos para hacer cosquillas y risas, encontramos un 100 % del profesorado que lo conoce, mientras que, por otro lado, del alumnado, solo un 71,7 lo señala.

En el juego de curar, la mayor parte del alumnado lo reconoce o lo ha practicado, mientras que todos los maestros y maestras lo conocen. Esto se puede deber a que es una canción o juego muy conocido por todos, ya bien sea porque nos lo han enseñado en casa o el colegio.

Por último, indicar, que, aunque los juegos o canciones de conjuros e innovaciones son poco conocidos entre los niños y niñas, este que se ha expuesto en concreto, es muy conocido entre ellos y ellas y un 100% del profesorado lo sabe.

## **8. CONCLUSIONES**

### **8.1. Conclusiones relacionadas con los objetivos del trabajo.**

Los datos obtenidos en esta investigación nos demuestran que el folclore popular se va ajustando a los tiempos actuales y algunas de las manifestaciones clásicas y tradicionales comienzan a ser desconocidas.

Por otro lado, se observa también, de igual manera, una fractura generalmente notable en el recuerdo del profesorado y el olvido o el desconocimiento de los niños y niñas. Esto, puede deberse a la aparición de nuevos entretenimientos ligados a las nuevas tecnologías que, en la actualidad, sustituyen en muchas ocasiones a la práctica de los juegos tradicionales.

También, puede deberse a que los niños y niñas de este colegio se han criado, la mayor parte, en un ambiente urbano y la mayor parte de la literatura popular oral la conocen gracias a lo contado por sus padres o abuelos.

No obstante, podemos afirmar que la literatura oral infantil pervive activamente en la actualidad y forma parte insoluble de la infancia y sus juegos.

### **8.2. Limitaciones de la propuesta.**

Algunas de las limitaciones que se han encontrado en cuanto a la propuesta, puede ser la insuficiencia de clases en las que se han llevado a cabo el cuestionario. Somos conscientes de que el número de sujetos entrevistados no es una muestra altamente significativa, además se observa una disonancia entre el número de alumnos y alumnas del estudio y los docentes que han participado en el mismo.

Por otro lado, muchos de los encuestados han respondido algunas preguntas al azar o ni si quiera lo han hecho por cansancio o falta de interés. Además, algunas de las encuestas fueron entregadas fuera de plazo, por lo que ya no han podido ser analizadas, lo que ha redundado en un número menor de sujetos de estudio.

Esta limitación se podrá haber solventado si se hubieran hecho entrevistas individuales a niños, niñas, profesores y profesoras al azar en vez de un cuestionario.

Finalmente, la validación del cuestionario debía haberse realizado con una mayor profundidad y llegando a más evaluadores para haber mejorado la redacción de algunas cuestiones que resultaron un poco confusas entre los niños y las niñas.

### **8.3. Futuro de la propuesta.**

Como futuras propuestas de investigación, cabe cuestionarse sobre la permanencia de estos dichos tan tradicionales en el futuro y que consecuencias se derivarán de su ausencia. No se debe olvidar que todos ellos forman parte del ideario cultural que aparece representado en otras formas artísticas, consideramos que su desconocimiento conllevará una mala interpretación (o no completa) de esas manifestaciones.

También, debemos reflexionar sobre los cambios que la crianza ha sufrido con el acceso laboral de las mujeres, así como el cambio en el papel de los abuelos y la educación en la primera infancia. Unido a estos cambios sociales, cabe también la necesidad de indagar sobre los nuevos modos de crianza y el papel que desempeñan los medios digitales.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agamben, G. (2010). *Infancia e historia*. Adriana Hidalgo.
- Álvarez, E. (2019). Niños que serán adultos: cartografía de la infancia en los cuentos de Care Santos. En P. Celma y C. Morán (eds.). *La verdadera patria. Infancia y adolescencia en el relato español contemporáneo* (pp.119-136). Iberoamericana-Vervuert.
- Alzina, R. B. (2004). *Metodología de la investigación educativa* (Vol. 1). Editorial La Muralla.
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., y Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.
- Anyon, J. (1981). Social class and school knowledge. *Curriculum Inquiry*, XI, 3-42.
- Cerrillo, P. (2011). Memoria, oralidad e escritura. Sobre literatura oral e literatura escrita. *Boletín Galego de Literatura*, 44(2), 7-29.
- Gómez, N. (2002). Los géneros de la literatura de tradición oral: algunas proyecciones didácticas. *Lenguaje y textos*, 18, 175-181. [https://www.sidll.org/es/lenguaje-y-textos/consulta?field\\_journal\\_issue\\_value=18&year%5Bvalue%5D%5Byear%5D=&keys=](https://www.sidll.org/es/lenguaje-y-textos/consulta?field_journal_issue_value=18&year%5Bvalue%5D%5Byear%5D=&keys=)
- Fernández, F., García, J. M., González, Ó., Herrero, M., Prado, A., Quiroga, P. P., ... y Villarino, R. (2008). *Para jugar como jugábamos: recuperación de los juegos tradicionales del suroccidente asturiano*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/2608/01720092004706.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huizinga, H. (2012). *Homo ludens*. Alianza editorial.
- Lada, U. (2007). La actio en la narrativa oral literaria. En M. A. Garrido y E. Frechilla. *Teoría crítica. Homenaje a la profesora Carmen Boves Naves* (pp. 309-333). Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

- Montero, I., y León, O. (2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en Psicología. *Revista internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 2(3), 503-508.
- Pelegrín, A. (1984). *Cada cual atiende a su juego*. Cíncel.
- Pelegrín, A. (1996). *La flor de la maravilla*. El árbol de la memoria.
- Pérez-Moreno, J., y Vallverdú, L. V. (2016). El juego musical infantil: indicios de un vacío en la literatura académica. *Revista electrónica de LEEME*, (37), 51-62. <https://ojs3.uv.es/index.php/LEEME/article/view/9878/9296>
- Real Academia Española (2023), Folclore, en Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es/folclore> [27.02.2024].
- Ruiz, T. Z., y Magán, P. M. (2008). La importancia de la literatura de tradición oral: entrevista a Pascuala Morote Magán. *Revista Educación y Pedagogía*, 20(50), 177-190. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/9933>
- Torremocha, P. C. C. (2004). Literatura y juego: las canciones escenificadas infantiles. Disparidades. *Revista de Antropología*, 59(2), 175-194. <https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/133/134>
- Torrijos, M. D. M. R. (2005). Literatura infantil de tradición oral: una aproximación desde sus géneros. *Garzo: revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*, (5), 187-207.
- Trevarthen, C. y Grant, F. (1979). Not work alone: infant play and the creation of culture. *New Scientist*, 22, 566-569.
- Xu, Y. (2010). Children's social play sequence: Parten's classic theory revisited. *Early Child Development and Care*, 180(4), 489- 498.

**ANEXO 1**  
**INSTRUMENTO**

1. Edad:	2. Sexo:
<p>3. ¿Eres profesor o alumno?</p> <p>4. En el caso de ser alumno, indica el curso en el que te encuentras.</p> <p>5. En el caso de ser profesor, indica los años que llevas impartiendo docencia.</p> <p><u>Contenido</u></p> <p>6. ¿Qué juegos de acción y movilidad conoces o has practicado?</p> <p>7. ¿Qué juegos con objetos conoces o has practicado?</p> <p>8. ¿Conoces algunas retahílas de sorteo? ¿Cuáles?</p> <p>9. ¿Conoces juegos rítmicos?</p> <p>10. ¿Qué dichos o juegos de mover las manos conoces?</p> <p>11. ¿Conoces o practicas juegos de balanceos o galopes en las rodillas?</p> <p>12. ¿Conoces juegos para enseñar a bebés a andar o saludar?</p> <p>13. ¿Qué canciones o juegos conoces de cosquillas y risas? ¿Y para curar?</p> <p>14. ¿Conoces alguna canción o juego de conjuros o innovaciones?</p> <p><u>Juegos y canciones</u></p> <p>15. ¿Conoces estos juegos? Marca sí o no en cada caso:</p> <p><u>Juegos de acción y movilidad</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El escondite inglés: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• El baile de las estatuas: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• Teresa la marquesa: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• A la sillita de reina: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• La rayuela: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li></ul> <p><u>Juegos con objetos</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Jugamos a las amoras?: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• El anillo se fue a Roma: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• La peonza: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• Sangre: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• La comba: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• Balón prisionero: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li></ul> <p><u>Retahílas de sorteo</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pinto, pinto gorgorito: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• En un café se rifa un gato: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li><li>• Una dola: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li></ul> <p><u>Juegos rítmicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• San Isidro Labrador: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></li></ul>	

- Dos Pepito, el bandolero: Sí  No

#### Retahílas/dichos para mover las manos

- Este fue a por leña: Sí  No
- Cinco lobitos: Sí  No
- Palmas, palmitas: Sí  No
- La canción de las manitas: Sí  No

#### Balancesos, galopes en las rodillas

- Aserrín, aserrán: Sí  No
- ¡Mira un pajarito sin cola!: Sí  No
- Un elefante se balanceaba: Sí  No
- A la sillita de la reina: Sí  No
- La canción del caballo: Sí  No

#### Enseñar a andar, saludar

- Anda, niño, anda: Sí  No

#### De cosquillas y risas

- Una hormiguita que sube por aquí: Sí  No

#### De curar

- Sana, sana: Sí  No

#### Conjuros e innovaciones

- Luna, lunera, cascabelera: Sí  No

16. De las canciones anteriores o de alguna que tú recuerdes, escribe la letra que acompaña a la música o al juego.
17. ¿Conoces alguna otra que no esté recogida arriba? Escribe cómo se llama y para qué se usa.