



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

JUEGOS TRADICIONALES Y/O POPULARES EN CASTILLA Y LEÓN

Autor: Marcos Gómez González

Tutor: David Fernández Atienzar

ÍNDICE

Introducción.....	3
Justificación	4
1. Fundamentación Teórica.....	5
1.1. Referentes teóricos.....	5
1.2. Definición de juegos populares y tradicionales.....	6
1.2.1. Diferencias entre Juegos Tradicionales y Populares.....	7
1.3. Características del juego.....	8
1.4 Características según las edades.....	9
1.5. Juegos Tradicionales en vía de extinción por la tecnología.....	9-10
1.6. Los estilos de enseñanza de la EF y el deporte a través de 40 años de vida profesional	10
1.7. Importancia cultural en Castilla y León.....	12
1.8. Juegos autóctonos Castilla y León.....	13
2. Metodología.....	19
2.1. Objetivo general.....	19
2.1.1. Objetivos específicos.....	19
2.2. Instrumentos de recogida de datos.....	19
3. Resultados.....	33
4. Discusión	37
5. Conclusiones.....	39
6. Bibliografía.....	41
7. Anexos.....	44

Introducción

En el presente documento se recoge el Trabajo de Fin de Grado (TFG) del Grado de Educación Primaria. En este trabajo se desarrolla una propuesta didáctica centrada en la enseñanza de los Juegos Tradicionales en Castilla y León. El objetivo es "Analizar, documentar y promover la inclusión de juegos tradicionales de Castilla y León en el ámbito educativo, con el fin de preservar la herencia cultural regional y fomentar el desarrollo integral de los niños." Para conseguir este objetivo, he tenido que revisar bibliografía referente al tema, de forma online y en papel y preparar diferentes actividades.

Para evaluar su conocimiento, les entregaremos una ficha con preguntas para que les hagan a sus familiares, y así, poder comparar épocas. A lo largo de las prácticas realizaremos seis sesiones recogidas en una Unidad Didáctica con su correspondiente tabla curricular.

En la primera sesión se les explica qué vamos a hacer, la ficha que tienen que realizar y hacemos una lluvia de ideas sobre los Juegos Tradicionales. Además de realizar juegos de corro como la gallinita ciega.

En las demás sesiones trabajaremos diferentes habilidades motrices y juegos, pero lo que tendrá más relevancia será la inclusión y el trabajo en equipo. También será importante el feedback de los alumnos después de cada sesión.

Justificación

Los juegos tradicionales son importantes para acercar a los alumnos a la práctica de la actividad física, de forma divertida y lúdica. Además, son juegos con un reglamento igualitario para que todas y todos opten a las mismas posibilidades de ganar.

Además, cabe destacar la importancia cultural y los valores que se transmiten de generación en generación. Asimismo, ayudan a mejorar física y mentalmente a las personas y también como entretenimiento.

Dichos juegos tienen una gran relación con las habilidades motrices debido a la necesidad de coordinación, velocidad o agilidad.

Por desgracia, las nuevas tecnologías están ganando demasiada popularidad y menguando el tiempo y el espacio de juego de los alumnos. Por ello, los profesores deberían incluir estas actividades en la programación.

Por otro lado, he decidido centrarme en Castilla y León para explicar y analizar los juegos de esta comunidad autónoma y desarrollar una propuesta de intervención en la que los alumnos puedan conocer y practicar los juegos tradicionales y socializar de una forma diferente con sus compañeros mientras aprenden cultura y realizan ejercicio físico.

1. Fundamentación Teórica

Según varios autores, el juego en la Educación Primaria se refiere a actividades que permiten a los niños explorar, experimentar y aprender de manera activa y participativa, mediante la interacción con su entorno, compañeros y recursos educativos.

1.1. Referentes teóricos

El juego, según diversos expertos, ocupa un lugar central en el desarrollo infantil. Piaget (1962), pionero en psicología del desarrollo, lo considera la actividad más elevada de la infancia, destacando su contribución al crecimiento intelectual, afectivo y social de los niños. Por su parte, Vygotsky (1978) resalta el papel formativo del juego, afirmando que es fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Montessori (1967) conocida por su enfoque educativo, concibe el juego como el trabajo del niño, donde a través del juego libre exploran su entorno, desarrollan habilidades motoras y adquieren conocimientos de manera natural. Fröbel (1887), precursor de la educación infantil, describe el juego como la actividad más pura y elevada del niño, donde se revela su verdadera naturaleza interior, y a través del cual comprenden el mundo y a sí mismos. En estas perspectivas convergen la importancia del juego como vehículo para el aprendizaje, la exploración y el desarrollo integral de los niños.

1.2. Definición de juegos populares y tradicionales

La definición de juegos populares y tradicionales según Rodríguez Moreno, Acuña Mendoza, y Acevedo (2020) es la siguiente:

“Los juegos populares y tradicionales son actividades lúdicas arraigadas en la cultura de una comunidad o sociedad, transmitidas de generación en generación de manera oral o práctica. Estos juegos suelen involucrar la participación activa de los jugadores, basándose en reglas simples o convenciones establecidas, y a menudo se juegan al aire libre o en entornos comunitarios. Estos juegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también desempeñan un papel importante en la socialización, el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas, y la preservación de tradiciones culturales a lo largo del tiempo. Algunos ejemplos de juegos populares y tradicionales incluyen la rayuela, la cuerda doble, la sogu tira y afloja, el escondite, entre otros, que varían según las regiones y culturas específicas.”

1.2.1. Diferencias entre Juegos Tradicionales y Populares

	Juegos Tradicionales	Juegos Populares
Antigüedad	Origen más antiguo y a menudo se transmiten de generación en generación.	Más recientes, pueden estar impulsados por la tecnología.
Forma de transmisión	De padres a hijos, de generación en generación	Se pueden expandir por redes sociales, televisión, etc.
Entorno de juego	Locales, calles.	Se pueden jugar en entornos virtuales como los videojuegos.
Reglas	Se suelen transmitir oralmente y adaptarse con el tiempo.	Reglas más estandarizadas y estructuradas.
Participación comunitaria	Gran fomento de participación	Menos participación

Figura (1) Nota. Elaboración Propia

1.3. Características del juego

Según Bautista (2008) existen unas características generales:

- **Placentero:** El juego debe ser satisfactorio y no suponer frustración ni enfado. Por eso, debemos enseñar a los alumnos los valores del juego y no la victoria o la derrota.
- **Mundo aparte:** La práctica del juego debe evadirnos de la realidad y ayudarle a lograr satisfacciones que no se pueden alcanzar de otra forma.
- **Liberador:** Deben ser actividades libres, nunca obligadas.
- **Expresivo:** Debe facilitar la exteriorización de los sentimientos reprimidos en situaciones normales.
- **Socializador:** Ayudar a la socialización pasando de actividades individuales a juegos colectivos o cooperativos.
- **Incierto:** Al utilizar la creatividad, los alumnos tienen mayor motivación por ver el resultado final.
- **Ficticio:** Continuo mensaje simbólico.
- **Convencional:** Resultado de un acuerdo establecido por los jugadores, los que diseñan las normas y el juego.

1.4. Características según las edades:



Figura (2) Nota. Elaboración propia, basado en Bautista (2008)

1.5. Juegos tradicionales en vía de extinción por la tecnología

Los juegos tradicionales fueron parte integral de los procesos sociales que contribuyeron al desarrollo social, cognitivo e interactivo de las generaciones anteriores. Estos juegos, que se basan en la imaginación, los símbolos y la actividad física, han perdido su relevancia actual ya que algunas personas prefieren herramientas o dispositivos tecnológicos que inciden en el desarrollo motor de los niños. Estos cambios también se han relacionado con dificultades de concentración y memoria, que son motivo de preocupación en los niños, al igual que los problemas de sueño y el bajo rendimiento escolar. Además, algunas organizaciones sanitarias consideran que algunos dispositivos son peligrosos para la salud infantil e incluso cancerígenos. Esto contribuye a la falta de actividad física, la reducción de la interacción social y de las capacidades cognitivas. Existe la preocupación de que la nueva generación prefiera

jugar frente a pantallas en lugar de divertirse al aire libre, lo que puede ser una distracción y una diversión con muchos beneficios. Los avances tecnológicos han traído beneficios, pero también han creado serios desafíos. Esto significa que los niños están expuestos a problemas ambientales, lo que los vuelve antisociales y propensos a la depresión. La tecnología limita la imaginación y los procesos mentales necesarios para comprender situaciones cotidianas que podrían desarrollarse mediante juegos tradicionales. Si bien es cierto que la tecnología ofrece ciertas ventajas a la generación más joven, el estilo de vida en gran medida sedentario asociado con el uso de la tecnología ha dado lugar a juegos tecnológicos que intentan abordar aspectos de la falta de adaptación a los viajes, las habilidades cognitivas, la socialización y el desarrollo social de los niños. Sin embargo, estas soluciones no cubren del todo las expectativas y dejan vacíos en la formación, los procesos y el desarrollo de las nuevas generaciones, exponiéndolas a situaciones de riesgo.

1.6. Los estilos de enseñanza de la EF y el deporte a través de 40 años de vida

profesional

El texto de Delgado Noguera (2015) nos introduce en un viaje que no solo se asemeja a una carrera profesional, sino que también evoca la dinámica de una relación matrimonial. Me resulta fascinante cómo se entrelazan estas metáforas para describir las distintas etapas por las que pasa un educador físico a lo largo de su trayectoria.

“En la primera fase, la etapa de la poesía, el entusiasmo inicial es palpable. Es como el enamoramiento en una relación, donde todo parece posible y emocionante.” “Es el momento en el que uno se enfrenta a la dicotomía entre la teoría y la práctica, algo que he experimentado en mi propia práctica como educador.” Es un periodo de descubrimiento y experimentación, donde se forjan las bases de nuestra labor docente.

Sin embargo, como en cualquier relación, llega un momento en que la novedad se desvanece y la rutina comienza a hacer acto de presencia. “Esta es la etapa de la prosa poética, donde la estabilidad y la necesidad de mantener viva la pasión se entrelazan de forma delicada.” Aquí es donde la introducción de nuevos estilos de enseñanza, como menciona Delgado Noguera, puede ser crucial para mantener el interés y la motivación tanto del profesor como de los alumnos.

“La prosa, la tercera etapa, me recuerda a esos momentos en los que la monotonía amenaza con apoderarse de la relación.” “La rutina se instala, la ilusión inicial se desvanece y algunos pueden incluso enfrentarse a una crisis vocacional.” Es un momento crítico que invita a la reflexión profunda sobre nuestra labor como educadores, algo que considero esencial para el crecimiento profesional y personal.

“Finalmente, la cuarta etapa, la crisis, es un punto de inflexión donde se pueden tomar distintos caminos. Es como enfrentarse a una encrucijada en la que debemos decidir si renovamos nuestro compromiso con la profesión o si nos distanciamos de ella.” Coincido con Delgado Noguera en que el redescubrimiento de la pasión docente a través de nuevas experiencias y enfoques es fundamental para superar esta etapa y seguir creciendo como educadores.

En mi experiencia, he encontrado que la investigación en los estilos de enseñanza y la conexión con la realidad de las aulas son aspectos clave para mantenerse relevante y efectivo como educador. Además, la necesidad de adaptarse a las nuevas realidades sociales y tecnológicas es una realidad innegable en el mundo de la educación física y el deporte.

En resumen, este texto ofrece una visión enriquecedora sobre la evolución profesional de los educadores físicos, subrayando la importancia de la adaptación, la innovación y la reflexión constante para mejorar la calidad de la enseñanza en este campo.

1.7. Importancia cultural en Castilla y León

En Castilla y León, al igual que en muchas otras regiones con una rica tradición cultural, los juegos populares y tradicionales desempeñan un papel fundamental en la identidad y el patrimonio cultural de la comunidad. Los juegos tradicionales, tales como la rana, la calva y la tanguilla, son manifestaciones de costumbres y tradiciones transmitidas de generación en generación. La Junta de Castilla y León en su obra *Museo del Juego* (2024), subraya la importancia de estos juegos en la preservación y transmisión de elementos significativos de la cultura local.

La socialización y vinculación comunitaria son aspectos destacados de estos juegos. Según García y Rodríguez (2018), participar en juegos populares facilita la interacción social y fortalece los lazos comunitarios, estableciendo relaciones, compartiendo experiencias y promoviendo un sentido de pertenencia a la comunidad.

En términos de recreación, los juegos populares proporcionan actividades que promueven la diversión y el entretenimiento sin depender de tecnología avanzada. Esto es especialmente relevante en la actualidad, donde las formas de entretenimiento han evolucionado rápidamente. Estos juegos se incorporan en festividades locales, agregando un componente lúdico y festivo a las tradiciones.

En cuanto al contexto educativo, estos juegos no solo ofrecen entretenimiento, sino que también son portadores de la identidad cultural y social de la región, contribuyendo a la cohesión comunitaria y al mantenimiento de la herencia cultural a lo largo del tiempo.

En resumen, los juegos populares y tradicionales en Castilla y León son mucho más que una simple forma de entretenimiento; son una parte integral del patrimonio cultural, social y educativo de la región, desempeñando un papel crucial en la preservación de tradiciones, la promoción de valores y el fortalecimiento de la comunidad.

1.8. Juegos autóctonos Castilla y León

Según la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León, al igual que en otras regiones de España, existen una serie de juegos tradicionales y populares que han sido transmitidos de generación en generación. Algunos de ellos incluyen:

La Calva

Un juego tradicional que se practica al aire libre, similar a la petanca. Consiste en lanzar un disco de hierro, llamado marro, con el objetivo de derribar unos bolos situados a cierta distancia.

Las categorías existentes para la práctica de este deporte, por sus especiales características serán las establecidas en las bases de competición.

Distancias de tiro para las distintas categorías:

ALEVÍN 8 metros.

INFANTIL 10 metros.

JUVENIL 13 metros.

TERCERA EDAD 14 metros.

ESPECIAL (A y B) 14,5 metros.

Peso mínimo del MARRO por categorías:

ALEVÍN 500 gramos.

INFANTIL 750 gramos.

JUVENIL 1250 gramos.

TERCERA EDAD 1250 gramos.

ESPECIAL (A y B) 1500 gramos.

El Juego de la Rana

También conocido como rana o sapo, es un juego de precisión en el que se lanzan discos de hierro desde una distancia determinada con el objetivo de introducirlas en agujeros numerados de una plataforma, teniendo todos ellos diferentes puntuaciones y obteniendo mayor puntuación al introducirla ficha por la boca de la rana.

Las categorías para la Rana son:

ALEVÍN..... hasta 11 años.

INFANTIL.....12 a 14 años.

JUVENIL.....15 a 18 años.

ESPECIAL (A y B).....19 a 60 años.

TERCERA EDAD..... desde 60 años.

Todos los jugadores de las diferentes categorías podrán solicitar, mediante escrito a su club, el pertenecer a una categoría superior, siempre y cuando este jugador y club lo vean oportuno, nunca en una categoría inferior. Se entiende por CATEGORÍA A o B la denominada ESPECIAL.

La inscripción en la categoría elegida durará todo el campeonato y no podrá inscribirse durante ese tiempo en NINGUNA otra.

Puntuación:

RANA..... .50 puntos.

MOLINO.....25 puntos.

PUENTE..... 10 puntos.

RESTO DE AGUJEROS.....5 puntos.

La Tabas

Un juego que se practica con huesos de animales, especialmente de cordero. Los participantes lanzan las tabas y realizan diferentes movimientos con el objetivo de conseguir la mayor puntuación. Consiste en lanzar la taba, ganando una o cuatro unidades apostadas si quedan las partes salientes del hueso hacia abajo, o perdiendo otras tantas si quedan las partes hundidas en la cara superior.

La Rayuela

Un juego muy extendido que se juega dibujando un diagrama en el suelo con casillas numeradas. Los jugadores lanzan una piedra y deben recorrer el diagrama saltando de casilla en casilla sin pisar las líneas.

Las Zancas

Consiste en caminar sobre zancos, generalmente contruidos con madera, y realizar diversas pruebas o recorridos. Es una actividad lúdica que ha sido parte de las celebraciones tradicionales.

La Tanga

Aunque recibe diversos nombres por toda España, la más conocida es la ‘‘Tanga’’.

El otro elemento fundamental del juego son los hierros que se lanzan para golpear la tanga, el nombre más común es tostón.

Según Manuel Veleda, nos referimos a la tanga como la pieza a derribar, el tostón la pieza que debe derribar a la tanga.

La tanga tiene unas medidas de 170 mm de altura, 40 mm de diámetro de base, 28 mm de diámetro de cuello y 40 mm del anillo central.

En cuanto a la puntuación:

- Tirar la tanga (dándole con el tostón) : 2 Puntos.
- Sacar CAMA: 2 Puntos.
- En cada jugada, el jugador puede hacer un máximo de ocho puntos.
- Cuando la Chapa se encuentre a la misma distancia del Tostón y de la Tanga, será de cuatro puntos.
- Cuando el Tostón esté en contacto con la Tanga, si la distancia existente entre la Chapa y el Tostón es menor que la distancia entre Chapa y la Tanga, será de cuatro puntos. Si por el contrario la distancia es mayor no será nada y por consiguiente será CAMA.
- La medida se tomará siempre desde el punto más cercano entre la Tanga y el Tostón a la Chapa.
- Cuando la Chapa se encuentre más cerca del Tostón que la Tanga, se considera como válida de cuatro puntos.
- Cuando con el Tostón ha sido derribada la Tanga y la Chapa ha salido desplazada y ésta no se encuentra, la jugada se dará válida con cuatro puntos.

- Si el Tostón pega a la Tanga, y ésta se rompe en dos, se tomará como bueno el trozo mayor de la Tanga, fuese cual fuera su posición con relación a la Chapa. Entendiéndose como roto, algo que no sea un astillamiento.
- Cuando con el Tostón ha sido derribada la Tanga y la Chapa o Tanga sale desplazada fuera de la pista de juego, la jugada se dará válida con cuatro puntos (todo).
- Cuando la Chapa es derribada por el Tostón, y la Tanga queda de pie, a jugada seguirá su curso normal.
- Cuando esto ocurre, la chapa quedará donde haya sido desplazada por el Tostón, hasta que hayan realizado todos los lanzamientos dicho equipo.
- Cuando la Tanga es derribada por el Tostón, y ésta sale despedida y vuelva a quedar de pie, la jugada seguirá su proceso normal, dando como buena la pegada.
- Todas las jugadas ambiguas o fuera de lo establecido en este reglamento, la decisión será de los jueces y su decisión será irrevocable.

La Llave

Se juega en algunas localidades de El Bierzo. Se practica en recintos cerrados como las bodegas de los pueblos, el juego utiliza dos elementos metálicos: la llave y los tejos. La primera, un hierro clavado en el suelo que puede tener unas aspas giratorias, se debe tocar con los tejos.

Antes de jugar, crearemos una línea en el suelo y sin traspasarla nos dispondremos a tirar los 10 tejos, que son unas fichas de hierro de 200 gramos cada una. Las lanzaremos hacia la llave para puntuar lo más posible, considerando que el aspa superior es el más pequeño y difícil de

dar y puntúa 20 puntos, el mediano 10 puntos y el inferior y más grande 5 puntos. Gana el que después de las rondas pactadas tenga mayor puntuación

El Billar Romano

La actividad se desarrolla en un recinto cerrado, en cualquier época del año. El terreno de juego es octogonal y se encuentra por debajo del nivel del suelo. Consta de una bola pequeña, denominada bili, y ocho bolas (cuatro, blancas y cuatro, negras), que corresponden a los equipos participantes. La puntuación se otorga en función del número de bolas del mismo equipo que queden más cerca del bili, siempre y cuando no haya más próxima ninguna del contrario. Cada bola vale un punto.

Estos juegos tradicionales son parte importante del patrimonio cultural de Castilla y León, y muchos de ellos se han transmitido de generación en generación como parte de las celebraciones locales y festividades tradicionales.

2. Metodología

2.1. Objetivo General

Analizar, documentar y promover la inclusión de juegos tradicionales de Castilla y León en el ámbito educativo, con el fin de preservar la herencia cultural regional y fomentar el desarrollo integral de los niños.

2.1.1. Objetivos Específicos

Objetivo Específico 1: Analizar y documentar los juegos tradicionales de Castilla y León.

Objetivo Específico 2: Fomentar la participación activa de todo el alumnado en las actividades propuestas.

Objetivo Específico 3: Elaborar estrategias y juegos para fomentar el desarrollo integral de los alumnos.

2.2. Instrumentos de recogida de datos

Recopilación y clasificación de juegos autóctonos: Se realizó una exhaustiva recopilación y clasificación de los juegos tradicionales profundamente arraigados en la región de Castilla y León. Este proceso incluyó un minucioso registro de las normas que rigen cada juego, los diversos elementos y materiales que se emplean en su ejecución, así como el contexto cultural y social en el que estas actividades lúdicas se practican habitualmente.

Análisis histórico: Se llevó a cabo una investigación detallada sobre la historia de los juegos tradicionales en la región, explorando desde sus inicios hasta su estado en la actualidad. Este

análisis puso énfasis en destacar los eventos históricos y las transformaciones culturales que han influido en la evolución y el desarrollo de estos juegos a lo largo del tiempo, subrayando cómo han perdurado y cambiado a través de diferentes épocas.

Realización de una unidad didáctica de Juegos Tradicionales en el aula: Se implementó una unidad didáctica específica, compuesta por seis sesiones, dirigida a estudiantes de 3° de Primaria. Esta unidad se centró en la enseñanza y práctica de juegos predeportivos, populares y tradicionales, adaptando cuidadosamente las actividades a las características y necesidades del alumnado.

En cuanto a los instrumentos de recogida de datos según los referentes teóricos:

Instrumentos según Piaget:

Observación Directa

Piaget (1965) define la observación directa como un método esencial para el estudio del desarrollo cognitivo y conductual de los niños. Utilizaba este método para comprender cómo los niños interactúan con su entorno y cómo estas interacciones influyen en su desarrollo cognitivo.

Aplicación

Durante las jornadas escolares dedicadas a los juegos tradicionales, se actuó como observador para analizar cómo los niños se relacionaban con los juegos y entre ellos. Esta observación permitió captar los procesos cognitivos y sociales en acción, observando el comportamiento y las estrategias empleadas por los niños.

Cuaderno de Campo

Según Piaget (1976), el cuaderno de campo es fundamental para registrar observaciones detalladas, reflexiones y análisis de las actividades observadas. Facilita documentar el proceso de desarrollo cognitivo a través de las experiencias y comportamientos de los niños.

Aplicación

En este estudio, se utilizó un cuaderno de campo para anotar detalles sobre las metodologías empleadas en clase y el desempeño de los alumnos durante las prácticas. Se compararon distintas metodologías considerando la diversidad del alumnado, lo que permitió entender cómo varían las estrategias educativas según las necesidades y características de los niños.

Encuestas

Piaget (1948) no usaba encuestas en el sentido moderno, pero consideraba valiosas las entrevistas estructuradas para entender el pensamiento infantil. Las preguntas deben diseñarse para captar cómo los niños perciben y comprenden su entorno.

Aplicación

Se diseñaron encuestas para explorar la experiencia de los alumnos con los juegos tradicionales. Las encuestas indagaron sobre sus juegos favoritos, los más desafiantes y las estrategias utilizadas, proporcionando una visión de sus procesos cognitivos y preferencias

Preguntas Informativas

Piaget (1970) considera que las preguntas informativas o entrevistas son esenciales para explorar el razonamiento y las explicaciones que los niños dan sobre sus acciones y pensamientos.

Aplicación

Se entrevistó a los familiares de los alumnos para obtener información sobre los juegos tradicionales. Esta interacción permitió que los niños jugaran con la ayuda o los consejos de sus familiares, proporcionando una visión más rica de cómo las experiencias compartidas influyen en el aprendizaje y desarrollo cognitivo.

Escala Likert

Piaget (1952) no utilizó escalas Likert específicamente, pero su interés en la medición del desarrollo cognitivo se alinea con el uso de herramientas estructuradas para evaluar actitudes y percepciones.

Aplicación

Se llevó a cabo una encuesta con una Escala Likert para medir el acuerdo o desacuerdo sobre diversos aspectos relacionados con los juegos tradicionales. Esta herramienta permitió evaluar de manera estructurada y cuantitativa las actitudes y percepciones de los alumnos respecto a las actividades, proporcionando una medida del impacto y recepción de los juegos.

Instrumentos según Vygotsky:

Observación Directa

Vygotsky (1978) destaca la observación directa para entender el desarrollo cognitivo en contextos sociales y culturales. Subraya la importancia de observar las interacciones de los niños con sus pares y adultos.

Aplicación

Durante las jornadas escolares, se observó cómo los niños interactuaban entre ellos y con los adultos. Esta observación permitió identificar las zonas de desarrollo próximo (ZDP) y cómo los juegos tradicionales facilitaban el aprendizaje a través de la interacción social.

Cuaderno de Campo

Vygotsky (1987) describe el cuaderno de campo como esencial para documentar observaciones sobre la interacción social y el uso del lenguaje en contextos de aprendizaje.

Aplicación

Se utilizó el cuaderno de campo para registrar metodologías usadas en clase y el desempeño de los alumnos, analizando cómo las interacciones sociales y estrategias pedagógicas influían en su desarrollo cognitivo.

Encuestas

Vygotsky (1978) sugiere que las encuestas pueden captar percepciones y experiencias en contextos sociales, aunque no las usaba en el sentido moderno.

Aplicación

Se diseñaron encuestas para conocer la experiencia de los alumnos con los juegos tradicionales, indagando sobre sus juegos favoritos, dificultades y estrategias, proporcionando una visión de sus experiencias de aprendizaje social y cultural.

Preguntas Informativas

Vygotsky (1986) considera que las entrevistas son cruciales para explorar el pensamiento y el lenguaje de los niños, ayudando a entender cómo construyen conocimiento con la ayuda de otros.

Escala Likert

Aunque Vygotsky (1934) no utilizó específicamente escalas Likert, su enfoque en la evaluación del desarrollo cognitivo a través de métodos estructurados es compatible con su uso.

Aplicación

Se realizó una encuesta con una Escala Likert para medir actitudes y percepciones sobre los juegos tradicionales, evaluando de manera estructurada el impacto y la recepción de las actividades.

Instrumentos según Montessori:

Observación Directa

Montessori (1967) considera la observación directa como una herramienta esencial para entender el comportamiento y las etapas de desarrollo de los niños, permitiendo al educador adaptar el ambiente de aprendizaje.

Aplicación

Durante las jornadas escolares, se observó cómo los niños interactuaban con los juegos y entre ellos, permitiendo identificar sus intereses y necesidades y adaptar las actividades para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo.

Cuaderno de Campo

Montessori (1949) describe el cuaderno de campo como una herramienta para documentar observaciones detalladas sobre el comportamiento y desarrollo infantil, ayudando a planificar actividades educativas personalizadas.

Aplicación

Se utilizó el cuaderno de campo para anotar información sobre metodologías en clase y el desempeño de los alumnos, ajustando estrategias educativas según las necesidades de cada grupo, promoviendo un aprendizaje autónomo.

Encuestas

Montessori (1912) no utilizaba encuestas, pero el principio de observar y escuchar a los niños se alinea con el uso de encuestas para entender sus necesidades y preferencias.

Aplicación

Se diseñaron encuestas para conocer la experiencia de los alumnos con los juegos tradicionales, obteniendo información sobre sus juegos favoritos, dificultades y estrategias, lo que puede guiar la adaptación de futuras actividades.

Preguntas Informativas

Montessori (1936) valoraba la interacción con la comunidad y la familia, utilizando entrevistas para entender mejor el contexto familiar y cultural del niño.

Aplicación

Se entrevistó a los familiares para obtener información sobre los juegos tradicionales, permitiendo a los niños jugar con ayuda de sus familiares y fomentando un aprendizaje conectado con su contexto cultural y familiar.

Escala Likert

Montessori (1936) no utilizaba escalas Likert, pero su enfoque en la observación sistemática y la evaluación del desarrollo infantil es compatible con su uso.

Aplicación Se realizó una encuesta con una Escala Likert para medir actitudes y percepciones sobre los juegos tradicionales, evaluando de manera cuantitativa el impacto y la aceptación de las actividades, informando futuras adaptaciones pedagógicas.

Instrumentos según Fröbel:

Observación Directa

Fröbel (1826) considera la observación directa esencial para entender el desarrollo infantil en su entorno natural, observando cómo interactúan con el mundo y entre ellos.

Aplicación

Durante las jornadas escolares, se observó cómo los niños interactuaban con los juegos y entre ellos, identificando habilidades y comportamientos emergentes, clave para diseñar actividades educativas alineadas con sus intereses y necesidades.

Cuaderno de Campo

Fröbel (1837) describe el cuaderno de campo como esencial para documentar observaciones y reflexiones sobre el desarrollo infantil, facilitando la adaptación de estrategias educativas.

Aplicación

Se utilizó el cuaderno de campo para anotar información sobre metodologías en clase y el desempeño de los alumnos, ajustando estrategias educativas para atender las diferencias individuales y potenciar el aprendizaje a través del juego.

Encuestas

Fröbel (1844) no utilizaba encuestas, pero promovía la obtención de información directa de los niños sobre sus intereses y experiencias.

Aplicación

Se diseñaron encuestas para conocer la experiencia de los alumnos con los juegos tradicionales, proporcionando una visión de sus preferencias y desafíos, ayudando a adaptar las actividades para que sean más efectivas y atractivas.

Preguntas Informativas

Fröbel valoraba las conversaciones y preguntas informativas como medios para entender mejor el desarrollo del niño. Las interacciones con los padres y la comunidad eran vistas como importantes para enriquecer la educación infantil.

Aplicación

Se utilizó la interacción intergeneracional, entrevistando a los familiares de los alumnos para obtener información sobre los juegos tradicionales. Esta interacción permitió a los niños jugar con la ayuda o los consejos de sus familiares, fomentando un aprendizaje más profundo y conectado con su contexto cultural y familiar, en línea con el enfoque integral de Fröbel sobre la educación infantil.

Escala Likert

Aunque Fröbel no utilizó específicamente escalas Likert, su enfoque en la evaluación del desarrollo infantil a través de la observación y la reflexión sistemática puede complementarse con herramientas estructuradas como la escala Likert para medir actitudes y percepciones.

Aplicación

Se llevó a cabo una encuesta con una Escala Likert para medir el nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados sobre diversos aspectos relacionados con los juegos tradicionales. Esta herramienta permitió evaluar de manera estructurada y cuantitativa las actitudes y percepciones de los alumnos respecto a las actividades realizadas, ofreciendo una medida del impacto y la aceptación de los juegos, lo cual puede informar futuras adaptaciones pedagógicas.

1- Observación directa: Se participó como observador en las jornadas escolares dedicadas a los juegos tradicionales en el colegio. Asimismo, se observaron los juegos tradicionales que se llevaron a cabo.

2- Cuaderno de campo: Se apuntó información sobre las metodologías utilizadas y la forma en la que se desarrollaron los alumnos realizando la práctica, comparándolas. Se necesitaron diferentes metodologías en cada clase debido a la diferencia de alumnado.

3- Encuestas: Se diseñaron y realizaron encuestas para conocer la experiencia vivida en estos juegos, cuáles fueron sus favoritos, cuáles les costaron más, qué estrategias utilizaron, etc.

4- Preguntas informativas: Otro instrumento de recogida de datos fue una interacción intergeneracional entre los alumnos y sus familiares, entrevistándolos para conseguir información. Asimismo, podrían realizar juegos con su ayuda o con sus consejos.

Además, se llevó a cabo una encuesta de Escala Likert, la cual trató de medir el nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados, dando cinco valores diferentes, de menor a mayor.

Nada Satisfecho - Poco Satisfecho - Neutro - Muy Satisfecho - Totalmente Satisfecho

Preguntas:

1-¿Has disfrutado realizando juegos tradicionales ?

2- ¿Crees que los Juegos tradicionales son una forma efectiva de socializar?

3- ¿Crees que fomentan la cooperación?

4- ¿Los juegos tradicionales son inclusivos para todos los alumnos?

5- ¿Consideras que los juegos tradicionales han perdido relevancia en la era digital?

6-¿Encuentras valiosos los aspectos educativos de los juegos tradicionales?

7- ¿Consideras que los juegos tradicionales promueven la actividad física de manera adecuada?

En cuanto a las respuestas a la escala Likert, realizamos una tabla de porcentajes para detallar y analizar las respuestas:

VALORES	Nada Satisfecho	Poco Satisfecho	Neutro	Muy Satisfecho	Totalmente satisfecho
P1	0%	0%	0%	0%	100%
P2	0%	0%	15%	20%	65%
P3	0%	0%	15%	30%	45%
P4	0%	7%	0%	20%	73%
P5	0%	0%	0%	0%	100%
P6	0%	0%	25%	25%	50%
P7	0%	0%	15%	35%	50%

Figura 3. Nota Elaboración Propia

En cuanto a la primera pregunta, todos los encuestados se encuentran completamente satisfechos. En la segunda pregunta, una pequeña fracción está neutral, una quinta parte se encuentra muy satisfecha y la mayoría, que constituye un 65%, está totalmente satisfecha.

La tercera pregunta muestra una distribución en la cual una parte es neutral, casi un tercio se muestra muy satisfecho, y menos de la mitad se encuentra completamente satisfecha. En la cuarta pregunta, un 7% está poco satisfecho, un 20% muy satisfecho y el 73% completamente satisfecho.

Para la quinta pregunta, al igual que en la primera, todos los participantes están totalmente satisfechos. En la sexta pregunta, una cuarta parte de los encuestados se encuentran neutrales, otra cuarta parte está muy satisfecha, y la mitad está completamente satisfecha.

Finalmente, en la séptima pregunta, el 15% de los encuestados están neutrales, un 35% se muestra muy satisfecho y la mitad está totalmente satisfecha.

Además, realizaremos unas preguntas para que los alumnos se lo pregunten a sus padres o familiares, después al tener la información me encargaré de analizar y sacar conclusiones para plasmarlo en las sesiones relacionadas con los juegos tradicionales.

Estas son las preguntas del cuestionario:

- 1- ¿Cuáles son algunos de los juegos tradicionales que solían jugar cuando eran niños?**
- 2- ¿Cómo se transmiten estos juegos dentro de su familia?**
- 3- ¿Qué valores creen que promueven estos juegos tradicionales entre los niños?**
- 4- ¿Han notado algún cambio en la popularidad o práctica de estos juegos a lo largo del tiempo?**

5- ¿Creen que estos juegos tienen algún beneficio para el desarrollo físico, mental o emocional de los niños?

6- ¿Qué papel juegan estos juegos en la preservación de la identidad cultural y el patrimonio de su comunidad?

7- ¿Cómo han adaptado o modificado estos juegos para que se ajusten a las circunstancias actuales?

8- ¿Qué consejos tienen para los padres y educadores que desean fomentar la práctica de juegos tradicionales entre los niños?

El estudio se realizará en la clase de 3º Primaria del CEIP San Fernando, situado en la calle Padre Claret de Valladolid. Esta clase consta de 13 alumnos de diversas culturas y situaciones económicas, asimismo, es un centro heterogéneo en cuanto al alumnado. Los alumnos deberán escribir las respuestas dadas por sus padres en la misma hoja.

3.Resultados

En relación con los juegos que solían jugar los padres, los más mencionados fueron la rayuela, el escondite y el pilla-pilla, con un 85% de los encuestados mencionados en el cuestionario. Todos los padres coincidieron en sus respuestas sobre cómo estos juegos se transmiten de generación en generación. Algunos señalaron que la transmisión ocurre en el colegio, otros en la familia y otros en la comunidad.

Los juegos tradicionales de Castilla y León no solo proporcionan diversión y entretenimiento, sino que también son una valiosa herramienta educativa. A través de estos juegos, los niños aprenden e internalizan valores esenciales como el trabajo en equipo, el respeto, la cooperación, la tolerancia, la perseverancia, la justicia y la responsabilidad. Estos valores no solo los preparan para ser mejores jugadores, sino también mejores ciudadanos en su comunidad.

Además, los juegos tradicionales pueden ser inclusivos para todos los alumnos si se implementan con una visión inclusiva y adaptaciones adecuadas. La clave está en la flexibilidad, la atención a las necesidades individuales y la promoción de un ambiente de respeto y cooperación. De esta manera, los juegos tradicionales pueden convertirse en una herramienta poderosa para la inclusión y el desarrollo integral de todos los niños en el ámbito educativo.

Los juegos tradicionales proporcionan beneficios integrales para el desarrollo físico, mental y emocional de los niños. Mejoran las habilidades motoras y la condición física, fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas, y contribuyen al desarrollo de la autoestima, la empatía y las relaciones sociales. Estos beneficios subrayan la importancia de mantener y promover los juegos tradicionales en la educación y el desarrollo infantil.

Más allá de ser simples actividades recreativas, los juegos tradicionales son pilares fundamentales en la preservación de la identidad cultural y el patrimonio de las comunidades. A través de la transmisión de tradiciones, la promoción de valores culturales y la integración en festividades y la educación, estos juegos aseguran que la riqueza cultural de la comunidad se mantenga viva y relevante. En Castilla y León, los juegos tradicionales siguen siendo una herramienta poderosa para conectar a las personas con su historia y cultura, fortaleciendo así el tejido social y cultural de la región.

Por último, los juegos tradicionales promueven la actividad física de manera adecuada al ser variados, accesibles, socialmente interactivos, motivadores y adaptables. Fomentan el desarrollo de diversas habilidades físicas y ofrecen una forma divertida y efectiva de mantener a los niños activos. Al integrar estos juegos en las rutinas diarias, tanto en la escuela como en el hogar, se puede contribuir significativamente a la salud física y al bienestar general de los niños.

Por otra parte, es importante destacar que los juegos tradicionales también facilitan la creación de vínculos intergeneracionales. A través de estas actividades, los abuelos, padres y niños pueden compartir momentos de diversión y aprendizaje, fortaleciendo las relaciones familiares y creando recuerdos compartidos que perduran a lo largo del tiempo. Esta conexión entre generaciones es fundamental para mantener vivas las tradiciones y fomentar un sentido de pertenencia y continuidad dentro de la comunidad.

Asimismo, los juegos tradicionales proporcionan una oportunidad única para que los niños desarrollen habilidades sociales y emocionales en un entorno seguro y familiar. Al participar en estos juegos, los niños aprenden a gestionar sus emociones, a negociar con sus compañeros y a resolver conflictos de manera constructiva. Estos aprendizajes son esenciales para su

desarrollo personal y social, y les preparan para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana con confianza y resiliencia.

Otro aspecto crucial de los juegos tradicionales es su capacidad para adaptarse a diferentes contextos y necesidades. A lo largo de los años, estos juegos han evolucionado y se han adaptado para incluir a niños con diversas habilidades y necesidades especiales. Con las adaptaciones adecuadas, todos los niños pueden participar y disfrutar de estos juegos, promoviendo así la inclusión y la equidad en el ámbito educativo y recreativo.

En conclusión, los juegos tradicionales de Castilla y León son mucho más que simples pasatiempos. Son una parte integral de la educación y el desarrollo de los niños, una herramienta para la inclusión y la promoción de valores esenciales, y un vínculo vital con la identidad cultural y el patrimonio de las comunidades. Mantener y promover estos juegos es fundamental para el bienestar físico, mental y emocional de los niños, así como para la preservación de la riqueza cultural y social de la región. Integrar los juegos tradicionales en la vida cotidiana, tanto en el ámbito escolar como familiar, es una inversión valiosa en el futuro de las nuevas generaciones y en la continuidad de las tradiciones que nos definen y nos unen como comunidad.

VALORES	De acuerdo	En desacuerdo
P1	85%	15%
P2	100%	0%
P3	92%	8%
P4	77%	23%

P5	85%	15%
P6	92%	8%
P7	62%	38%
P8	-	-

Figura (4) Nota. Elaboración Propia

En referencia a las respuestas obtenidas, podemos tener en cuenta que la mayoría de los familiares están de acuerdo en las respuestas. Las preguntas más controversiales fueron la cuarta y la séptima.

La cuarta pregunta habla sobre el cambio de la popularidad o práctica de estos juegos, el 77% opina que sí han cambiado, mientras que el otro 23% defiende lo contrario y opina que se siguen realizando en pueblos o fiestas.

En cuanto a la séptima pregunta, el 62% opina que los juegos se han modificado para ajustarlos a las circunstancias actuales, pero el 38% no cree que haya tal variación ya que siguen viendo las mismas reglas y costumbres en su entorno.

Por último, en la octava pregunta, no he puesto porcentajes debido a que pedíamos consejo a los familiares para fomentar la práctica de estos juegos.

4.Discusión

A continuación, se discutirá sobre los resultados del estudio. Primero, se examinarán los resultados relacionados con el primer objetivo de la investigación, se contextualizarán y se vincularán con los conceptos y teorías presentados en el marco teórico. Además, se ofrecerán interpretaciones y conclusiones breves sobre este objetivo. Luego, se analizarán de manera similar los resultados correspondientes a los tres objetivos secundarios de la investigación.

Es importante resaltar que el análisis y la contextualización de los resultados permitirán profundizar en los hallazgos y enriquecer su significado. Asimismo, relacionar los resultados con los conceptos e ideas del marco teórico validará los objetivos planteados en la investigación y enriquecerá la discusión.

Discusión del Objetivo General

El objetivo general es "Analizar, documentar y promover la inclusión de juegos tradicionales de Castilla y León en el ámbito educativo, con el fin de preservar la herencia cultural regional y fomentar el desarrollo integral de los niños."

En cuanto a la información obtenida sobre los Juegos Tradicionales en Castilla y León, los alumnos han mejorado en todos los ámbitos y habilidades motrices necesarias en las sesiones. Además de reflexionar por qué es importante realizar juegos tradicionales en la escuela.

Discusión Objetivo específico 1

El primer objetivo específico dice: "Analizar y documentar los juegos tradicionales de Castilla y León."

En primer lugar, se llevó a cabo una investigación bibliográfica para recopilar información, incluyendo búsquedas online, artículos o libros. Además, se efectuaron juegos tradicionales en las sesiones de 3° Primaria y gracias a ello pudimos ver la metodología de cada juego y sus reglas de una manera más comprensible y dinámica. Asimismo, se realizó una descripción detallada de cada juego tradicional, incluyendo su origen, reglas, materiales necesarios, y variaciones.

Discusión Objetivo Específico 2

El segundo objetivo específico es el siguiente: “Fomentar la participación activa de todo el alumnado en las actividades propuestas.”

En cuanto a este objetivo, los alumnos crearon sus propios juegos, realizaron sus propias competiciones y fueron conscientes de las necesidades de sus compañeros en todo momento.

Al terminar las clases, teníamos 5 minutos de retroalimentación en las que les dejaba compartir sus experiencias, esto les motivó a participar más y hubo menos quejas a lo largo del tiempo.

Por último, se les envió una ficha con siete preguntas relacionadas con el tema de los Juegos Tradicionales en las que tenían que escribir las respuestas de sus familiares. Para así, trabajar la escritura y la percepción de las respuestas.

Discusión Objetivo Específico 3

El tercer objetivo específico menciona lo siguiente: “Elaborar estrategias y juegos para fomentar el desarrollo integral de los alumnos.”

Para alcanzar este objetivo se diseñaron actividades con temas transversales, por ejemplo, actividades con cálculo y habilidades como la velocidad.

También desarrollaron habilidades sociales ya que los juegos seleccionados promovieron la colaboración, la comunicación y el respeto mutuo. Así como trabajaron la capacidad física tanto dentro del gimnasio como fuera y la creatividad en cada variante posible de los juegos.

5. Conclusiones

Considerando las respuestas de las familias, podemos notar que la mayoría se refiere a que: Aunque varían sus nombres dependiendo del país de procedencia, los juegos tradicionales tienen similitudes sorprendentes en común, ya sean las reglas o la forma de jugar. Además, son prácticas tradicionales de la cultura popular que se han pasado de una generación a otra, ya sea en la comunidad, en el parque o en las fiestas de cumpleaños. No obstante, en la época digital actual, la popularidad de estos juegos ha disminuido considerablemente por la prevalencia de las pantallas y los videojuegos. Sin embargo, las familias son conscientes de su relevancia en el crecimiento físico, mental y emocional de los niños. Estos juegos representan no solo diversión, sino también la cultura y la historia de nuestra comunidad. Los cambios en el entorno y la falta de materiales son algunos de los factores que han influido en la evolución de estos juegos a lo largo del tiempo. Es de suma importancia conservar y pasarlos a lo largo de las generaciones, porque no solo ofrecen entretenimiento, sino que también inculcan valores esenciales como la solidaridad, el trabajo en equipo y la capacidad de recuperarse ante el éxito o el fracaso.

Respecto a los objetivos de referencia, opino que sí se han conseguido en gran medida, ya que la respuesta del alumnado ha sido muy positiva, superando nuestras expectativas iniciales. Se implementaron diversas estrategias para garantizar la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades físicas o nivel de conocimiento previo sobre los juegos

tradicionales. Se organizaron talleres, sesiones de juego y competencias, en las cuales la participación fue importante. Además, se promovió la colaboración entre estudiantes de diferentes edades y habilidades, lo que fomentó un ambiente inclusivo y de cooperación. La retroalimentación de los alumnos ha sido muy favorable, destacando el redescubrimiento de los juegos tradicionales como una forma divertida y educativa de interactuar con sus compañeros.

En cuanto a la elaboración de estrategias y juegos, se desarrolló un enfoque pedagógico integral que ha tenido un impacto positivo en el desarrollo físico, cognitivo, y socioemocional de los alumnos. Se diseñaron juegos y actividades que no solo respetan la tradición, sino que también incorporan elementos modernos que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.

En conclusión, la consecución de estos tres objetivos ha enriquecido significativamente el conocimiento y la práctica de los juegos tradicionales de Castilla y León entre los jóvenes, ha fomentado una participación activa e inclusiva de todo el alumnado, y ha contribuido al desarrollo integral de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas. Este proyecto no solo ha preservado una parte importante del patrimonio cultural, sino que también ha demostrado ser una herramienta valiosa para la educación y el desarrollo personal de los alumnos.

6. Bibliografía

Aparicio Roa, D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>

Bautista, J. E. (2008). El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros. Wanceulen SL.

CyLTV. (2020). Los juegos de mesa y artículos coleccionables de moda. <https://www.cyltv.es/>

Del Río, A. C. L. (s/f). Los juegos tradicionales: Propuesta de intervención en educación primaria. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/60575/TFG-B.%202054.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León. (2023, 30 de octubre). Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León. <https://www.deportesautoctonoscyL.es/>

Fröbel, F. (1826). *The Education of Man*. Keilhau/Leipzig: Wienbrach.

Fröbel, F. (1887). *The Education of Man* (W. N. Hailmann, Trans.). New York: A. Lovell & Company.

Fröbel, F. (1844). *Mutter- und Koselieder*. Berlin: Verlag von Georg Reimer.

Fröbel, F. (1837). *Education by Development*. Keilhau/Leipzig: Wienbrach.

Gijón, R. (2023, 15 de noviembre). Juegos Montessori: ¿En qué consisten? *The Globe Formación*. <https://www.theglobeformacion.com/blog/juguetes-metodo-montessori/>

Huerga, A. de la. (2022). Los Juegos de Nuestros Abuelos: Un legado tradicional de Castilla y León. *El Español*. https://www.elespanol.com/castilla-y-leon/deportes/otros-deportes/20220813/juegos-abuelos-legado-tradicional-castilla-leon/694180901_0.html

Marín Chávez, M. E. (2018). Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.

Montessori, M. (1912). *The Montessori Method*. New York: Frederick A. Stokes Company.

Montessori, M. (1936). *The Secret of Childhood*. New York: Ballantine Books.

Montessori, M. (1949). *The Absorbent Mind*. New York: Dell Publishing Co.

Montessori, M. (1967). *The Discovery of the Child*. New York: Ballantine Books.

- Montessori, M. (1967). *The Absorbent Mind*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Noguera, M. D. (2015). Los estilos de enseñanza de la Educación Física y el Deporte a través de 40 años de vida profesional [Teaching styles of Physical Education and Sport through 40 years of professional life]. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deportes y Recreación*, 28, 240-247. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.35532>
- Piaget, J. (1948). *La representación del mundo en el niño*. Buenos Aires: Hormé.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J. (1965). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1970). *Psicología y Pedagogía*. Buenos Aires: Editorial Huemul.
- Piaget, J. (1976). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Rodríguez Moreno, M., Acuña Mendoza, S., & Acevedo Hernández, R. (2020). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 6(1), 1-17. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269>
- Sánchez, L., & Daniel, N. (2001). *Juegos tradicionales. "Más allá del jugar"*. Cali ediciones Funlibre.
- Sommerfeld. (2017). El efecto que causa en los niños la tecnología. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-0267/article/view/hedu2019382737>
- Vygotsky, L. S. (1934). *Thinking and Speech*. Moscow: Socekgiz.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vygotsky, L. S. (1987). *Thinking and Speech*. In *The Collected Works of L. S. Vygotsky* (Vol. 1). New York: Plenum Press

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

7. Anexos

Sesión: 1	Duración: 1 h	Instalaciones: Gimnasio	Fecha: 29-04-2024	
Indicadores de logro: "Identifica tres actividades físicas como opciones de ocio saludable, destacando su contribución a la salud y al medio ambiente mediante desplazamientos activos y sostenibles."				
Instrumentos de evaluación: Se observará la participación de los alumnos en las actividades con una rúbrica				
Metodología: Participativa y activa, basada en el aprendizaje por la experiencia.				
Material: Bancos, preguntas, pañuelo		N.º participantes: 13		
Agrupaciones: en círculo alrededor de la persona que se la queda				
<u>Periodo</u>	<u>Descripción</u>		<u>Descripción gráfica</u>	<u>Min.</u>

encuentro	Vamos a clase a por los alumnos, les colocamos en su fila habitual y bajamos al gimnasio. Cuando estamos allí, se sientan en los bancos de madera y les explico la sesión antes de que calienten y pregunto si tienen dudas y después de calentar empezamos la sesión.		10
------------------	--	--	----

Pa rte mo tri z	<p>Presentación de la unidad didáctica y lluvia de ideas sobre los juegos tradicionales que conocen los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les entregaremos un cuestionario con las siguientes preguntas para que puedan aprender e involucrar a sus familias en las sesiones: <p>1- ¿Qué juegos tradicionales jugaban de niños?</p> <p>2- ¿Cómo se transmiten estos juegos dentro de su familia?</p> <p>3- ¿Qué valores creen que promueven estos juegos tradicionales entre los niños?</p> <p>4- ¿Han notado algún cambio en la popularidad o práctica de estos juegos a lo largo del tiempo?</p> <p>5- ¿Creen que estos juegos tienen algún beneficio para el desarrollo físico, mental o emocional de los niños?</p> <p>6- ¿Qué papel juegan estos juegos en la preservación de la identidad cultural y el patrimonio de su comunidad?</p> <p>7- ¿Cómo han adaptado o modificado estos juegos para que se ajusten a las circunstancias actuales?</p> <p>8- ¿Qué consejos tienen para los padres y educadores que desean fomentar la práctica de juegos tradicionales entre los niños?</p>		45
--	---	--	----

	<ul style="list-style-type: none"> ● Práctica de juegos de corro o predeportivos: "La gallinita ciega" <p>En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido, debe ponerse un pañuelo en los ojos, para que no vea nada.</p> <p>2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</p> <p>3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p>		
despedida	<p>Al finalizar la sesión, los alumnos recogen el material utilizado y lo guardo en el almacén. Después les pregunto si hay algo que mejorar y les mando al baño por turnos, primero las chicas y luego los chicos. Luego subimos al aula correspondiente sin hacer ruido.</p>		5

Observaciones: fue una sesión poco dinámica hasta que empezamos a jugar, pero luego los alumnos se divertieron.

Sesión: 2	Duración: 1 h	Instalaciones: Gimnasio	Fecha: 02-05-2024
Indicadores de logro: “Participa activamente en proyectos motores, ya sea individual o colectivamente, demostrando compromiso, comunicación efectiva y habilidades de trabajo en grupo”			
Instrumentos de evaluación: mediante una rúbrica			
Metodología: participativa y activa, basada en el aprendizaje por experiencia			
Material: Bancos, pelotas, conos.			Nº participantes: 13
Agrupaciones: en grupos de 6-7 personas			

<u>Periodo</u>	<u>Descripción</u>	<u>Descripción gráfica</u>	<u>Min</u> :
encuentro	<p>Vamos a clase a por los alumnos, les colocamos en su fila habitual y bajamos al gimnasio. Cuando estamos allí se sientan en los bancos de madera y les explico la sesión antes de que calienten y pregunto si tienen dudas y después de calentar empezamos la sesión.</p>		10

<p>Parte motriz</p>	<p>Práctica de juegos de pelota:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cementerio: Los jugadores se dividen en dos equipos y se colocan en lados opuestos de un área designada. El objetivo es eliminar a los jugadores del equipo contrario golpeándolos con una pelota. Los jugadores eliminados se van al "cementerio". El juego continúa hasta que un equipo elimina a todos los jugadores del otro equipo. ● Pelota sentada: Los jugadores se sientan en círculo, y uno de ellos tiene una pelota. Ese jugador nombra a alguien y lanza la pelota tratando de golpear a esa persona. Si lo logra, esa persona se convierte en el lanzador. Si la persona no es golpeada, continúa nombrando a otros jugadores hasta que alguien sea alcanzado. 		<p>45</p>
----------------------------	--	--	-----------

despedida	<p>Al finalizar la sesión, los alumnos recogen el material utilizado y lo guardo en el almacén. Después les pregunto si hay algo que mejorar y les mando al baño por turnos, primero las chicas y luego los chicos. Luego subimos al aula correspondiente sin hacer ruido.</p>		5
Observaciones: Esta sesión les encantó, fue una de las más divertidas para ellos y comentan que repetirían estos juegos más a menudo.			

Sesión: 3				Duración: 1 h				Instalaciones: Gimnasio				Fecha: 06-05-2024			
Indicadores de logro: “Demuestra comprensión de las situaciones lúdicas y actividades deportivas al adaptarse eficazmente a los objetivos motores, necesidades del grupo resolviendo desafíos de manera creativa y estratégica”															
Instrumentos de evaluación: lista de cotejo															
Metodología: participativa y activa, basada en el aprendizaje por la experiencia.															
Material: aros, tizas, chapas, combas												Nº participantes: 13			
Agrupaciones: parejas e individual															
<u>Periodo</u>		<u>Descripción</u>										<u>Descripción gráfica</u>		<u>Min</u>	
														:	
encuentro														10	

	<p>Vamos a clase a por los alumnos, les colocamos en su fila habitual y bajamos al gimnasio. Cuando estamos allí se sientan en los bancos de madera y les explico la sesión antes de que calienten y pregunto si tienen dudas y después de calentar empezamos la sesión.</p>		
<p>Parte motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 en Raya. Por parejas, dibujan con una tiza un 3 en Raya. Cada alumno dispone de 3 chapas iguales. Por turnos, van colocando y moviendo sus chapas. Gana el primero que consiga poner las 3 chapas en línea. - La Comba. Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente. - Los Aros: Se colocan aros menos uno como participantes. Todos giran alrededor de los aros al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar, todo el mundo trata de entrar en un aro. El que no lo consiga, queda eliminado y se retira un aro. Así sucesivamente, hasta que solo queden dos finalistas y un único aro. El que logre sentarse será el ganador. 		<p>45</p>

despedida	Al finalizar la sesión, los alumnos recogen el material utilizado y lo guardo en el almacén. Después les pregunto si hay algo que mejorar y les mando al baño por turnos, primero las chicas y luego los chicos. Luego subimos al aula correspondiente sin hacer ruido.		5
Observaciones: Algunos alumnos tuvieron dificultad al saltar a la comba, pero les corregí, ayudé y cumplieron su cometido.			

Sesión: 4	Duración: 1 h	Instalaciones: Gimnasio	Fecha: 09-05-2024
------------------	----------------------	--------------------------------	--------------------------

Indicadores de logro: “Respeto y sigue las normas establecidas y las reglas del juego de manera consensuada, demostrando deportividad y juego limpio en todas las actividades”			
Instrumentos de evaluación: rúbrica			
Metodología: participativa y activa, basada en el aprendizaje por la experiencia.			
Material: Bolas, bolos, peonzas		N° participantes: 13	
Agrupaciones: en grupos de 4-5 personas			
<u>Periodo</u>	<u>Descripción</u>	<u>Descripción gráfica</u>	<u>Min</u>
encuentro	Vamos a clase a por los alumnos, les colocamos en su fila habitual y bajamos al gimnasio. Cuando estamos allí se sientan en los bancos de madera y les explico la sesión antes de que calienten y pregunto si tienen dudas y después de calentar empezamos la sesión.		10

<p>Parte motriz</p>	<p>1. Bolos: El juego de los bolos es una actividad en la que se lanzan bolas pesadas con el objetivo de derribar un conjunto de bolos dispuestos en una formación específica en el extremo opuesto de una pista. Los jugadores lanzan la bola desde una distancia determinada y puntúan según cuántos bolos derriben en cada turno. Por lo general, se juega en equipos o de manera individual, compitiendo para alcanzar la puntuación más alta.</p> <p>2. Peonzas: Las peonzas son juguetes que se hacen girar rápidamente sobre una punta, generalmente mediante un cordón o un lanzador. En el juego de las peonzas, los jugadores compiten para ver quién puede hacer girar su peonza durante el mayor tiempo posible. Esto requiere habilidad para lanzar la peonza con la cantidad correcta de fuerza y ángulo, así como la destreza para mantenerla girando con movimientos precisos. Es un juego que desafía la habilidad manual y la coordinación.</p>		45
<p>despedida</p>			5

	<p>Al finalizar la sesión, los alumnos recogen el material utilizado y lo guardo en el almacén. Después les pregunto si hay algo que mejorar y les mando al baño por turnos, primero las chicas y luego los chicos. Luego subimos al aula correspondiente sin hacer ruido.</p>		
<p>Observaciones: Al principio, hubo poco dinamismo dado a que solo disponíamos de unos bolos, por eso realicé otra especie de bolos con pelotas y conos.</p>			

Sesión: 5	Duración: 1 h	Instalaciones: Gimnasio	Fecha: 16-05-2024
<p>Indicadores de logro: “Participa activamente en al menos dos juegos motores”</p>			
<p>Instrumentos de evaluación: Se valorará el conocimiento adquirido sobre los juegos tradicionales con una escala Likert.</p>			
<p>Metodología: participativa y activa, basada en el aprendizaje por la experiencia.</p>			
<p>Material: Soga, banderas, picas, aros</p>		<p>Nº participantes: 13</p>	
<p>Agrupaciones: en equipos de 6-7 jugadores</p>			
<u>Periodo</u>	<u>Descripción</u>	<u>Descripción gráfica</u>	<u>Min</u> :

encuentro	Vamos a clase a por los alumnos, les colocamos en su fila habitual y bajamos al gimnasio. Cuando estamos allí se sientan en los bancos de madera y les explico la sesión antes de que calienten y pregunto si tienen dudas y después de calentar empezamos la sesión.		10
Partemotriz	<p>Soga: La soga es un juego de competencia física en el que dos equipos tiran de un extremo de una cuerda en direcciones opuestas, con el objetivo de arrastrar al otro equipo hacia ellos sobre una línea designada. Es un juego de fuerza, resistencia y estrategia en el que los equipos deben coordinar sus esfuerzos para vencer al oponente. Se trata de un juego tradicional que fomenta el trabajo en equipo y la camaradería.</p> <p>Atrapa la bandera</p> <p>Objetivo: Capturar la bandera del equipo contrario y llevarla de vuelta a tu territorio sin ser atrapado.</p> <p>Cómo se juega:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Dos equipos. 4. Cada equipo tiene su territorio y una bandera. 5. Los jugadores intentan cruzar al territorio enemigo y capturar la bandera. 6. Deben evitar ser tocados por los jugadores del equipo contrario. 7. Si son tocados, deben regresar a su territorio. 		45

	<p>8. Ganador: El equipo que capture la bandera y la lleve de vuelta sin ser atrapado.</p> <p>Finalización del juego: Cuando se captura la bandera del equipo contrario o cuando se alcanza un número predeterminado de puntos.</p>		
<p>despedida</p>	<p>Al finalizar la sesión, los alumnos recogen el material utilizado y lo guardo en el almacén. Después les pregunto si hay algo que mejorar y les mando al baño por turnos, primero las chicas y luego los chicos. Luego subimos al aula correspondiente sin hacer ruido.</p>		5
<p>Observaciones: La sesión tuvo mucho éxito, fue la que más les gustó a los niños y en la que más me divertí.</p>			

Sesión: 6		Duración: 1 h		Instalaciones: Gimnasio		Fecha: 20-05-2024	
Indicadores de logro: “Identifica y practica al menos tres acciones concretas de preservación al entorno natural durante los juegos y actividades al aire libre”							
Instrumentos de evaluación: rúbrica							
Metodología: participativa y activa, basada en el aprendizaje por la experiencia.							
Material: discos de metal o madera						Nº participantes: 13	
Agrupaciones: en dos grupos de 6							
<u>Periodo</u>	<u>Descripción</u>					<u>Descripción gráfica</u>	<u>Min</u>
encuentro	Vamos a clase a por los alumnos, les colocamos en su fila habitual y bajamos al gimnasio. Cuando estamos allí se sientan en los bancos de madera y les explico la sesión antes de que calienten y pregunto si tienen dudas y después de calentar empezamos la sesión.						10

<p>Parte motriz</p>	<p>La Calva: La calva es un juego tradicional que se juega al aire libre, especialmente en áreas de hierba o tierra compactada. Se juega con discos de metal o madera llamados calvas y una serie de palos o "calveras" que se colocan en el suelo como objetivos. Los jugadores lanzan los discos tratando de golpear las calveras y sumar puntos. El objetivo es golpear las calveras con precisión para acumular la mayor cantidad de puntos posible. La calva es un juego popular en algunas regiones, especialmente en Europa, y a menudo se juega de manera informal entre amigos o en competiciones locales.</p> <p>La Llave: Se juega en algunas localidades de El Bierzo. Se practica en recintos cerrados como las bodegas de los pueblos, el juego utiliza dos elementos metálicos: la llave y los tejos. La primera, un hierro clavado en el suelo que puede tener unas aspas giratorias, se debe tocar con los tejos.</p> <p>Antes de jugar, crearemos una línea en el suelo y sin traspasarla nos dispondremos a tirar los 10 tejos, que son unas fichas de hierro de 200 gramos cada una. Las lanzaremos hacia la llave para puntuar lo más posible, considerando que el aspa superior es el más pequeño y difícil de dar y puntúa 20 puntos, el mediano 10</p>		45
----------------------------	--	--	----

	puntos y el inferior y más grande 5 puntos. Gana el que después de las rondas pactadas tenga mayor puntuación.		
despedida	Al finalizar la sesión, los alumnos recogen el material utilizado y lo guardo en el almacén. Después les pregunto si hay algo que mejorar y les mando al baño por turnos, primero las chicas y luego los chicos. Luego subimos al aula correspondiente sin hacer ruido.		5

Observaciones: al principio fue complicado, pero al final de la sesión lo realizaron correctamente. Tuvimos precaución con los discos y con la disposición de la clase, además de la forma de lanzamiento.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Objetivos de etapa	Competencias clave	Contenido transversal
B, O, K	STEM, CPSAA, CC, CCEC, CE, CP.	Educación para la salud Educación emocional y en valores
Objetivos didácticos		
Juegos Tradicionales, Trabajo en equipo		

Competencia específica	Criterios de evaluación	Perfil de salida (descriptores operativos)	Contenido	Indicador de logro
1	1.1 Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y sostenibles	STEM2, STEM5, CPSAA2)	A. Vida activa y saludable	"Identifica tres actividades físicas como opciones de ocio saludable, destacando su contribución a la salud y al medio ambiente mediante desplazamientos activos y sostenibles."

2	<p>2.1 Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo</p> <p>2.2 Comprender y resolver situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones...</p>	(STEM1, CPSAA4, CE1, CPSAA5)	B. Organización y gestión de la actividad física	<p>"Participa activamente en proyectos motores, ya sea de forma individual, en colaboración con otros o en equipo, demostrando compromiso, comunicación efectiva y habilidades de trabajo en grupo."</p> <p>"Demuestra comprensión de las situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas al adaptarse eficazmente a los objetivos motores, a las necesidades del grupo y a la lógica interna de las situaciones, resolviendo desafíos"</p>
---	---	------------------------------	---	--

				de manera creativa y estratégica."
--	--	--	--	---------------------------------------

3	3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, observando la aportación de los participantes	(CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)		"Respetar y seguir las normas establecidas y las reglas de juego de manera consensuada, demostrando deportividad y juego limpio en todas las actividades, y reconociendo y valorando las contribuciones de los demás participantes."
---	---	----------------------------	--	--

4	<p>4.1 Participar en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, y otros de diversas culturas y distintas épocas...</p>	(CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)	E. Manifestaciones de la cultura motriz.	
5	<p>5.2 Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando acciones concretas a su preservación.</p>	(STEM5, CC2, CC4, CE3)	F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno	

Violeta 3º



1- ¿Cuáles son algunos de los juegos tradicionales que solían jugar cuando eran niños?

Cuando mi mamá era pequeña jugaba a la goma
pilla pilla, escondito, zapalito, cartas, combo, parochis,
la oca, las chapas, los cromos, las tabas,
y las canicas.

2- ¿Cómo se transmiten estos juegos dentro de su familia?

De padres a hijos en tradición oral.

3- ¿Qué valores creen que promueven estos juegos tradicionales entre los niños?

La paciencia (esperar turno)

El respeto a los demás.

La responsabilidad.

La amabilidad.

La tolerancia.

4- ¿Han notado algún cambio en la popularidad o práctica de estos juegos a lo largo del tiempo?

Mucho ahora casi no se juega en grupo.

Aunque alguna todavía sobrevive.

El mundo digital, el sedentarismo y el cambio en las
familias (menos hermanos) lo han cambiado
todo.



5. ¿Creen que estos juegos tienen algún beneficio para el desarrollo físico, mental o emocional de los niños?

Si, tienen muchos beneficios:
fomentaban, el ejercicio físico; la solidaridad.

6. ¿Qué papel juegan estos juegos en la preservación de la identidad cultural y el patrimonio de su comunidad?

Un papel importante; las tradiciones deben conservarse. Tenemos que saber de donde venimos y poder transmitirlo a generaciones futuras.

7. ¿Cómo han adaptado o modificado estos juegos para que se ajusten a las circunstancias actuales?

Algunos se han podido transformar en formato digital más atractiva para los niños.
Otros han desaparecido.

8. ¿Qué consejos tienen para los padres y educadores que desean fomentar la práctica de juegos tradicionales entre los niños?

Ponerse manos a la obra; mucha paciencia; intentar disminuir el tiempo de las pantallas y dedicárselo a jugar con los niños.
En juegos como el ajedrez o las damas se potencia la concentración, muy necesaria.