



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA.

TRABAJO FIN DE GRADO

*JUEGOS TRADICIONALES: UNA PROPUESTA
DIDÁCTICA BASADA EN LA AUTOCONSTRUCCIÓN
DE MATERIALES Y EL APRENDIZAJE
INTERGENERACIONAL*

Curso Académico 2024/2025

Autor/a:

Zulema Cid Bravo

Tutor Académico:

Roberto Monjas Aguado



**Facultad de Educación
de Segovia**

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado plantea una experiencia didáctica centrada en el aprendizaje de los juegos tradicionales en el área de Educación Física mediante el uso de técnicas metodológicas como el puzle de Aronson. Asimismo, pretende aunar el modelo pedagógico de autoconstrucción de materiales, propuesto por Méndez-Giménez (2021), con el trabajo y aprendizaje de dichos juegos. Del mismo modo, se plantea la finalización de esta propuesta con un breve programa intergeneracional, donde el alumnado exponga a otros colectivos sus creaciones. Este trabajo expone la intervención educativa llevada a cabo junto con los resultados derivados de su aplicación en un aula real, obteniendo unos resultados positivos y la concienciación del alumnado involucrado.

Palabras clave: juegos, juegos tradicionales, modelo pedagógico, autoconstrucción de materiales, relaciones, programas intergeneracionales.

ABSTRACT

This final degree project aims to provide a didactic experience focused on the learning of traditional games around Physical Education using methodological techniques such as the Aronson puzzle. It also aims to combine the pedagogical model of self-construction of materials, proposed by Méndez-Giménez (2021), with the work and learning of these games. In the same way, it is proposed to conclude this proposal with a brief intergenerational program, where students show their creations to other groups. This paper presents the educational intervention carried out together with the results derived from its application in a real classroom, with positive results and awareness of the students involved.

Key words: *games, traditional games, pedagogical model, self-construction of materials, relationships, intergenerational programs.*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	6
JUSTIFICACIÓN.....	8
A. PERSONAL.....	8
B. CIENTÍFICA.....	8
C. ACADÉMICA.....	10
OBJETIVOS.....	14
MARCO TEÓRICO.....	15
A. EL JUEGO.....	15
1. Concepto de juego.....	15
2. Importancia didáctica de los juegos en el aula de Educación Física.....	18
3. Los juegos tradicionales como elemento educativo.....	18
4. Aplicación didáctica de los juegos tradicionales.....	20
B. AUTOCONSTRUCCIÓN DE MATERIALES.....	21
1. Beneficios educativos del juego y la autoconstrucción de materiales.....	23
2. Aplicación didáctica del modelo de autoconstrucción de materiales.....	26
C. LOS PROGRAMAS INTERGENERACIONALES.....	27
1. Beneficios de los programas intergeneracionales para los colectivos implicados. ..	28
2. Aplicación didáctica de programas intergeneracionales.	30
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	32
A. CONTEXTO.....	32
B. DISEÑO.....	32
1. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR.....	32
2. OBJETIVOS.....	36
3. METODOLOGÍA.....	37
4. PLANIFICACIÓN Y SESIONES.....	37
C. DESARROLLO.....	38

D. EVALUACIÓN.....	41
E. PUESTA EN PRÁCTICA.....	46
OTRAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.....	48
1. Cuestionario docente observador.....	48
2. Entrevista sobre programas intergeneracionales.....	48
3. Taller/Jornada de convivencia: <i>Creciendo juntos</i>	48
RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	49
1. El valor formativo de los juegos tradicionales.....	49
2. Respeto y uso de normas y reglas de juego.....	50
3. Autoconstrucción de juegos: materiales, construcción, trabajo en equipo, normas....	52
4. Relaciones interpersonales entre iguales.....	53
5. Relaciones y actitudes derivadas de la propuesta intergeneracional.....	55
CONCLUSIONES.....	58
LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE ACTUACIÓN.....	60
1. Limitaciones.....	60
2. Futuras líneas de actuación.....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
ANEXOS.....	67
Anexo I. Propuesta didáctica desarrollada.....	67
Anexo II. Oca Tradicional.....	78
Anexo III. Canciones de la oca y la goma.....	79
Anexo IV. Cuaderno reflexivo y ficha de investigación.....	83
Anexo V. <i>Tabla de observación docente: Rúbrica de evaluación</i>	85
Anexo VI. Cuestionario docente con respuestas.....	86
Anexo VII. Entrevista sobre programas intergeneracionales.....	88
Anexo VIII. Dibujos de la jornada de convivencia intergeneracional.....	90
Anexo IX. Normas de juegos.....	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. COMPETENCIAS GENERALES DE GRADO.	12
Tabla 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE MENCIÓN.....	13
Tabla 3. FUNDAMENTOS DEL MODELO PEDAGÓGICO DE AUTOCONSTRUCCIÓN DE MATERIALES. 22	
Tabla 4. PASOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÉTODO DE AUTOCONSTRUCCIÓN.	23
Tabla 5. VALORES DE CARÁCTER TRANSVERSAL Y COMPETENCIAS CURRICULARES.....	26
Tabla 6. TEMPORALIZACIÓN DE LAS SESIONES.....	38
Tabla 7. DESARROLLO DE SESIÓN 1.....	40
Tabla 8. RELACIÓN TÉCNICA-INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.....	42

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. DIPLOMA DE AGRADECIMIENTO POR LA PARTICIPACIÓN	41
Imagen 2. CUADERNO REFLEXIVO	42
Imagen 3. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN.....	43
Imagen 4. FICHA DE COEVALUACIÓN GRUPAL	44
Imagen 5. FICHA DE COEVALUACIÓN INDIVIDUAL	45
Imagen 6. DIBUJO JORNADA DE CONVIVENCIA	56

INTRODUCCIÓN.

Con el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), correspondiente al Grado de Educación Primaria y con mención en Educación Física, se pretende desarrollar y analizar una propuesta docente vinculada al trabajo de los juegos populares y tradicionales en el ámbito motriz y en relación con el área de Educación Física en el contexto de un colegio rural de la provincia de Segovia, a partir del conocimiento de diferentes juegos y la autoconstrucción de los mismos, con el fin de desarrollar una jornada intergeneracional con personas de la tercera edad de la propia localidad del centro.

Este trabajo se estructura en diferentes apartados que, a su vez, para poder esclarecer los mismos, se divide en diferentes subapartados, como se muestra y detalla a continuación.

En primer lugar, se encuentra la justificación del propio trabajo y del tema a tratar a lo largo del presente documento, dividiéndose en tres apartados diferentes: la justificación personal, en la que se exponen las diferentes razones para la realización de este trabajo y propuesta; la justificación científica, vinculada con la propia propuesta educativa a realizar y, en último lugar, la justificación académica, en relación con las competencias del trabajo y el grado de Educación Primaria realizado. A continuación de esta justificación, se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar con el trabajo, tanto a nivel teórico, como didáctico.

El marco teórico se presentará dividido en diferentes bloques temáticos, recogiendo aspectos fundamentales en relación con el trabajo, tratando ejes temáticos como los juegos y los juegos tradicionales, la importancia y el valor educativo de los mismos, así como la importancia de trabajar estos en Educación Física, además de la metodología educativa basada en la autoconstrucción de materiales y la influencia de los proyectos intergeneracionales en el desarrollo infantil. Gracias a esta información teórica, posteriormente, y en base en la misma, se detallará la propuesta de intervención a desarrollar.

La propuesta didáctica se divide en diferentes apartados, detallando entre estos el contexto en el que se pretende llevar a cabo, seguido del diseño de Situación de Aprendizaje propuesto, recogiendo, entre otros apartados, la fundamentación curricular según el Decreto 38/2022 de Castilla y León, los objetivos planteados, las estrategias metodológicas a seguir durante las sesiones y la planificación inicial que se pretende llevar a cabo. Además, dentro del diseño se recoge el desarrollo de las diferentes sesiones propuestas, así como la evaluación

detallada, en función de las técnicas e instrumentos que se pretenden utilizar y la puesta en práctica de la misma.

A continuación, se expondrán algunas de las herramientas utilizadas para la valoración del trabajo, así como los resultados obtenidos durante la propuesta de intervención, analizando los mismos desde una perspectiva educativa y didáctica y, en último lugar, las conclusiones derivadas del trabajo, analizando el cumplimiento de los objetivos planteados inicialmente.

Para concluir el trabajo, se encontrarán las referencias bibliográficas consultadas, así como diferentes anexos con los materiales creados y necesarios para el desarrollo de la propuesta de intervención.

JUSTIFICACIÓN

A. PERSONAL.

El tema seleccionado para la realización del presente Trabajo de Fin de Grado consiste en los juegos tradicionales y su aplicación didáctica en el área de Educación Física (EF en adelante), implementando metodologías como la autoconstrucción de materiales gracias al uso de la dinámica del puzle de Aronson, y finaliza con una jornada intergeneracional entre el alumnado y personas de la tercera edad.

El motivo de esta propuesta es promover que el alumnado conozca y aprenda juegos populares y tradicionales propios de la comunidad autónoma, reduciendo así la pérdida significativa del patrimonio cultural que estos suponen, se pretende trabajar desde el área de EF diferentes habilidades, tanto motrices como sociales, desarrollando numerosos vínculos entre el alumnado participante.

Cabe destacar que la selección de dicho tema se debe a la inquietud que se presenta frente a la posible pérdida de dicho patrimonio, dando la oportunidad al alumnado de vincularse con la cultura popular, así como de relacionarse con personas como sus abuelos, desarrollando elementos del desarrollo cognitivo, como la curiosidad, la creatividad y la comunicación oral.

Esta propuesta, además, busca ir más allá del propio juego y de lo lúdico, ofreciendo al alumnado la posibilidad de fabricar sus propios juegos, en línea con la metodología propuesta por Méndez-Giménez (2021), con el fin de que sientan suyo el propio juego, adaptándolo al contexto del alumno y a sus propias necesidades. Asimismo, y gracias a la realización de este trabajo, que se basa en el aprendizaje cooperativo y gracias a la propuesta del puzle de Aronson, el alumnado podrá establecer vínculos con diferentes compañeros en el momento de construir los diferentes juegos, así como en la propia práctica lúdica de las actividades.

B. CIENTÍFICA.

Los juegos tradicionales y populares suponen una amplia y beneficiosa oferta educativa para el desarrollo integral del alumnado de Educación Primaria, ya que no solo fomentan las habilidades motrices y cognitivas, sino que también permite una conexión con el patrimonio cultural e histórico del contexto en el que se desarrollan los niños, logrando un aprendizaje significativo mediante el juego. Las diferentes actividades que se engloban en este contexto contribuyen, asimismo, al desarrollo de habilidades cognitivas, necesarias para la práctica de

juegos como la comba, la rayuela o el pañuelo, siendo algunas de estas la concentración, la memoria o el pensamiento estratégico y la creatividad.

Según se dispone en el currículo de Educación Primaria de Castilla y León, en el Decreto 37/2022, del 31 de marzo, por el que se establecen las enseñanzas mínimas, concretando en el área de EF, con el fin de desarrollar tanto actividad física como otros aspectos, tales como el trabajo en equipo y la preservación del patrimonio cultural, este enfoque se alinea con esta perspectiva educativa. Además, tal y como se contempla en la legislación educativa actual, (LOMLOE), este enfoque promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que conecta con el aprendizaje ligado al entorno del alumnado.

Los juegos tradicionales, en conjunto con las habilidades físicas y cognitivas que estos trabajan, cuentan con un papel esencial en el trabajo y adquisición de diferentes valores sociales, aprendiendo a trabajar en equipo, respetar reglas y turnos, y compartir elementos del juego, lo que permite desarrollar diferentes habilidades sociales y la adquisición un ambiente de trabajo positivo en el aula. El aprendizaje, como señala Coll (1990), cobra un mayor significado al vincularse a un contexto próximo y realista, favoreciendo una educación motivadora para el niño y más eficaz. Debido al arraigo en costumbres y a la conexión, como se menciona anteriormente, con el patrimonio cultural, esta permite el desarrollo del sentido de pertenencia a la comunidad, lo que sin duda enriquece la experiencia educativa.

Asimismo, la autoconstrucción de los juegos supone un valor añadido y significativo en la experiencia del propio juego, ya que supone una mayor participación activa en la creación de los materiales, haciendo que los niños trabajen su imaginación y creatividad, así como desarrollar diferentes habilidades manuales, como la motricidad fina, y sociales, como la colaboración y el trabajo en equipo. Siguiendo el enfoque de Piaget (1966), basado en el constructivismo, así como en la teoría de Ausubel (1963), enfocada al aprendizaje significativo, se defiende la importancia de que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje, lo que se consigue gracias a que ellos mismos fabriquen sus propios juegos a partir de materiales reciclados y fáciles de conseguir. Se fomenta de esta manera valores como la sostenibilidad o la conciencia medioambiental y ecológica, trabajando así la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU e incorporados al currículo oficial de Educación Primaria. Por otro lado, se debe tener en consideración que el proceso de creación permite la integración de diferentes áreas del conocimiento, trabajando las inteligencias múltiples, en línea con la propuesta de Gardner (1983), integrando áreas como las matemáticas, la artística o la

visual-espacial, gracias a la autonomía que el estudiante adquiere al tomar decisiones sobre el diseño y la fabricación

En conclusión, los juegos tradicionales y populares, en consonancia con la autoconstrucción de materiales, suponen una herramienta y recurso educativo con un gran valor para la etapa educativa de Educación Primaria, puesto que son capaces de producir un desarrollo integral del alumnado, logrando así el fin último de la educación, gracias al desarrollo no solo físico y cognitivo, sino también a su vínculo con la identidad cultural, los valores sociales y la creatividad. Asimismo, su valor interdisciplinar y sostenible ofrece una experiencia de aprendizaje completa y más allá de los contenidos propiamente curriculares y académicos que refuerzan el mencionado y destacado desarrollo integral.

C. ACADÉMICA.

Para la consecución del título académico en el Grado de Educación Primaria, y siguiendo las indicaciones del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, como en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de la profesión, en este caso de Maestro en Educación Primaria, se recogen diferentes competencias tanto generales como de mención/especialidad, que el alumnado de la titulación debe adquirir para concluir el plan de estudios establecido por la Universidad de Valladolid para la adquisición del título de graduado.

Las competencias que, a continuación se recogen, justifican la realización del presente Trabajo de Fin de Grado, así como aquellas que se adquieren y trabajan con el desarrollo y realización del mismo. Este Trabajo de Fin de Grado está orientado hacia el planteamiento, desarrollo, implantación y análisis de una propuesta didáctica ligada al área de EF, con el fin de trabajar en el aula los juegos populares y tradicionales desde diferentes perspectivas.

COMPETENCIAS GENERALES DE GRADO	
1. Conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:	a. Aspectos principales de terminología educativa. b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo.

	<p>c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria.</p> <p>d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.</p> <p>e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria.</p> <p>g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos.</p>
<p>2. Elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro de la Educación. Desarrollo de habilidades que formen al estudiante para:</p>	<p>a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos</p> <p>c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.</p>
<p>3. Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios con reflexión.</p>	<p>a. Interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.</p> <p>b. Reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.</p> <p>c. Utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.</p>
<p>4. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p>	<p>a. Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.</p> <p>c. Habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia.</p> <p>d. Habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.</p>

<p>5. Desarrollo de habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p>	<p>a. Capacidad de actualización de los conocimientos en el ámbito socioeducativo.</p> <p>c. Conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje.</p> <p>d. Capacidad para iniciarse en actividades de investigación</p> <p>e. Fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.</p>
---	--

Tabla 1. COMPETENCIAS GENERALES DE GRADO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE MENCIÓN “EDUCACIÓN FÍSICA”	
<p>1. Conocer y comprender de manera fundamentada el potencial educativo de la Educación Física y el papel que desempeña en la sociedad actual, de modo que se desarrolle la capacidad de intervenir de forma autónoma y consciente en el contexto escolar y extraescolar al servicio de una ciudadanía constructiva y comprometida.</p>	<p>a. Conocer y valorar el propio cuerpo y sus posibilidades motrices.</p> <p>c. Conocer el significado de la imagen del cuerpo, de las actividades físicas y su evolución histórico-cultural.</p> <p>f. Conocer y dominar los fundamentos y las técnicas de la iniciación deportiva.</p> <p>g. Conocer y dominar los fundamentos de la expresión corporal y la comunicación no verbal.</p> <p>h. Conocer y analizar el papel del deporte y de la actividad física en la sociedad contemporánea y su influencia en distintos ámbitos sociales y culturales.</p> <p>i. Conocer tipologías básicas de instalaciones y de material simbólico y funcional relacionados con la actividad física.</p> <p>j. Conocer los aspectos que relacionan la actividad física con el ocio y la recreación para establecer las bases de utilización del tiempo libre: teatro, danza, deportes, salidas, etc.</p>
<p>2. Transformar el conocimiento y la comprensión de la Educación Física en procesos de enseñanza y aprendizaje adecuados a las diversas e</p>	<p>a. Dominar la teoría y la didáctica específica de la E.F., los fundamentos y las técnicas de programación del área y diseño de las sesiones, así como las estrategias de intervención y de evaluación de los resultados.</p> <p>b. Saber diseñar procesos de enseñanza aprendizaje adaptadas al desarrollo psicomotor de los niños.</p>

<p>impredecibles realidades escolares</p>	<p>c. Saber utilizar el juego motor como recurso didáctico y como contenido de enseñanza.</p> <p>f. Relacionar la actividad física con las distintas áreas que configuran el currículo de primaria, incidiendo en el desarrollo de la creatividad y las distintas manifestaciones expresivo-comunicativas.</p> <p>i. Orientar las actividades físicas que se desarrolla en el centro, en horario escolar y extraescolar, promoviendo la escuela como un entorno activo y saludable.</p>
---	---

Tabla 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE MENCIÓN.

OBJETIVOS.

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como principal objetivo implementar y analizar la utilización de los juegos tradicionales en el aula de Educación Física como una herramienta de aprendizaje cooperativo, favoreciendo aspectos como el reciclaje, gracias a la autoconstrucción de materiales, o la socialización.

Asimismo, se proponen otros objetivos, de carácter específico, que a continuación se detallan.

- Difundir y valorar los juegos tradicionales, enfatizando la importancia cultural de los mismos y la necesidad de preservarlos como parte del patrimonio social, cultural y lúdico.
- Recuperar y afianzar los juegos tradicionales como una alternativa de ocio activo, fomentando su práctica e integración en la vida cotidiana.
- Desarrollar habilidades motrices y sociales, trabajando de forma colaborativa y cooperativa, y potenciando la elaboración de estrategias mediante la práctica activa de juegos tradicionales entre iguales y con diferentes colectivos.
- Favorecer la comprensión y adaptación de las normas y reglas de juego, ajustándolas a diferentes contextos y realidades a través de la experiencia práctica con diferentes colectivos, y la reflexión activa y razonada.
- Fomentar el intercambio cultural de forma oral entre generaciones, mediante la interacción entre escolares y personas mayores gracias al uso del juego y el diálogo activo.

MARCO TEÓRICO.

A. EL JUEGO

1. Concepto de juego

El juego es una de las actividades propias y fundamentales para el niño debido a que aún diferentes aspectos clave para su desarrollo. Asimismo, el juego es capaz de cubrir diferentes necesidades vitales de acción y expresión, percibiendo de manera simultánea diferentes rasgos del entorno social.

Este concepto se conecta con distintos aspectos del ser humano, vinculándose con el lenguaje, el conocimiento, el ritmo o el rito, que son elementos significativos de las actividades propias del ser humano, vinculándose a intereses concretos y al desarrollo de la creatividad propia, desarrollada mediante el juego. Esto supone un factor clave, que se relaciona plenamente con el aprendizaje infantil, y es un elemento universal que permite el desarrollo del niño, poniéndole en contacto con el mundo exterior, experimentando y relacionándose con distintos ámbitos.

El juego funciona como un agente socializador que contribuye al desarrollo de diferentes vínculos entre personas, sobre todo entre iguales, siendo un recurso relevante para la educación básica infantil.

1.1. Definición y clasificación de los juegos.

El juego ha sido definido en múltiples ocasiones por diferentes autores. La Real Academia de la Lengua Española (RAE), definió su concepto y uso en 1984, como la acción y efecto de jugar, siendo un ejercicio recreativo sometido a reglas. Por su parte, Rüssell (1970) define el juego, desde una perspectiva académico-científica, como una actividad capaz de generar placer y que no se realiza con una finalidad exterior a la misma, sino por sí misma. Huizinga (1972), por su parte, y en la línea de Omeñaca y Vicente (2007) y otros autores, define el juego como una acción que se desarrolla dentro de unos límites, tanto temporales como espaciales, y basándose en unas reglas establecidas y concretas.

Pero el juego cuenta, del mismo modo, con diferentes teorías que le rodean y que buscan darle una explicación, vinculadas a su interpretación y basándose en diferentes corrientes, entre las que se encuentran la teoría catártica, relacionada con atribuir al juego funciones purgativas y catárticas, adquiriendo comportamientos propios de la sociedad, y que pueden ser eliminados por el propio juego. Asimismo, encontramos también la teoría del juego como ejercicio

preparatorio, expuesta por Gross en 1898, siendo el juego una experiencia clave para el niño que se prepara para realizar, posteriormente, actividades más propias de los adultos.

El juego infantil se distingue de las actividades de los adultos por ser una actividad esencial y sin un fin determinado, siendo una acción fundamental capaz de cubrir un amplio plazo temporal, implicando actividad física y manipulativa, pero distinguiéndose del concepto de deporte, pese a la relación vinculante entre ambos y que en ocasiones atiende a confusiones, por lo que es importante mencionar las características que conciernen a los juegos.

El juego se define por una serie de rasgos y características significativas, que hacen referencia a diferentes corrientes con relación a las teorías del juego, como menciona Yagüe (2002), este supone una actividad pura y espontánea, sin una finalidad en sí misma y sin necesidad de una preparación previa para el desarrollo del mismo, así como una actividad placentera y capaz de generar satisfacción en relación con la acción que se desarrolla y al proceso de acción, reacción y experimentación. Asimismo, se destaca como una de sus principales características las reglas que se plantean a su alrededor y que se asumen de forma voluntaria por los jugadores, lo que hace que el juego se determine de una forma u otra.

En función de las características de los propios juegos, estos son clasificados de múltiples formas, considerando aspectos como el espacio en el que se realiza, el papel del adulto, el número de participantes, la actividad que se realiza o el momento en el que se encuentra el grupo. Asimismo, el juego puede clasificarse también en función de la motricidad que este englobe, encontrando juegos sensoriales, aquellos que presentan motricidad ambivalente; juegos no tácticos, siendo estos cooperativos y de tareas; o juegos tácticos, encontrando juegos tanto de oposición (juegos de persecución y juegos de enfrentamiento), como de cooperación-oposición (juegos de tareas, persecución y enfrentamiento) (Galera, 2020).

En el ámbito de la EF, destaca el juego motor, caracterizado por la actividad motriz y el movimiento que este conlleva, así como la actividad social que implica. En línea con este tipo de juegos, Baena-Extremera y Ruíz-Montero (2016), clasifican los tipos de juegos motores en tres tipos

- Juegos recreativos: actividades donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es la de proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores.

- Juegos tradicionales: aquellos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicos complejos, sino con el propio cuerpo, con recursos fácilmente disponibles, o entre objetos caseros.
- Juegos pre-deportivos: exigen destrezas y habilidades propias de los deportes. Su práctica es recomendable como preparación para la práctica deportiva, aportando recursos físicos y técnicos.

1.2.Relevancia histórica y cultural de los juegos tradicionales.

El juego supone un patrimonio cultural colectivo y significativo, que ha sido transmitido de forma oral y anónima, dando forma al tiempo de ocio, determinado por diversos factores sociales, económicos y tecnológicos.

Esta práctica lúdica adquiere una perspectiva histórica, lo que se debe a que el juego siempre se ha considerado una parte esencial del mundo infantil en cada una de las diferentes culturas. Como describe Huizinga (1968), el juego es un antecedente incluso de la cultura misma, siendo una matriz simbólica para conceptos como las normas, los roles o las estructuras sociales. Los juegos tradicionales no supondrán entonces simples pasatiempos, sino que se trata de una forma de expresión cultural con arraigo en la comunidad circundante.

Los juegos tradicionales suponen un reflejo del entorno, los valores y las creencias de los pueblos y comunidades, formando parte del tejido social y educativo, capaz de enseñar diferentes destrezas tanto físicas como relacionadas con valores como la cooperación, la creatividad o el respeto, como mencionan Cervantes et al. (2015). Teniendo un carácter colectivo y oral, estos juegos favorecen otros aspectos, como la participación e inclusión, superando diferentes barreras, como la edad o el género.

La UNESCO, en 2003, reconoció la importancia de preservar dichos juegos y revitalizarlos, debido a su importancia en relación con el patrimonio cultural inmaterial, debido a su potencial educativo y gracias a su contribución para promover la diversidad cultural. La escuela, siguiendo esta línea, supone un espacio para su transmisión, aprovechando el juego como un elemento pedagógico fundamental para el desarrollo debido a su valor histórico y cultural.

La integración de los juegos tradicionales en la educación reglada supone grandes beneficios educativos y a considerar, destacando la promoción de las capacidades motrices básicas, al mismo tiempo que estimulan otros factores fundamentales en el desarrollo, como la dimensión afectiva y social (Lagardera y Lavega, 2003).

2. Importancia didáctica de los juegos en el aula de Educación Física.

El juego supone una actividad pura y gratificante que se encuentra plenamente ligado a la infancia desde su origen, obteniendo un gran valor en el ámbito educativo.

Desde un punto de vista pedagógico, el juego es más que un mero entretenimiento para los niños, puesto que, como describe Le Boulch (1991), el juego favorece la adquisición de valores sociales, tales como la cooperación, el respeto o la solidaridad, coincidiendo con Zagalaz et al. (2014), quienes señalan que el juego, como actividad lúdica, es clave y fundamental para el desarrollo integral, contribuyendo así al aprendizaje de una forma natural y motivadora.

Así pues, como marcan Valdivia-Moral et al. (2019), el juego también contribuye a la globalización de contenidos, gracias a la conexión existente entre diferentes aspectos, como los cognitivos, sociales o físicos. Esto prioriza un enfoque holístico del desarrollo infantil con base en un aprendizaje experimental, la resolución de problemas y en la inclusión (Sánchez, 1989).

Parlebás (2008), plantea el juego como una situación motriz con una estructura definida y propia, siendo un elemento de aprendizaje motor, así como social, lo que hace que el juego suponga un eje vertebrador en la educación y, sobre todo, en el área de EF, enseñando desde la experiencia práctica, y conectando con el contexto del alumnado. Este concepto favorece una enseñanza basada en la participación y la inclusión, así como en la contextualización del aprendizaje.

El juego contextualizado no supone únicamente un elemento aislado ligado a la motivación extrínseca para el alumnado, sino que también posibilita el trabajo docente, aportando una opción lúdica y que permite al profesorado trabajar desde los centros de interés del alumnado, basándose en la propia infancia, y dándole la oportunidad de divertirse a la vez que aprende. Asimismo, el juego permite al docente una observación directa, gracias al diseño y reflexión que parte del propio acto de jugar.

Para dar significado al juego en el contexto educativo, este debe tener un uso estratégico, con el fin de alcanzar los objetivos que se planteen por el docente, y no ser únicamente un recurso finalista o de relleno en la EF (Contreras, 1998).

3. Los juegos tradicionales como elemento educativo

El juego siempre se ha considerado como un elemento de transmisión cultural, pasando de generación en generación, y adaptándose a la sociedad y época en la que se desarrolla. Bustos et al. (1999) destacan que aquellos juegos conocidos por la población de un determinado sitio

geográfico y que se llevan a la práctica de manera regular, convirtiéndose y transmitiéndose de padres a hijos, se denominan juegos populares tradicionales.

España es un país que ve reflejada su diversidad y riqueza cultural en sus juegos populares tradicionales. Cabe destacar que, en la actualidad, y debido a la industrialización y la modernización, estos juegos han ido desapareciendo de manera progresiva, debido a la falta de su práctica en los contextos de ocio y lúdico-deportivos. Por ello, desde la educación reglada, estos juegos deben trabajarse e incluirse en las programaciones didácticas, dando la oportunidad al alumnado de conocerlos y practicarlos, vinculándose con sus raíces culturales.

Autores como Lavega (2011) señalan que los juegos tradicionales poseen un papel clave en la sociedad. Esto se debe a que estos juegos contribuyen a la preservación cultural, siendo un vehículo trasmisor de valores, costumbres y tradiciones. Asimismo, los juegos populares tradicionales favorecen otros aspectos como la interacción social, el desarrollo de habilidades comunicativas o el respeto mutuo. Además, estos juegos poseen un gran componente para la estimulación cognitiva y emocional debido a que implican concentración, memoria, pensamiento estratégico y creatividad.

El uso de estos juegos, populares tradicionales, contribuyen de este modo a un enfoque integral, alineado con las actuales propuestas educativas de la pedagogía actual, promoviendo un aprendizaje activo, significativo e inclusivo. Para su aplicación didáctica, se debe ir más allá del término “jugar por jugar” o “jugar para divertirse”, ya que, como se plantea en la literatura, el juego debe contextualizarse, dando pie a la explicación y reflexión de la que el propio juego parte.

En el aula de EF, su uso consciente y didáctico favorece aspectos como el desarrollo cognitivo, la identidad cultural y la socialización, gracias a su integración reflexiva y contextualizada, conectando la tradición con los desafíos educativos actuales. Según se presenta en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), y en su concreción curricular en Castilla y León, en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria, el juego popular tradicional, además, supone un contenido curricular como valor patrimonial y contexto para el desarrollo de habilidades físicas y sociales en diversos contextos, como se pretende trabajar en el presente trabajo.

4. Aplicación didáctica de los juegos tradicionales.

Como hemos visto en el apartado anterior, el juego siempre se ha visto ligado al ámbito educativo, por lo que han sido muchas las veces en las que su aplicación didáctica también ha quedado registrada, generando múltiples posibilidades educativas.

En 2010, el CEIP Ciudad Palma de Mallorca, de Torremolinos (Andalucía), aplicó en el tercer ciclo de Educación Primaria una propuesta educativa desde el área de EF basada en los juegos tradicionales, concluyendo la misma con una feria de juego para los diferentes grados educativos. Gracias a esta propuesta, basada en el desarrollo de competencias clave, en línea con la legislación educativa vigente en 2010 (LOE), el alumnado conoció en el aula de la asignatura diferentes juegos populares y tradicionales del panorama español, que posteriormente organizó para desarrollar la feria de juego prevista. En dicha actividad, el propio alumnado se encargó de llevar a cabo las explicaciones de los juegos referentes a las propias reglas y normas, así como las decisiones arbitrales necesarias. Mediante el desarrollo de esta propuesta, se vieron reflejados los diferentes valores que los propios juegos reúnen, y que se han transmitido con el paso del tiempo. Desde el punto de vista docente, como recogió la Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía (2010), esta propuesta supuso un éxito colectivo para alumnado y docentes, gracias al desarrollo de diferentes aprendizajes integrados y contextualizados, a la motivación generada y al nuevo conocimiento adquirido en base al aprendizaje compartido.

Por su parte, Barrios et al. (2018), desarrollaron también una experiencia de actividades basadas en juegos tradicionales en el IED Tercera Mixta, donde reunió a unos 40 estudiantes para realizar una investigación sobre la incidencia de los juegos tradicionales, con la que comprobó el buen clima de aula generado por la motivación y el gusto por los juegos. De esta experiencia, Barrios destaca el trabajo colaborativo observado, junto a la participación activa del alumnado y la integración de los mismos, así como un aumento en la expresión de sentimientos y emociones, otorgando un gran valor al sentido humano y a la transmisión de valores.

En línea con ambas propuestas, encontramos el trabajo de Crespo (2023), quien utilizó los juegos tradicionales propios de Castilla y León, en el colegio concertado Jesús y María, de Valladolid, en el curso escolar 2022-2023. Esta propuesta se desarrolló en un aula de 2º de Educación Primaria, dando a conocer a dicho alumnado los juegos autóctonos de la comunidad, y concluyendo con unas olimpiadas de dichos juegos. Los resultados obtenidos con esta

propuesta muestran la gran implicación del alumnado, desarrollando la unión del grupo y generando un ambiente de trabajo positivo, incluyendo además a alumnado con baja tolerancia hacia las normas y la frustración, mostrando cómo el juego funciona como hilo conductor de diferentes aprendizajes. Además, se puso de manifiesto la satisfacción docente, comprobando cómo el alumnado se involucró en el desarrollo de la actividad, así como los aprendizajes adquiridos a lo largo de la propuesta.

Estas propuestas muestran en su conjunto los aspectos favorables del juego en relación con los aprendizajes obtenidos por el alumnado, así como la satisfacción docente en relación con los resultados obtenidos tras su desarrollo, lo que supone que la aplicación de este tipo de juegos, a nivel didáctico, cuenta con grandes beneficios para el desarrollo de aprendizajes significativos tanto para el colectivo de alumnos como para el cuerpo docente.

B. AUTOCONSTRUCCIÓN DE MATERIALES

El conjunto de momentos y técnicas para el aprendizaje y consecución de objetivos, según lo establecido por Sicilia y Delgado (2002), suponen los diferentes métodos de enseñanza. Estos son capaces de unificar los tres pilares fundamentales de la educación reglada: el alumnado, el docente y el contenido a enseñar. Aunando la terminología de la EF y la Pedagogía del Deporte, surgen los modelos pedagógicos, como una estructura base para el desarrollo de contenidos mediante el desarrollo de planes de enseñanza docente (Fernández-Río et al., 2021).

Debido a la continua necesidad de innovación y adaptación en el ámbito educativo, surgen los modelos pedagógicos, que priorizan la participación del alumnado, así como el aprendizaje significativo. En esta línea surge el modelo de autoconstrucción de materiales (MAM en adelante), siendo un modelo emergente capaz de involucrar al alumnado en el reciclaje, la manipulación de materiales y la transformación, logrando elaborar diferentes materiales de uso didáctico, destacados en el desarrollo y aprendizaje, así como en la experimentación.

El MAM presenta su fundamentación y características esenciales en diferentes elementos estructurales, como menciona Méndez-Giménez en *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué* (Pérez-Pueyo et al., 2021), siendo sus bases el construccionismo, constructivismo, el proceso holístico, su funcionalidad, implicación, autonomía y educación en valores, como se muestra en la siguiente tabla.

Construccionismo	Supone el “aprender haciendo”, enfatizando en el proceso de aprendizaje y sosteniendo que la construcción facilita el propio aprendizaje gracias a fortalecer el conocimiento al crear, experimentar, modificar los materiales y analizar su funcionamiento.
Constructivismo	Fortalece el aprendizaje activo, social y creativo, promoviendo el aprendizaje cooperativo y la reflexión. Genera desafíos a través del ajuste de los materiales a las necesidades del alumnado.
Proceso holístico	En torno a un mismo proyecto, el alumnado desarrolla las dimensiones artística, cognitiva, fisco-motriz, afectiva y social, promoviendo el desarrollo integral.
Funcionalidad	Contribuye a la resolución de problemas, siendo este la falta de medios y recursos.
Implicación	El uso de materiales autoconstruidos fomenta el uso responsable, así como la motivación por su uso y la implicación del alumnado gracias a su capacidad de adaptación, ajustándose al nivel madurativo y al desarrollo infantil. Este material despierta interés y trabaja aspectos como la imaginación, gracias al desarrollo de la capacidad de indagar, generando un ambiente de aventura.
Autonomía	Al generar su propio material, el alumnado puede multiplicar el número de experiencias motrices, gracias al aumento significativo del tiempo de actividad física en el contexto escolar, así como en el extraescolar y en el tiempo libre.
Educación en valores	Gracias al fomento de la conciencia ecológica y la sostenibilidad, a través del reciclaje y la reutilización de objetos de uso cotidiano, los estudiantes pueden desarrollar valores y actitudes positivas como el respeto por los bienes personales y ajenos, así como la educación para un consumo responsable

Tabla 3 *FUNDAMENTOS DEL MODELO PEDAGÓGICO DE AUTOCONSTRUCCIÓN DE MATERIALES.*

Asimismo, para aplicar en el aula este modelo pedagógico, se deben considerar diferentes aspectos, destacados por Fernández-Río et al. (2018): a) control de la seguridad, debido a la necesidad de revisión de materiales para eliminar peligros; b) tiempo de construcción, con el fin de no reducir el tiempo de actividad física en el aula y desarrollando

los materiales en consonancia con otras áreas, en el tiempo fuera del aula o involucrando a otras personas, como las familias; c) espacio de almacenaje, puesto que es fundamental contar con un espacio en el centro para almacenar el material; y d) mayor carga de trabajo, puesto que el docente debe aumentar su compromiso, diseñando y construyendo ejemplos de materiales.

Del mismo modo, en el momento de implementar el modelo de autoconstrucción de materiales, Méndez-Giménez (2021) puntualiza los diferentes pasos a seguir para su correcto desarrollo en el aula.

<p>1. Planificación</p>	<p>El docente debe tomar decisiones previas a la puesta en práctica, determinando dónde y cómo se elaborarán los materiales, así como proporcionar cierta información al alumnado sobre la construcción y selección de materiales necesarios, así como los posibles pasos a seguir para la fabricación.</p>
<p>2. Elaboración</p>	<p>Comprendiendo en este paso la propia construcción, bien de forma guiada o proporcionando diferentes instrucciones o pautas para la búsqueda de información y ejemplos.</p>
<p>3. Comprobación</p>	<p>Como tarea fundamental, el docente deberá supervisar el producto final, teniendo en cuenta aspectos como la seguridad del mismo, su tamaño, peso o composición entre otros. Asimismo, deberá proporcionar pautas sobre lo que se debe hacer o no con el material construido, con el fin de evitar riesgos.</p>
<p>4. Mantenimiento</p>	<p>Debido al uso prolongado del material, este debe supervisarse de forma periódica, con el fin de que conserve sus características para un correcto uso, y reparándolo en caso de deterioro. En estas ocasiones, será necesario disponer de un kit básico para recomponer el material desgastado <i>in situ</i>.</p>

Tabla 4. PASOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÉTODO DE AUTOCONSTRUCCIÓN.

1. Beneficios educativos del juego y la autoconstrucción de materiales.

Méndez-Giménez (2023) destaca la importancia del uso e implementación del MAM en diferentes momentos educativos, siendo un recurso para la EF. Este uso destaca también por los diferentes efectos positivos en distintas dimensiones, como la psicológica, social o educativa, gracias al crear y construir sus propios materiales, logrando una mayor implicación y motivación en los estudiantes, gracias a la construcción autónoma y el mayor deseo por el juego.

En sus diversas publicaciones, Méndez y otros autores hacen hincapié en los diferentes beneficios que se relacionan con este modelo, destacando tres dimensiones claves para el desarrollo completo y significativo de los niños y niñas: el aprendizaje activo, la dimensión social y la dimensión creativa.

En cuanto al aprendizaje activo, cabe destacar que el alumnado participa de forma consciente, directa y reflexiva en el propio aprendizaje, involucrando cuerpo, mente y emociones. En la autoconstrucción de materiales, los estudiantes no solo deben manipular y experimentar con diferentes objetos, sino que también deben tomar decisiones sobre el diseño, la funcionalidad del recurso y el uso del mismo, conectando así con experiencias significativas. Este aprendizaje favorece el compromiso del alumnado en la ejecución de tareas y en la responsabilidad de grupo.

Respecto a la dimensión social, haciendo referencia a las interacciones y relaciones entre personas, este modelo contribuye a su desarrollo, debido al trabajo en equipo, la necesidad de cooperación y la comunicación efectiva, gracias al uso del diálogo y escucha activa, la negociación y colaboración entre las partes involucradas. Asimismo, este tipo de trabajos desarrolla diferentes habilidades interpersonales, como la empatía, la responsabilidad grupal y el respeto por los demás, logrando un clima positivo y la cohesión grupal.

Por su parte, la dimensión creativa se trabaja a partir del pensamiento divergente y la generación de ideas y resolución de problemas, con el fin de adaptarse a distintos contextos. Gracias a trabajar con materias primas para lograr productos finales, el alumnado trabaja su creatividad e imaginación, estimulando también su flexibilidad cognitiva y las inteligencias múltiples. Asimismo, y gracias al trabajo propio, el desarrollo de la creatividad funciona como un motor para la motivación intrínseca, logrando un mayor grado de implicación y disfrute en el proceso de fabricación y juego, consiguiendo una relación positiva con el entorno de desarrollo y el propio aprendizaje.

1.1.Relación curricular de los beneficios de la autoconstrucción de materiales.

El MAM fomenta beneficios educativos relacionados con el área de EF, como puede verse en los elementos propios del currículo de educación vigente, la Ley Orgánica 3/2020, por la que se modifica la Ley Orgánica Educativa 2/2006, como lo son las competencias clave, debido a la adquisición de conocimientos y al desarrollo integral del alumnado. Asimismo, este modelo promueve distintos principios pedagógicos que enriquecen el proceso educativo, siendo ejes de gran valor educativo y con directa relación curricular, como se muestra en la tabla 5.

VALOR TRANSVERSAL	COMPETENCIA CLAVE	RELACIÓN
Interdisciplinariedad	Conciencia y expresión cultural. Matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.	Este modelo no se centra únicamente en el enfoque motriz, sino que vincula el aprendizaje con múltiples áreas, como las matemáticas, gracias al uso de medidas y la geometría, las ciencias naturales, debido al reciclaje y a la reutilización de materiales, la educación artística, la lengua o la educación en valores.
Sentido de pertenencia.	Personal, social y de aprender a aprender. Ciudadana	Involucrando a diferentes partes del contexto educativo en la creación de materiales, como las familias, o en la puesta en marcha, gracias a actividades cooperativas, la escuela adquiere el papel de espacio comunitario, capaz de favorecer la participación y el compromiso.
Cooperación, respeto y trabajo en equipo.	Conciencia y expresión cultural. Ciudadana. Personal, social y de aprender a aprender.	Al realizar la autoconstrucción de materiales en grupo, esta se supone como práctica social, distribuyendo tareas, tomando decisiones conjuntas y gestionando los posibles problemas que surjan. Asimismo los participantes deberán respetar ideas ajenas, así como mejorar sus habilidades sociales.
Autoestima y autonomía.	Comunicación lingüística. Personal, social y de aprender a aprender.	Gracias a las creaciones autónomas del alumnado, observando su utilidad, funcionalidad y la valoración de los demás, estos aumentarán y trabajarán su autoestima, gracias a comunicarse con los demás y expresar sus propias ideas. Asimismo, el alumnado será capaz de desarrollar un pensamiento crítico, así

		como aprender a aprender, asumiendo un rol activo.
Ciudadanía activa. Sostenibilidad y cuidado del medio natural.	Ciudadana. Personal, social y de aprender a aprender	El uso de materiales reciclados o reutilizados hace que el alumnado conecte y desarrolle una conciencia ambiental, sostenible y solidaria, alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), logrando así una ciudadanía responsable, adquiriendo una ética responsable frente a desafíos sociales y ecológicos actuales.

Tabla 5. VALORES DE CARÁCTER TRANSVERSAL Y COMPETENCIAS CURRICULARES.

Fuente: Elaboración propia.

2. Aplicación didáctica del modelo de autoconstrucción de materiales.

Para hablar de aplicación didáctica del MAM, debemos hacer referencia a Antonio Méndez-Giménez y sus diferentes publicaciones e investigaciones. Méndez-Giménez (2018) afirma que, en sus diferentes aplicaciones didácticas de esta metodología, el alumnado muestra un mayor compromiso y diversión, lo que se debe a la realización de la práctica deportiva con sus propias construcciones y no a realizarla con material convencional, lo que supone un aumento de la actividad física en la infancia, así como una mejora significativa de la participación.

Durante la pandemia mundial de SARS-CoV-2 (COVID-19), este modelo pedagógico vio su aplicación didáctica incrementada, debido a la enseñanza telemática, la falta de recursos en hogares y, posteriormente, la falta de recursos individualizados en los centros educativos, destacando la recomendación del Consejo COLEF (2020), de uso de este tipo de materiales. Esta aplicación, contó con beneficios significativos para alumnado y docentes, puesto que la construcción de materiales, a partir de elementos reciclados, facilitó el trabajo desde casa, gracias a tener materiales propios. Realizar la práctica deportiva desde casa, además, aumentó los lazos sociales, gracias a la mejora de vínculos de convivencia en núcleos cerrados, mejorando también el uso del diálogo y la toma de decisiones conjunta, entre las partes implicadas en el proceso. Del mismo modo, contar con recursos digitales y web, como videotutoriales para la realización de diferentes recursos, supuso una mejora significativa en la competencia digital, no solo gracias al visionado, sino también gracias a la creación autónoma

de los mismos, con el fin de compartir las propuestas y creaciones con otras personas mediante aplicaciones como *Microsoft Teams* o *Google Classroom*.

En esta línea, trabajó en el curso 2020-2021 un centro educativo de la Región de Murcia, aplicando el MAM en un 4º curso de Educación Primaria, englobando un total de 32 alumnos en 8 sesiones de EF basadas en el aprendizaje cooperativo y la autoconstrucción. El alumnado, mediante la realización de grupos heterogéneos y rotativos, dedicó las tres primeras sesiones a la construcción de sus propios materiales de juego. Los docentes observaron y recogieron una mejora significativa respecto al desarrollo de las Competencias Clave, destacando algunas como la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), la competencia en comunicación lingüística (CCL), la competencia ciudadana (CC), o la competencia emprendedora (CE). Esto se produjo debido al reparto de tareas realizado por el propio alumno, así como a la asunción de las mismas y la ayuda proporcionada entre iguales, consiguiendo un aumento significativo de la motivación y de la autoestima del alumnado, lo que se tradujo en una mayor diversión ligada a la práctica de actividad física. Dicha práctica alcanzó un mayor éxito motivador, debido a partir de los gustos propios del alumnado, así como de sus necesidades individuales.

En su conjunto, las diferentes aplicaciones didácticas observadas del MAM han recogido resultados positivos y en condiciones pedagógicas diferentes entre sí, lo que destaca las posibilidades de implementación de dicho modelo, contemplando sus beneficios en la práctica educativa, tanto para el alumnado como para el cuerpo docente.

C. LOS PROGRAMAS INTERGENERACIONALES

Los programas intergeneracionales (PI en adelante), son una iniciativa que promueve la interacción, el diálogo activo y la colaboración entre personas pertenecientes a distintos colectivos generacionales, siendo su objetivo no solo aspectos educativos, sino también aquellos de índole social y cultural que se comparten. Estas propuestas se desarrollan en base a la realización de actividades planificadas, cuyo fin es el de facilitar el aprendizaje mutuo, la transmisión de valores y fortalecer el tejido social, gracias a la convivencia en espacios educativos, comunitarios y de ocio (Lobo et al., 2023).

El objetivo común de los PI consiste en generar espacios donde la diversidad generacional sea una fuente de aprendizaje y crecimiento personal. Duggar, en el National Council on Aging (NCA, 1993) define los PI como programas que tienen como objetivo incrementar la cooperación, interacción y el intercambio entre generaciones gracias al intercambio de

experiencias y conocimiento entre jóvenes y mayores. Asimismo, otro de los objetivos que se unen a los PI es acercar a personas, con el propósito de conseguir beneficios para todas las partes, promoviendo el entendimiento y respeto entre generaciones (Almeida, Hatton-Yeo y Mareel, 2009)

Los PI se configuran como una metodología activa e inclusiva, donde las partes implicadas se relacionan y participan en conjunto, compartiendo crecimientos, experiencias y habilidades. Según Palomo (2024), estas propuestas pueden adoptar múltiples formas, generando actividades revitalizantes en el aprendizaje, conectando contenidos académicos con la vida real, fomentando valores como la empatía, el respeto mutuo o la cooperación. Además, favorece y enriquece la inclusión social y la convivencia.

La implementación de estos programas ha evolucionado con el paso del tiempo, partiendo de actividades puntuales en el inicio, y centradas en eventos específicos, hasta los programas estructurados que se integran dentro del currículo de algunos centros educativos en la actualidad, y suponen una estrategia pedagógica en sí misma. Integrar estos proyectos se puede suponer como fundamental, debido a los diferentes beneficios educativos que estos presentan, y exponen Lobo et al. (2023; 2025).

- a. Transmisión de valores y conocimientos: facilitan el intercambio de saberes entre generaciones, permitiendo aprender de la experiencia de otros.
- b. Desarrollo de competencias: se desarrollan habilidades sociales, comunicativas y emocionales gracias a la interacción entre personas de distintas generaciones, enriqueciendo la formación integral.
- c. Fomento de la inclusión social: reuniendo a personas de diferentes franjas de edad, se promueven aspectos como la empatía, la comprensión mutua o el respeto, desarrollando así una sociedad cohesionada y justa.

Los PI demuestran ser una herramienta educativa, así como social, de gran valor pedagógico, capaz de favorecer el aprendizaje y la convivencia. Del mismo modo, fomentan la adquisición de competencias clave, priorizando la formación integral, gracias a los múltiples beneficios que estas iniciativas aportan a los diferentes colectivos implicados.

1. Beneficios de los programas intergeneracionales para los colectivos implicados.

Gutiérrez y Hernández (2013), consideran que los PI son un vehículo efectivo para conectar a personas mayores, jóvenes y niños, proporcionando oportunidades para relacionarse a través

de estas iniciativas. Por su parte, el estudio de Lobo et al. (2023) muestra como los PI no solo promueven la inclusión, sino que también facilita la transmisión de conocimientos y valores, enriqueciendo el entorno educativo y social. Esto supone que existan beneficios diferentes para cada uno de los colectivos implicados, gracias a la interacción entre generaciones, que desarrolla aprendizajes significativos. Gracias al intercambio de experiencias, Gutiérrez (2013) detalla que los PI generan beneficios tanto individuales como sociales, culturales y económicos, ya que proporciona oportunidades para disfrutar y beneficiarse de la riqueza que esto conlleva.

1.1. Beneficios para niños y niñas.

La participación infantil en las jornadas internacionales permite al alumnado vivir experiencias educativas significativas y que van más allá del aprendizaje puramente académico. De estas jornadas, parten diferentes beneficios significativos para niños y niñas.

- Aprendizaje vivencial: gracias a experiencias reales, escuchar relatos vivenciales y participar en juegos compartidos, los niños aprenden de otras personas, convirtiendo la vivencia personal en un aprendizaje valioso.
- Habilidades sociales: participar en este tipo de actividades compartidas, los niños desarrollan diferentes habilidades sociales, como la comunicación, la escucha activa, la cooperación o la convivencia.
- Desarrollo de valores: debido a la interacción con adultos, los infantes desarrollan y fomentan ciertos valores, como la empatía, la tolerancia, el respeto o la diversidad.
- Sentido de pertenencia: este tipo de experiencias contribuye a fortalecer vínculos a nivel social y cultural, generando un sentido de comunidad y cierta conexión entre generaciones.

1.2. Beneficios para personas mayores.

Participar en proyectos intergeneracionales de una manera implícita, otorga a las personas mayores un rol activo, que promueve, además, el bienestar emocional y físico, así como otros beneficios derivados.

- Reconocimiento y autoestima: la participación en estos proyectos hace que las personas útiles vean su participación en sociedad, ya que son escuchados y valorados por las nuevas generaciones. Esto hace que se refuerce su autoestima, así como un sentido de propósito renovado. (Lobo et al., 2023)

- Estimulación cognitiva: participar activamente en diferentes actividades, promueve la activación cognitiva, así como el mantenimiento de las habilidades funcionales.
- Estimulación física: al implicarse en actividades de carácter motriz y lúdico, se favorece una activación del cuerpo, generando actividad física adaptada a sus capacidades.
- Prevención de aislamiento: la participación activa en entornos educativos y comunitarios reduce el sentimiento de soledad así como el aislamiento social, destacando este sentimiento en personas en situación de dependencia leve o jubiladas.
- Aporte cultural y generacional: estas personas aportan saberes tradicionales, tales como juegos, canciones, rimas, costumbres... así como experiencias de vida, capaces de enriquecer el conocimiento de las nuevas generaciones.

1.3. Beneficios para adultos implicados en jornadas intergeneracionales.

Los adultos se pueden ver implicados en estas jornadas de diferentes maneras, destacando el papel de diseño, coordinación y gestión de las mismas, el de familiar implicado, o el de docente-educador. En todos estos casos, el adulto encuentra beneficios en diversos planos.

- Crecimiento profesional: estas experiencias suponen una oportunidad para el desarrollo profesional del profesorado y futuros docentes, utilizando estrategias y metodologías activas en contextos reales.
- Innovación pedagógica: este tipo de proyectos promueve la implementación de una visión educativa inclusiva, participativa y conectada con la realidad social.
- Refuerzo de la comunidad educativa: al considerar en estos proyectos diferentes partes de la comunidad educativa, como la familia, asociaciones o los propios centros educativos, se encuentra en estas actividades una forma de fortalecer la colaboración y el sentido de pertenencia a la comunidad educativa.
- Satisfacción personal: observar los vínculos que se generan entre las partes involucradas, aporta una gran satisfacción personal además de reforzar la motivación hacia la labor educativa y social, así como la continuidad de realización de estos proyectos.

2. Aplicación didáctica de programas intergeneracionales.

Existen múltiples programas que tienen como objetivo interrelacionar a distintos colectivos generacionales, como recogen Pinazo y Sánchez (2005), entre los que encontramos el programa GYRO (Generatividad y Relevancia Social de las Personas Mayores) en España, y organizado por la Asociación Oferta Cultura de Universitarios Mayores (OFECUM), cuyo objetivo es el

de mejorar las relaciones intergeneracionales entre personas mayores y niños gracias a actividades como cuentacuento. Este proyecto, es un ejemplo de los resultados positivos y beneficios que las partes implicadas obtienen de estos proyectos, mejorando las relaciones sociales existentes.

En línea con este programa, encontramos el ofertado por la Universidad de Cádiz, en el que participaron el alumnado de 3º del Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, junto con los mayores de la Residencia “Micaela Aramburo”. En el curso 2018-2019, este programa se desarrolló en torno a la danza, realizando un taller basado en actividades de dinamización, expresión corporal y danza, del que el alumnado de CAFYD recogió unos resultados muy positivos, destacando el aumento de la motivación y participación respecto a cursos previos. Asimismo, se observó un aumento de la implicación de los participantes de ambas generaciones, destacando sensaciones positivas por ambas partes.

Asimismo, nos encontramos como aplicación de las jornadas intergeneracionales, las jornadas planteadas desde el campus universitario María Zambrano, de Segovia, brindando al alumnado de la mención de EF del Grado de Educación Primaria, la oportunidad de organizar estas jornadas, donde además de participar el alumnado de la asignatura “Juego y deportes”, participa también el alumnado del CEIP Diego de Colmenares y personas mayores de diferentes centros sociales de la ciudad. En esta jornada, las diferentes generaciones se reúnen para llevar a cabo un taller de juegos cooperativos y tradicionales en las instalaciones del colegio, donde el juego supone una herramienta esencial para la inclusión y la educación en valores en un contexto heterogéneo y obteniendo resultados positivos. Destacan la participación activa de todas las partes implicadas, así como múltiples aprendizajes compartidos y la transmisión de valores, lo que se debe a una participación espontánea y desinhibida, al ser una experiencia diferente, motivante y divertida.

Son múltiples las ocasiones en las que estos programas se desarrollan, y en todas ellas se contemplan resultados positivos para cada una de las partes implicadas, considerando así estas propuestas como una fuerte herramienta educativa para implementar en contextos educativos.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

A. CONTEXTO.

La presente Situación de Aprendizaje busca introducir en el aula diferentes juegos populares y tradicionales tanto de España como de Castilla y León, con el fin de trabajar en el aula la tradición cultural desde el ámbito motriz, gracias a juegos que desarrollan diferentes habilidades motrices básicas, como los desplazamientos y saltos, así como la coordinación y los juegos rítmico-musicales.

Esta situación se desarrollará en un CRA de la provincia de Segovia, concretamente en su centro cabeza, con el alumnado de 6º de Educación Primaria, conformado por un total de 17 alumnos (10 niñas y 7 niños) de edades comprendidas entre los 11 y 13 años de edad.

B. DISEÑO

1. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Basándonos en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, cada situación de aprendizaje a desarrollar debe ajustarse al tratamiento de diferentes aspectos y contenidos curriculares para así contribuir al desarrollo del perfil de salida del alumnado al término de la educación primaria, adquiriendo una serie de competencias y saberes. Al desarrollar la presente situación de aprendizaje en la provincia de Segovia, estos elementos curriculares, se encuentran directamente vinculados con el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

1.1. Competencias clave.

- Competencia en comunicación lingüística:

A partir de la realización de actividades en gran grupo, se promueve la interacción entre iguales, así como las reflexiones y la necesidad de expresar diferentes ideas y opiniones, así como establecer normas y exponerlas a los demás, de modo que la comunicación lingüística se trabajará no solo desde la producción y la expresión, sino también desde la comprensión e interpretación por parte del alumnado, aplicando esta misma a contextos tanto orales como escritos.

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:

A partir de la autoconstrucción de materiales por parte del alumnado, este deberá aplicar conocimientos relacionados con la medida, el cálculo y las nociones geométricas, así como la transformación de elementos para la consecución de otros nuevos.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender:

Tanto la autonomía propia del alumnado en el momento de construir sus propios materiales y gestionar sus emociones, así como el trabajo en equipo y la adaptación del alumnado a diferentes situaciones se ven reflejadas en el proceso de aprendizaje del alumnado. Asimismo, el alumnado deberá reflexionar sobre sus propios aprendizajes, desarrollando así la capacidad de aprender a aprender.

- Competencia ciudadana:

Debido a la realización de un taller intergeneracional y la creación del mismo, el alumnado participará de manera activa en la sociedad, desarrollando así una responsabilidad afectiva, propia de la competencia ciudadana, generando situaciones de convivencia gracias a la recuperación y práctica de diferentes experiencias tradicionales, que favorecerán el reconocimiento de su importancia.

- Competencia emprendedora:

Esta competencia se vincula con la capacidad para tomar la iniciativa, planificar, resolver problemas y llevar a cabo diferentes proyectos, aspectos que el alumnado debe trabajar gracias a generar diferentes actividades y propuestas, así como gracias a la construcción de sus propios materiales y recursos de juegos, generando una mentalidad proactiva y afrontando diferentes retos, además de gestionar y desarrollar un taller intergeneracional.

- Competencia en conciencia y expresiones culturales:

El alumnado debe conocer y valorar los diferentes elementos patrimoniales y culturales, como los juegos populares y tradicionales, desarrollando así un sentido de pertenencia vinculado también con el desarrollo de la creatividad y la capacidad de adaptación de elementos ya creados a nuevas situaciones y circunstancias.

1.2. Competencias específicas.

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes

situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.

1.3. Criterios de evaluación.

- Competencia específica 2.

2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)

2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1)

- Competencia específica 3.

3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la

impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)

- Competencia específica 4.

4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)

4.4 Valorar, respetar y construir la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. (CPSAA1, CPSAA3)

- Competencia específica 6.

6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales y grupales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios. (CCL1, CD2, CPSAA5)

1.4.Saberes básicos.

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.

- Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.
- Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.

Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.
- Proyectos de curso o centro: mostrar a otros cursos o compañeros/as las producciones,

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Lucha leonesa, frontón, comba, rana, tanguilla...)

Bloque F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

- Consumo responsable: construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz.
- Organización de las actividades: determinación de límites espaciales y temporales de las actividades/situaciones.

Bloque G. Información, digitalización y comunicación.

- Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.
- Producción escrita con orden, estructura y limpieza adecuada.
- Expresión y valoración de necesidades, vivencias y emociones.

2. OBJETIVOS.

- Conocer y practicar diferentes juegos populares y tradicionales.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación a través del juego.
- Desarrollar habilidades motrices, la coordinación y estrategias de juego.
- Potenciar la creatividad mediante la autoconstrucción de materiales.
- Mejorar la capacidad de comunicación y las relaciones sociales.

- Favorecer la interacción intergeneracional a través del juego.

3. METODOLOGÍA

Para la presente situación de aprendizaje se trabajarán diferentes metodologías, entre las que destacan el descubrimiento guiado, debido a que, tras la presentación inicial de los diferentes juegos y actividades, el alumnado contará con un tiempo para la experimentación y resolución de la práctica de forma autónoma, así como el aprendizaje cooperativo, puesto que las actividades a realizar se plantean para ser realizadas en grupos reducidos, en las que todos los alumnos y alumnas puedan aportar diferentes ideas y estrategias para la consecución de los diferentes retos planteados, destacando el uso de la técnica del Puzzle de Aronson, debido a la realización de grupos heterogéneos con alumnos especializados en diferentes juegos populares y tradicionales.

Asimismo, se propone el trabajo mediante la autoconstrucción de materiales, con el fin de que el alumnado pueda crear sus diferentes materiales, desarrollando la creatividad e imaginación para la generación de recursos.

4. PLANIFICACIÓN Y SESIONES.

La Situación de Aprendizaje, contará con un total de 8 sesiones de 1 h y 1 h y media de duración suponiendo un total de 10 h lectivas, a desarrollar en el segundo trimestre del curso 2024-2025, concretamente en el mes de marzo, como se expone a continuación. Estas sesiones se plantean siguiendo la estructura de sesión basada en introducción, parte principal y vuelta a la calma, detallando un periodo de tiempo para el aseo personal del alumnado tras la realización de las sesiones (10 minutos).

Sesión	Contenido	Duración
Sesión I	Introducción a los juegos tradicionales	1 h
Sesión II	Práctica de diferentes juegos tradicionales: <i>tulipán, carrera de chapas, los bolos, la rana, la rayuela y las 3 en raya</i>	1 h 30 minutos
Sesión III	Práctica de diferentes juegos tradicionales: Juegos propuestos por el alumnado	1 h
Sesión IV	Selección de juegos y especialización por grupos.	1 h 30 minutos

Sesión V	Construcción de materiales y normas de juego.	1 h
Sesión VI	Demostración y práctica de los juegos seleccionados I	1 h 30 minutos
Sesión VII	Demostración y práctica de los juegos seleccionados II	1 h
Sesión VIII	Organización del taller intergeneracional (sesión final)	1 h 30 minutos
Sesión Final	Taller Intergeneracional de Juegos Populares y Tradicionales	1 h 30 minutos

Tabla 6. TEMPORALIZACIÓN DE LAS SESIONES

C. DESARROLLO

Las sesiones que conforman la presente propuesta didáctica se encuentran alojadas en el [anexo I](#) del presente documento (sesiones 2 a 8), encontrando a continuación, y como ejemplo, la primera sesión a llevar a cabo, así como la sesión final de la propuesta.

➤ Sesión 1: ¿Qué son los juegos populares y tradicionales?

Duración: 1 hora

Objetivos:

- Conocer y comprender qué son los juegos populares y tradicionales.
- Experimentar, conocer y practicar diferentes juegos populares y tradicionales.
- Reflexionar sobre la importancia de los juegos populares y tradicionales en la vida cotidiana

INTRODUCCIÓN			
Duración	15 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Introducir qué son los juegos populares y tradicionales en relación con el conocimiento previo.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra. - Tiza. 		
Descripción	Mediante el uso de preguntas como <i>¿qué son los juegos populares y tradicionales?</i> , se realizará una lluvia de ideas, con el fin de buscar una definición inicial sobre la que iniciar al alumnado en el tema. Además, se		

	realizarán otras preguntas como <i>¿conocéis juegos tradicionales?, ¿cuáles creéis que son sus características?, ¿en qué creéis que se diferencian de los juegos actuales?, o ¿habéis jugado alguna vez a algún juego popular tradicional?</i>		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	30 min	Lugar	Patio
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Practicar diferentes juegos populares y tradicionales		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Oca de juegos tradicionales. (ver anexo II) - Dado. - Fichas de juego. - Sacos. - Goma. - Comba o cuerda. - Canciones para jugar a la goma y a la comba (anexo III) - Bolas de petanca. - Aros. 		
Descripción	<p>Gracias al uso de un juego de la oca modificado, donde se encontrarán en cada casilla diferentes juegos populares y tradicionales de España, se practicarán juegos diferentes. En este tablero, además de las casillas de juegos populares y tradicionales, se encontrarán diferentes casillas, como <i>de oca a oca,</i></p> <p>En las casillas de juegos populares y tradicionales, se encontrarán los siguientes juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Goma. - Comba. - Escondite inglés. - Petanca - Pies quietos. - Juego de las sillas. - Herradura. 		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	15 min	Lugar	Aula

Organización	En gran grupo
Objetivos	Reflexionar sobre la importancia de los juegos populares y las habilidades trabajadas
Materiales	- Cuaderno de reflexión (anexo IV)
Descripción	<p>Durante la vuelta a la calma, se realizará una reflexión tanto individual como grupal. Para ello, se proporcionará a cada alumno un mini-cuaderno, donde a lo largo de las sesiones deberá anotar diferentes preguntas breves y reflexionar acerca de estas para, posteriormente, realizar una puesta en común.</p> <p>En esta sesión, las preguntas incidirán sobre la importancia de los juegos populares y tradicionales, así como qué habilidades consideran ellos que trabajan los juegos populares y tradicionales, basándose en los que ellos conocen previamente y a los practicados en la sesión.</p> <p>Además, se dará a cada alumno una ficha para que pregunten en casa sobre un juego popular a sus abuelos, anotando en esta misma su nombre, los materiales necesarios, la descripción del mismo y las normas de juego, acompañándolo de un pequeño dibujo.</p>

Tabla 7. DESARROLLO DE SESIÓN I.

➤ **Sesión final: Todos juntos.**

La sesión final consistirá en desarrollar un taller intergeneracional con personas de la tercera edad, propuesto por los alumnos de 6º de Primaria, por lo que el planteamiento de la misma será diferente al del resto de sesiones.

Para ello, en primer lugar, se acudirá hasta el lugar donde se lleve a cabo dicha sesión y se reunirá a cada grupo creado con un grupo de personas, con el fin de que durante la sesión, no solo jueguen y practiquen los diferentes juegos propuestos, sino que también estrechen lazos y se generen vínculos.

Tras el correspondiente tiempo de juego, cada grupo de alumnos entregará a su grupo un pequeño diploma en agradecimiento por la participación en el taller, como el que se muestra en la imagen 1.



Imagen 1. DIPLOMA DE AGRADECIMIENTO POR LA PARTICIPACIÓN

Asimismo, esta sesión se podrá ampliar realizando en el centro escolar talleres de muestra sobre los juegos tradicionales trabajados, siendo los alumnos y alumnas de esta clase los encargados de mostrar los diferentes juegos a sus compañeros del centro.

D. EVALUACIÓN.

Para llevar a cabo la evaluación, se tendrán en cuenta diferentes elementos y formas de realizarla, siendo clave en la propuesta el desarrollo de una evaluación integral, continua y formativa, siendo fundamentales las reflexiones realizadas por el alumnado a lo largo del desarrollo de la situación de aprendizaje, así como el diálogo generado entre profesor y alumnado, y viceversa, así como entre los propios alumnos en las diferentes actividades cooperativas, gracias al registro de decisiones. Asimismo, se llevará a cabo una reflexión final, tras la realización completa de la presente situación de aprendizaje, donde el alumnado, mediante la comunicación oral, refleje aquellos aprendizajes obtenidos y reflexione sobre lo trabajado. Para concluir la evaluación, se contará, por la parte docente, con una rúbrica de evaluación en base a diferentes criterios planteados y, por parte del alumnado, con una ficha de autoevaluación individual y otra de coevaluación, a realizar en los diferentes grupos de trabajo.

A continuación, se muestra una tabla de técnica-instrumento, detallando cada una de las formas de evaluación propuestas.

TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Paradas de reflexión-acción	Diálogo profesor-alumno/ alumno-alumno
Feedback o retroalimentación.	Diálogo profesor-alumno/ alumno-alumno
Observación directa profesor-alumno	Cuaderno de anotaciones docente. Rúbrica de evaluación (ver anexo V)
Toma de fotografías para uso didáctico.	Dispositivo móvil.
Reflexión del alumnado.	Cuaderno de reflexión.
Autoevaluación del alumnado.	Ficha de autoevaluación individual. (Imagen 2)
Coevaluación del alumnado.	Ficha de coevaluación grupal. (Imagen 3) Ficha de coevaluación individual (Imagen 4)

Tabla 8. RELACIÓN TÉCNICA-INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

➤ **Cuaderno reflexivo**

LOS JUEGOS DE NUESTROS ABUELOS

Nombre del juego:

Materiales:

Descripción del juego:

Normas:

Dibujo:

Imagen 2. CUADERNO REFLEXIVO

➤ Autoevaluación del alumnado, ficha de autoevaluación individual.



¿Soy un Jugador Tradicional?

Nombre: _____

Curso: _____

¿Cuánto he participado y me he esforzado en los juegos?



¿He sabido aplicar y respetar las normas y reglas de los juegos?



¿Me he esforzado para crear nuestros propios juegos?



¿Cuánto he aportado a mis grupos de trabajo durante los juegos y la construcción?



¿Me he comunicado con los demás? (explicaciones, estrategias de juego, respeto por los demás...)



¿En qué puedo mejorar?

¿Qué es lo que más me ha gustado?

Imagen 3. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

➤ **Coevaluación del alumnado, ficha de coevaluación grupal.**

Ficha de Coevaluación Grupal – Juegos Tradicionales

👥 Miembros del grupo:

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | |

1 VALORA A TU EQUIPO

Colorea las casillas en las que creas que se encuentra vuestro grupo. Podéis especificar con los nombres de los miembros que forman el grupo.

	Puede mejorar	Aceptable	Bien	Excelente
Participación y actitud (Todos juegan activamente en las actividades, queriendo aprender y divertirse)				
Trabajo en equipo (Nos organizamos bien y nos ayudamos mutuamente)				
Comprensión de los juegos (Conocemos bien las reglas y las seguimos correctamente)				
Autoconstrucción de materiales (Creamos nuestros materiales con esfuerzo y creatividad)				
Explicación del juego (Presentamos nuestro juego de forma clara y organizada, ayudando a los compañeros a jugar)				

Imagen 4. FICHA DE COEVALUACIÓN GRUPAL

➤ **Coevaluación del alumnado, ficha de coevaluación individual.**

2] ¿CÓMO FUE EL TRABAJO EN EQUIPO?

¿Qué hicimos bien como equipo?

¿Qué podemos mejorar para la próxima vez?

 ¿Cómo nos hemos sentido participando en la actividad?

Muy bien 😊

Bien 😊

Regular 😐

Mal 😞

3] OPINIÓN FINAL

 Un mensaje para mi equipo:

 Un mensaje para el profesor/a sobre la actividad:

 Algo importante que haya ocurrido y quieras contar:

Imagen 5. FICHA DE COEVALUACIÓN INDIVIDUAL

E. PUESTA EN PRÁCTICA.

Las diferentes sesiones planteadas en la presente propuesta de intervención didáctica se llevaron a cabo entre los meses de marzo y mayo del presente curso escolar (2024/2025) con las clases de 5º y 6º curso, y considerando los períodos vacacionales y festivos, así como las propias actividades a desarrollar por el centro.

En ambos casos, se aumentó el número de sesiones establecidas inicialmente, realizando un total de 10 sesiones. Esto se debe a que fue necesario duplicar el número de sesiones dedicadas al juego previo, antes de la construcción de materiales por parte del alumnado. Dicha decisión se realizó debido a la necesidad del propio alumnado de conocer más en profundidad los diferentes juegos así como de darles la oportunidad de practicar en una segunda sesión aquellos juegos que no pudieron practicar en la sesión establecida inicialmente. Se destacan de estas sesiones la iniciativa del alumnado por el propio juego, así como la naturalidad y la presencia del juego infantil en el momento de desarrollar las diferentes actividades planteadas.

Asimismo, se destaca la necesidad de trasladar las sesiones planteadas inicialmente en el patio del recinto escolar al aula-gimnasio del mismo, debido a las condiciones climatológicas, con abundantes precipitaciones, que se desarrollaron durante el periodo de práctica. Estas incidencias tuvieron como consecuencia no solo la adaptación a un espacio diferente, sino también la necesidad de reestructurar la sesión y modificar algunos de los juegos planteadas, así como ciertas normas, con el fin de adaptarse al espacio reducido. Como consecuencia, el juego se vio concentrado, por lo que el alumnado no disfrutó de una manera equitativa las sesiones realizadas en el patio del centro y aquellas que se trasladaron al gimnasio.

Respecto a la autoconstrucción de materiales por parte del alumnado, se llevaron a cabo dos sesiones diferentes, con el fin de otorgar al alumnado el tiempo necesario para desarrollar dicho trabajo de forma autónoma, probando los materiales creados antes de mostrarlos a sus compañeros. Este tiempo permitió al alumnado trabajar en detalle y ajustar las normas creadas, con el fin de adaptar sus propias creaciones a sus características de grupo y sus necesidades de juego, obteniendo así resultados positivos en el momento de practicar el juego con sus compañeros de clase. Esta práctica, además, se vio adaptada con el desarrollo del juego en las sesiones dedicadas a compartir con los demás, debido a la evolución del propio juego, concretando las normas establecidas a lo largo del mismo.

Por último, destacar que se llevó a cabo una sesión final en la que se realizó un encuentro intergeneracional en un centro de jubilados, donde los alumnos y alumnas de 6º de Primaria

organizaron cuatro estaciones de juego, dedicando dos de ellas a juegos tradicionales, siendo estos los bolos y la rana, y las dos restantes a juegos TIC, dedicados a la programación de robots, obteniendo como resultado una propuesta dinámica y motivadora tanto para el alumnado del centro como para las personas que ese día acudieron al centro de jubilados, destacando en ambos colectivos la demanda de un mayor tiempo de juego y variedad de actividades a realizar.

OTRAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

Para llevar a cabo la evaluación del presente Trabajo de Fin de Grado y la consecución de sus objetivos, se utilizaron herramientas de evaluación complementarias, además de las creadas para valorar la propia situación de aprendizaje propuesta. Estas herramientas, recogieron opiniones y puntos de vista diferentes, y que posteriormente fueron consideradas en los resultados y análisis.

1. Cuestionario docente observador.

Se realizó un cuestionario *Microsoft Forms* con respuestas abiertas al docente titular del aula de EF del centro en el que se lleva a cabo la propuesta didáctica, con el fin de obtener un punto de vista externo sobre la aplicación desarrollada, así como de la temática trabajada, englobando preguntas las siguientes preguntas en diferentes bloques.

En el [anexo VI](#), se alojan las respuestas resultantes de las preguntas formuladas.

2. Entrevista sobre programas intergeneracionales.

Se llevó a cabo una entrevista personalizada a Félix Lobo, docente en la Universidad de Valladolid, sobre programas y jornadas intergeneracionales, con el fin de adquirir información adicional desde la perspectiva de alguien experto en la materia y con experiencia previa. Para ello, se prepararon unas preguntas base, siendo estas las recogidas a continuación. La entrevista realizada, con anotaciones en *Microsoft Word* se aloja en el [anexo VII](#).

3. Taller/Jornada de convivencia: *Creciendo juntos*.

Como último elemento adicional para recopilar información significativa para nuestro trabajo, se asistió a la jornada de convivencia *Creciendo Juntos: Aprendizaje-Servicio y Actividad Física en la formación de profesores de Educación Física*, que se llevó a cabo el martes 13 de mayo en el Campus Universitario María Zambrano donde, además de presentar el Proyecto de Innovación Docente ApS-EF, se realizó un taller de convivencia entre las personas participantes en diferentes proyectos vinculados al PID, conociendo la perspectiva de los participantes en los mismos.

De este evento se obtuvo diversa información, destacando dibujos realizados por los participantes en los que se muestran sus sentimientos y emociones en relación con estos programas intergeneracionales ([anexo VIII](#)).

RESULTADOS Y ANÁLISIS.

Una vez desarrollada la presente propuesta de intervención didáctica para trabajar en el aula de EF los juegos tradicionales en base a la autoconstrucción de materiales y al aprendizaje intergeneracional, se ha obtenido información gracias a los diferentes instrumentos de evaluación, tales como el cuaderno de anotaciones docente (C.A.D.), el cuaderno de reflexión del alumno (CR-Ax), la ficha de autoevaluación (F.A.-Ax) o la de coevaluación (F.C.-Ax), así como de las diferentes herramientas de evaluación complementarias planteadas: cuestionario docente observador (C.D.O.), entrevista sobre programas intergeneracionales (E.P.I.) y la jornada/taller de convivencia *Creciendo juntos* (J.T.C). A continuación, se analizarán los diferentes resultados obtenidos, teniendo en cuenta experiencias educativas previas, así como considerando diferentes autores. Para ello, se establecerán diferentes bloques temáticos de análisis.

1. El valor formativo de los juegos tradicionales.

El juego tradicional ha supuesto uno de los ejes temáticos principales en el desarrollo de la intervención didáctica en el centro educativo, como se plantea en la propuesta de situación de aprendizaje. Esto se debe al gran valor educativo que los propios juegos poseen, y en concreto los juegos tradicionales, que deben ser preservados y revitalizados por su importancia como patrimonio cultural (Unesco, 2003). En este sentido, un alumno apunta lo siguiente: *“los juegos muestran la cultura de un país y también es importante mantenerlos para preservar la tradición.”* (CR-A1, 2). Esto nos permite observar cómo el propio alumnado es consciente de la importancia de continuar con los juegos tradicionales y mantenerlos en el tiempo, como seña cultural, lo que también se recoge en el C.D.O., considerando el juego tradicional como *“un contenido fundamental a incluir en las clases, no tanto por la parte motriz, sino por la riqueza cultural y valores que transmiten”*.

La importancia de estos juegos ha sido trabajada durante las sesiones, planteando diferentes juegos ligados a la cultura tradicional del juego de Castilla y León, permitiendo al alumnado conocer y practicar los mismos, así como comprender su importancia y su necesidad de permanencia en el tiempo, lo que se destaca en el C.D.O.: *“Es importante preservarlos porque vivimos en una sociedad muy cambiante y digitalizada. Se está perdiendo el valor de los aspectos físicos y los niños tienen que conocer diferentes realidades”*. En línea con esto, encontramos algunas de las reflexiones realizadas por el alumnado:

- *“Los juegos tradicionales son importantes para seguir conservando los juegos y jugarlos más para expandirlos por el mundo. Es importante mantenerlos en el tiempo para que las generaciones futuras sepan los juegos que jugábamos de pequeños.” (CR-A10, 2)*
- *“Hay que mantenerlos para que los niños sepan cómo jugaban los abuelos y cómo nosotros jugamos ahora.” (CR-A12-2)*

Asimismo, estos alumnos y alumnas consideran, por lo general, que el juego es un elemento divertido pero del que pueden aprender, como muestra un alumno en su reflexión final, *“me gusta descubrir juegos que no conocía para saber cómo se jugaba antes” (CR-A10, 5)*. Esta idea, se alinea con la de autores como Lavega (2011), quien considera que el juego posee un papel en la sociedad, ya que contribuye a preservar el patrimonio y las costumbres, así como favorece aspectos como la interacción social o el desarrollo de habilidades.

Con el desarrollo de las diferentes sesiones, el alumnado ha proporcionado una definición cada vez más completa de lo qué son los juegos tradicionales, así como el conocimiento de alguno de ellos, lo que nos muestra su transmisión en el contexto tanto familiar como social y educativo del alumnado. Asimismo, aquellos juegos que no son conocidos previamente por el alumnado tienen una gran aceptación en el aula, lo que supone un reflejo de la predisposición hacia el aprendizaje y el juego, motivados por la práctica de los mismos.

2. Respeto y uso de normas y reglas de juego.

Las normas y reglas de juego, como define la RAE (1987), son una parte esencial del ejercicio recreativo, por lo que no se pueden trabajar los juegos en el aula sin transmitir al alumnado la importancia que estas mismas tienen en el desarrollo de una actividad placentera como esta, lo que se vincula a una de las respuestas otorgadas por el alumnado en su coevaluación: *“Es importante que hagamos normas entendibles para los juegos” (FC-A6)*. Esto nos muestra el interés que el propio alumnado a desarrollado hacia las mismas durante el desarrollo de la propuesta didáctica, comprendiendo su importancia de uso como una de las principales características del juego, y que deben asumir para que este pueda desarrollarse de una forma u otra (Yagüe, 2002). En esta línea, el alumnado recoge su importancia de las siguientes formas:

- *“Las normas son importantes para que no haya peleas y se juegue limpio.” (CR-A1, 2).*
- *“Porque si no se respetan las normas, puede ser un descontrol y no sería justo.” (CR-A9, 2).*

- *“Para que todo el mundo lo haga igual, sin ventajas ni desventajas.” (CR- A8,3)*

Estas afirmaciones se alinean con la respuesta encontrada en el C.D.O, donde el docente recoge la importancia de asentar rutinas y mantenerlas en el tiempo gracias a buenas explicaciones y la toma de conciencia de las normas, siendo conscientes de que no solo tienen derechos, sino también obligaciones.

Asimismo, el propio alumnado es capaz de comprender que, sin las normas y las reglas establecidas entre todos, los juegos establecidos sufrirían modificaciones, generando así nuevos juegos:

- *“Sin las normas, los juegos no tendrían sentido.” (CR- A6, 2)*
- *“Sin normas, todo el mundo haría trampas.” (CR-A2, 2).*

Por otro lado, durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, se propuso al alumnado que modificase algunas de las normas de los juegos, como se contempla en el C.A.D. (4), repasando las normas en el aula y adaptándolas entre todos, con el fin de conseguir una participación más activa. Esta propuesta contribuye a que el alumnado genere diferentes ideas y reflexione sobre la influencia de los cambios y modificaciones, encontrando una estimulación y motivación añadida en los juegos, divirtiéndose en mayor medida y aumentando la dificultad en función de sus habilidades.

- *“Modificar las normas hace que nos podamos divertir más.” (CR-A12, 3)*
- *“Yo creo que es más divertido modificando las normas de los juegos tradicionales, pero a la vez más difícil.” (CR-A1, 3)*
- *“Modificar las normas puede hacer que el juego sea más divertido y difícil o más fácil. Es bueno porque así juegas al mismo juego de diferentes formas.” (CR-A8, 3)*

Y en línea con la dificultad que pueden suponer las normas y reglas de los juegos, Lavega (2011) menciona que el juego supone un estimulante cognitivo, capaz de implicar a la memoria y al pensamiento estratégico. Esta idea coincide con lo que apunta el alumnado, que manifiesta que es necesario mostrar interés en los procesos derivados de las mismas, como entenderlas o explicarlas, y asimismo, el propio alumnado es consciente de que debe mejorar e implicarse en mayor grado.

- *“Puedo mejorar en enterarme mejor de las normas.” (FA-A7)*
- *“Puedo mejorar en explicar más claro las normas.” (FA-A12)*
- *“Tengo que preguntar un poco más las normas que no entiendo.” (FA-A16).*

Así pues, podemos comprobar, cómo el propio alumnado es consciente de la importancia y necesidad de utilizar y aplicar las normas en los juegos realizados, un elemento que, desde la perspectiva docente también se debe considerar. En este punto, como se recoge en C.A.D., *“se debe hacer hincapié en el entendimiento de las normas a lo largo del desarrollo de un juego, con el fin de que no se presenten conflictos y que el alumnado las pueda comprender”*.

3. Autoconstrucción de juegos: materiales, construcción, trabajo en equipo, normas...

Los métodos pedagógicos (Fernández-Río et al., 2021) surgen como una necesidad de innovación y adaptación en el ámbito educativo, priorizando la participación del alumnado, como se ha observado al desarrollo de las sesiones correspondientes a la autoconstrucción de materiales de la situación de aprendizaje propuesta, como se recoge en el C.A.D., *“se aprecia gran predisposición hacia la tarea, observando una actitud positiva y una participación activa de todos los miembros de cada grupo”*. En la misma línea, encontramos la reflexión docente en el C.D.O, *“es interesante aplicarle en algunas ocasiones en el aula.”*. Así pues, el alumnado no solo afianza su aprendizaje, logrando obtener uno significativo, sino que también es capaz de desarrollar valores como la sostenibilidad, en línea con actitudes propias de una ciudadanía responsable en base al reciclaje y la reutilización de materiales, como recogen algunos alumnos:

- *“Al hacerlo con materiales reciclados no contaminamos tanto como con otras cosas y, por tanto, hacemos que no sea igual.” (CR-A4, 5)*
- *“Lo puedes construir con materiales reutilizables, porque así reutilizamos y es bueno para el planeta.” (CR-A7, 5)*

Construir sus propios materiales de forma autónoma, contribuye al propio desarrollo de la autonomía, así como a la responsabilidad, la asunción de tareas y el trabajo en equipo, efectos positivos que Méndez-Giménez (2021) destaca como elementos estructurales del propio modelo. El alumnado es consciente en todo momento de la tarea a realizar, adaptándose a sus propias necesidades y a las del grupo con el que colabora, con el fin de conseguir un objetivo común. Esto es observable en las propias reflexiones que los estudiantes realizan tanto en sus coevaluaciones como en sus cuadernos:

- *“Al construir los juegos tendríamos que repartirnos las tareas.” (FC-A7)*
- *“Ha sido divertido fabricarlo porque así aprendes a hacer las cosas tú solo.” (CR-A11, 6)*

- *“Tendría que esforzarme más en la construcción.” (FC-A13)*
- *“Me ha gustado mucho como hemos trabajado los juegos porque al ir haciéndolos, les entendíamos mejor.” (CR-A6, 4)*
- *“Nos hemos puesto un poco nerviosos porque pensábamos que no nos iba a dar tiempo a terminarlo.” (CR-A1, 4)*

Esto demuestra cómo el alumnado es capaz de aprender haciendo, llevando a cabo un aprendizaje activo, gracias a su participación consciente, directa y reflexiva, trabajando otras dimensiones como la social o la creativa, como recoge un alumno en sus reflexiones al apuntar el beneficio de realizar este tipo de trabajos: *“a nosotros nos beneficia porque aprendemos a utilizar nuestra imaginación y a trabajar en equipo” (CR-A15, 4).*

Ligado a la construcción autónoma, se deben considerar otros efectos positivos de este modelo pedagógico, como recoge Méndez-Giménez (2023), logrando una mayor implicación y motivación en los estudiantes. En este caso, *“el alumnado muestra un gran entusiasmo y ganas, lo que demuestran mediante preguntas y dudas” (CAD, 6)*, así como *“muestran ganas por crear y construir sus materiales, pensando constantemente en cómo mejorar aquello que están haciendo” (CAD, 7)*. Además, y como registra el alumnado participante, generar sus propios recursos materiales supone una actividad lúdica y divertida, que genera gusto por el trabajo:

- *“Lo que más me ha gustado ha sido cuando hemos creado nuestro juego.” (FA-A3)*
- *“Te lo pasas divertidamente bien haciéndolo.” (CR-A9, 3)*
- *“Lo que más me ha gustado ha sido construir los juegos.” (FA-A6; FA-A14)*
- *“Lo que más me ha gustado ha sido fabricar los juegos, por los materiales y por lo divertido.” (FA-A11)*
- *“Me ha gustado hacer el juego para enseñárselo a las demás personas.” (CR-A10, 5)*

4. Relaciones interpersonales entre iguales.

Durante el transcurso del juego las personas implicadas en los mismos son capaces de desarrollar diferentes relaciones interpersonales. Esto se debe a que El juego recreativo, como exponen Baena-Extremera y Ruíz-Montero (2016), supone una actividad en la que intervienen uno o más participantes, haciendo que los mismos desarrollen diferentes relaciones interpersonales, trabajando las dimensiones afectiva y social (Lagardera y Lavega, 2003).

Al trabajar durante las diferentes sesiones en grupos de trabajo y juego, el alumnado ha visto estrechada sus relaciones de una forma positiva, reforzando los vínculos ya creados en el aula:

- *“Me he dado una sorpresa porque cuando creía que con una persona no me iba a entender muy bien, sí que lo he hecho.” (FC-A14)*
- *“Mis compañeros me han estado ayudando para conseguirlo.” (CR-A8, 3)*
- *“Trabajo muy bien con mi grupo.” (CR-A8, 4)*

Durante las diferentes actividades planteadas, el trabajo colaborativo y la participación activa del alumnado han sido claves para aumentar el gusto por los juegos y la motivación del alumnado. Barrios (2018), destaca que estas relaciones aumentan la expresión de sentimientos y emociones, como también ha reflejado el alumnado en sus reflexiones con frases como *“creo que todos nos lo hemos pasado genial.” (FC-A6)*; *“me he sentido bien, porque he estado jugando con mis compañeros.” (CR-A3, 3)*. Estas afirmaciones, muestran cómo el alumnado valora de forma positiva el trabajo realizado en grupos, siendo esta una experiencia agradable.

- *“Lo que más me ha gustado ha sido trabajar en equipo.” (FA-A13)*
- *“Me ha gustado mucho y me lo he pasado muy bien con mi equipo y presentándolo. Me gustaría que se repita.” (CR-A12, 5)*
- *“Cuando hemos estado jugando a los juegos, me he divertido mucho más porque hemos trabajado en equipo y nos hemos divertido.” (FC-A14)*
- *“Lo hemos hecho muy bien y espero que mis compañeros también se lo hayan pasado así de bien.” (FC-A6)*

Por otro lado, el propio alumnado también refleja las propuestas de mejora que deben considerar para futuras experiencias de trabajo cooperativo o en equipo, con el fin de conseguir unos buenos resultados ligados a su implicación tanto individual como grupal:

- *“Podemos mejorar en comunicarnos, dejar explicar las normas y no criticar los juegos. Tenemos que participar en equipo.” (FC-A7)*
- *“Tengo que mejorar para no enfadarme con mis compañeros por hacer trampas.” (CR-A1, 3)*
- *“Deberíamos ayudarnos entre nosotros para que los juegos nos salieran muchísimo mejor de lo que nos sale.” (FC-A16)*

En línea con estas afirmaciones, encontramos la valoración docente, quien destaca que *“al comienzo de las sesiones había discusiones y falta de organización por parte de los alumnos.*

Por ello es clave los perfiles que tienen y como les agrupamos, para que los que tienen más dificultades puedan llegar a desarrollar su potencial y los más avanzados ayuden en esta labor". Esta reflexión nos ayuda a comprender la importancia de conocer al alumnado en el momento de hacer agrupaciones en el aula con el fin de conseguir unas mejores relaciones interpersonales entre iguales en el aula, creando vínculos sociales y de aprendizaje, reflejando ayuda mutua y esfuerzo.

Todo ello, nos muestra cómo es el propio alumnado el que de forma constante valora las relaciones que establecen entre iguales, tomando conciencia de sus actitudes y responsabilidades adquiridas, haciendo referencia al desarrollo de la dimensión social, como beneficio de la aplicación del juego y las actividades grupales, como la autoconstrucción de materiales.

5. Relaciones y actitudes derivadas de la propuesta intergeneracional.

Los PI promueven acciones como la interacción o el diálogo activo durante su desarrollo gracias a la relación de actividades planificadas que pretenden facilitar el aprendizaje mutuo y el tejido social entre otros aspectos, como destacan Lobo et al. (2023). Esto se vincula a las respuestas encontradas en la Entrevista sobre los programas intergeneracionales (E.P.I.) donde se afirma que *"en las jornadas intergeneracionales se plantean actividades sencillas a través de las que se comparte diálogo y juego"* o que *"gracias al diálogo y la conexión, todos se benefician por igual"*. Esta última afirmación se presenta en la misma línea que la respuesta obtenida en el C.D.O., donde se plantea que estas actividades destacan por *"el impacto positivo en las personas mayores, al sentirse parte de la sociedad, y en los niños al aplicar lo aprendido en el colegio"*.

Si partimos de las referencias obtenidas por los escolares al llevar a cabo dicha práctica, encontramos múltiples afirmaciones que referencian estas actividades como positivas y de gusto propio:

- *"La visita del 28 de abril en el centro de ancianos es lo que más me ha gustado"* (FA-A15).
- *"Lo que más me ha gustado ha sido la actividad que hemos realizado con las personas mayores."* (CR-A16, 5)

El gusto por realizar este tipo de actividades, no solo parte de la realización de una experiencia positiva o del éxito (E.P.I.), sino también de los aprendizajes que se generan en los diferentes

colectivos, donde “*todos aportan algo*” (E.P.I.). El alumnado participante en la propuesta, afirma obtener diferentes aprendizajes ligados a estas jornadas:

- “*Me ha gustado jugar con los mayores porque aprendemos cosas nuevas.*” (CR-A7, 7)
- “*Me ha gustado porque era una actividad muy interesante para nosotros, las personas mayores y la evolución de nuestro juego. Nos ha ayudado a explicar sin vergüenza y a improvisar para adaptarnos a los demás.*” (CR-A15,5)

Partiendo de estas afirmaciones, debemos hacer referencia a los múltiples beneficios que el alumnado obtiene de estas jornadas (Lobo et al., 2023; 2025), como lo son la transmisión de valores o el desarrollo de competencias, así como obtener un aprendizaje vivencial o el desarrollo de habilidades sociales.

Para hablar de los beneficios de los PI, no solo debemos referenciar al alumnado, sino también a las personas mayores participantes en los diferentes programas que existen. En este punto, encontramos diferentes resultados obtenidos en la Jornada taller de convivencia (J.T.C.), donde las personas participantes hicieron diferentes dibujos relacionados con su propia experiencia para explicar sus emociones y sensaciones, como vemos en la imagen 6.

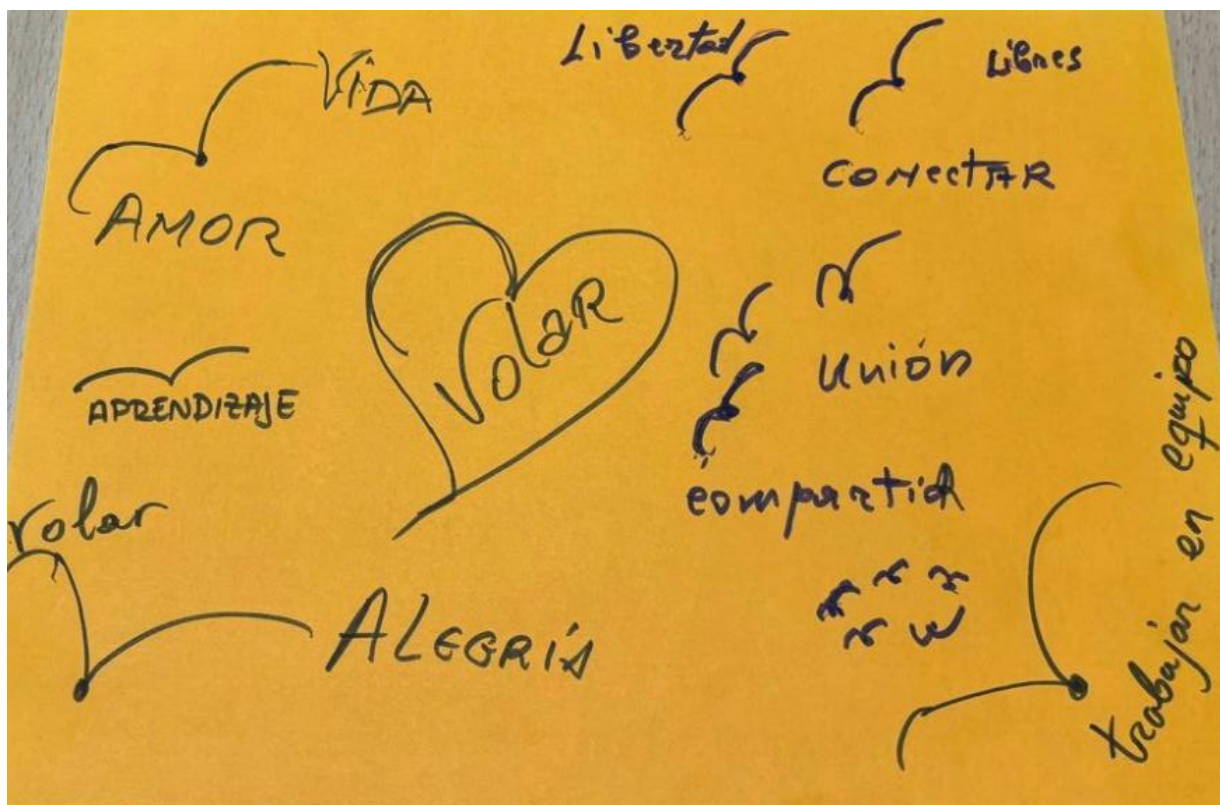


Imagen 6. DIBUJO JORNADA DE CONVIVENCIA

En este dibujo, podemos observar cómo estos programas ayudan a las personas mayores a sentir una mayor libertad, compartiendo experiencias y trabajando en equipo, lo que les ayuda a

conectar y sentirse unidos a otras personas, desarrollando sentimientos como la alegría o el amor.

En estas relaciones que se desarrollan, podemos mencionar que existe un proceso clave, dividido en tres fases diferentes, como se menciona en la E.P.I, siendo estas el contacto inicial, donde las relaciones iniciales se perciben frías y los participantes se cohiben; la generación de vínculos durante el desarrollo de las actividades, donde se genera una mayor cercanía entre participantes y se desarrollan vínculos, surgiendo lazos afectivos; y la despedida, donde se comprende la importancia de la socialización y las relaciones con otros, observando la necesidad de repetir.

Esta necesidad se refleja en diferentes afirmaciones realizadas por el alumnado al finalizar la jornada llevada a cabo:

- *“Podríamos hacer estas actividades por lo menos una vez al mes”*
- *“Tendríamos que hacerlo todas las semanas”.*

Así como afirmaciones docentes, como *“es un producto final muy interesante a realizar con alumnos. Faltaría una sesión donde fueran los abuelos quienes les enseñen con sus materiales”* (C.D.O).

Por último, y como forma de destacar los vínculos generados, un alumno puntualiza que *“al jugar con las personas mayores me recordó mucho a cuando yo jugaba con mi abuelo. Me lo pasé super bien con la gente mayor y me sentí muy a gusto”*, lo que se refleja en lo observado por los docentes que acudieron a la actividad, observando la generación de *“relación abuelo-nieto”* (C.D.O), reafirmando las relaciones positivas que se generan en estas actividades y la necesidad de incluirlas como aprendizaje práctico que genere experiencias positivas (E.P.I.)

CONCLUSIONES.

Para comprobar la efectividad de este trabajo, así como de la aplicación didáctica de la propuesta, se partirá de los objetivos establecidos al inicio del mismo, valorando la consecución de estos

El primer objetivo planteado, *“Difundir y valorar los juegos tradicionales, enfatizando la importancia cultural de los mismos y la necesidad de preservarlos como parte del patrimonio social, cultural y lúdico”*, consideramos que se ha alcanzado positivamente, lo que se corrobora al observar cómo el alumnado ha sido capaz de comprender la importancia de los mismos a lo largo de las sesiones desarrolladas, enmarcando sus posibilidades en las diferentes reflexiones llevadas a cabo. En esta línea, también se recoge la necesidad de mantener los juegos tradicionales en el tiempo, con el fin de preservarlos como parte del patrimonio cultural que suponen para la sociedad.

En esta misma línea podemos valorar de forma efectiva la consecución del segundo objetivo, *“Recuperar y afianzar los juegos tradicionales como una alternativa de ocio activo”*, fomentando su práctica e integración en la vida cotidiana, gracias a no solo llevarlos a cabo en el aula, sino también en el taller intergeneracional, los juegos tradicionales han supuesto un vehículo de estimulación, capaz de desarrollar un aprendizaje significativo y vinculado a contextos reales de práctica tanto en el aula como fuera de esta, fomentando su uso como elemento de ocio.

En cuanto al tercer objetivo de este trabajo, *“Desarrollar habilidades motrices y sociales, trabajando de forma colaborativa y cooperativa, y potenciando la elaboración de estrategias mediante la práctica activa de juegos tradicionales entre iguales y con diferentes colectivos”*, debemos considerar que estas habilidades se encuentran plenamente ligadas al juego, trabajando diferentes elementos de la cultura motriz, como los desplazamientos o lanzamientos, así como el trabajo colaborativo y cooperativo. Estos últimos no solo se han visto desarrollados en el momento de juego, sino también en la autoconstrucción de materiales y en la actividad intergeneracional realizada, tratando a las diferentes personas involucradas como iguales, haciéndoles partícipes del juego.

En relación al cuarto objetivo, *“Favorecer la comprensión y adaptación de las normas y reglas de juego, ajustándolas a diferentes contextos y realidades a través de la experiencia práctica con diferentes colectivos, y la reflexión activa y razonada”*, podemos considerar que

se ha desarrollado de diferentes formas, considerando la importancia de las normas y reglas de juego previamente, adquiriendo y comprendiendo las mismas de manera progresiva para realizar los juegos. Esto resulta de relevancia importante, debido a que los juegos se practican gracias al consenso de normas claras, las cuales se pueden ir adaptando a lo largo de la práctica, con el fin de lograr el objetivo del juego, siempre mediante consenso de todos los miembros participantes. Al crear juegos propios, se deben adaptar las normas generadas a los mismos, así como a las personas que pretendan jugarlo.

Por último, para valorar el objetivo *“Fomentar el intercambio cultural de forma oral entre generaciones, mediante la interacción entre escolares y personas mayores gracias al uso del juego y el diálogo activo”*, debemos partir de la propuesta inicial de investigación, donde el propio alumnado debe involucrarse y mantener un diálogo activo con familiares con el fin de aprender un juego nuevo y poder contárselo a sus compañeros. Asimismo, al desarrollar una jornada intergeneracional, tanto personas mayores como los escolares, al encontrarse en grupos reducidos, generan relaciones entorno al juego, intercambiando de manera constante información y manteniendo un diálogo activo. Estas actividades generan la inclusión social de ambas partes produciéndose así un intercambio cultural en relación con el juego y las actividades desarrolladas, surgiendo interés por el otro y motivación añadida.

En definitiva, nuestro trabajo muestra un adecuado cumplimiento de los objetivos planteados, como se recoge previamente, demostrando que el juego tradicional, ligado a diversas metodologías, supone una herramienta educativa con gran potencial didáctico y de aprendizaje. Las relaciones observadas, fruto del juego y los vínculos generados, involucran no solo al alumnado en el aprendizaje, sino que también contribuye a la generación de un tejido social, destacable en estos contextos educativos.

LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE ACTUACIÓN

1. Limitaciones

El presente trabajo, y en su línea la propuesta desarrolla, cuenta con diferentes limitaciones que a continuación se exponen:

a. Conocimiento de juegos:

El juego tradicional cada vez se practica menos, por lo que los niños y niñas de la sociedad actual poseen menos oportunidades de practicarlos y, por lo tanto, conocerlos. En este caso concreto, el alumnado partía de la base de vivir en una zona rural, donde los juegos tradicionales, aunque en menor medida, siguen practicándose, aunque algunos no de forma habitual.

En este punto, nos encontramos que, para que el alumnado conozca nuevos juegos tradicionales es fundamental ofrecerles un amplio abanico de posibilidades, como se ha intentado llevar a cabo en la presente propuesta. Pese a ello, y debido a la limitación temporal cronológica, el número de juegos presentados resulta escaso frente a las múltiples posibilidades que los juegos tradicionales recogen.

b. Tiempo de construcción:

Al igual que en los juegos tradicionales, en el aula de EF, donde se debe seguir una programación anual, el tiempo que el alumnado obtiene para generar sus creaciones, en ocasiones se contempla como limitado.

Asimismo, al realizar grupos de trabajo donde se crean diferentes juegos, los tiempos de construcción de cada grupo son diferentes, por lo que se deben crear adaptaciones tanto para aquellos grupos que consiguen su construcción en menos tiempo, o aquellos que precisan de un mayor tiempo para lograr el producto final.

c. Implicación del alumnado:

La implicación del alumnado durante el desarrollo de actividades varía a lo largo de la propuesta, observando un compromiso desigual frente a los juegos y actividades planteadas. Aunque por lo general, la actitud ha sido positiva, en juegos donde las normas son fundamentales para su correcta realización y ejecución, es importante que todos los participantes respeten y apliquen dichas normas, con el fin de obtener un resultado positivo.

2. Futuras líneas de actuación.

Para una mejor consecución de los objetivos desarrollados, y tras llevar a cabo la aplicación práctica de la propuesta didáctica, surgen diferentes líneas de actuación posible, que exponemos a continuación:

a. Presentar un mayor número de juegos, aumentando las posibilidades prácticas.

Durante el desarrollo de la propuesta didáctica, se presentó al alumnado diferentes juegos populares tradicionales, mayormente del panorama autonómico, y ligados, en parte, a la cultura local.

Con el fin de lograr un mayor aprendizaje cultural, no solo de Castilla y León, sino de las diferentes autonomías del panorama nacional, esta propuesta podría vincularse al trabajo de juegos propios de otras comunidades autónomas, realizando actividades comparativas entre los juegos de las diferentes zonas trabajadas.

b. Generar un proyecto de carácter transversal.

El juego es un elemento educativo de carácter transversal, por lo que, del mismo modo, el juego popular tradicional también cuenta con dicha característica. Esta situación de aprendizaje podría englobarse como un proyecto de carácter transversal en el que se implicasen diferentes áreas educativas, como lengua y literatura, matemáticas o ciencias naturales, así como otras que se ven ya relacionadas, como plástica o ciencias naturales.

c. Incluir la propuesta intergeneracional como una propuesta anual del centro en relación con otras áreas.

Los programas intergeneracionales suponen una herramienta y propuesta con gran potencial educativo tanto para el alumnado como para las diferentes personas participantes en las actividades que se desarrollan.

Dichas propuestas no solo encuentran beneficio al desarrollarse desde el área de educación física, sino que adquieren un carácter transversal, dando pie a incluir en su desarrollo actividades de diversas áreas de conocimiento, generando un aprendizaje significativo y contextualizado de diferentes contenidos de aprendizaje, como puede ser la literatura de obras y cuentos, así como del colectivo popular.

Estas propuestas, podrían desarrollarse ligadas a las programaciones anuales de centros escolares, como actividades propias del centro en el que se desarrollen, generando así un sentido de pertenencia y ampliando la comunidad educativa.

**d. Aumentar el número de personas implicadas en la actividad intergeneracional.
(incluir familias...)**

Las propuestas y programas intergeneracionales reúnen a personas de diferentes colectivos, como lo son las personas mayores, el alumnado de centros educativos de educación primaria y secundaria, o alumnado universitario. Estas propuestas dan cabida a incluir diferentes colectivos, integrándolos en el desarrollo de las actividades o planteando las mismas.

El número de personas implicadas, concretamente en la actividad final propuesta en la situación de aprendizaje llevada a cabo podría verse aumentado al desarrollar la actividad final incluyendo no solo a los alumnos del curso que han trabajado los juegos tradicionales, sino que también podría incluirse diferentes grupos de alumnos del centro escolar, así como también a las familias, generando un sentimiento de pertenencia a la comunidad educativa y afianzando los posibles lazos existentes entre las partes involucradas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, T., Hatton-Yeo, A. y Marreel, I. (2009). *Guide of Ideas for Planning and Implementing Intergenerational Projects. Together: yesterday, today and tomorrow*. Portugal: Intergenerational Valorisation and Active Development Association.

Ardila-Barragán, J.N. 2022. Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Rev. Digit. Act. Fis. Deport.* 8(1): e2152.

<http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

Arribas Serrano, M. (2015). *Jornada intergeneracional: la actividad física como recurso formativo para Educación Primaria* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/10121>

Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2016). *Valor educativo y cultural de los juegos y deportes populares y tradicionales en la clase de educación física*. *Revista AcciónMotriz, ACCAFIDE*, nº 16.

Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barrios-Sánchez, M., Rivera-Martínez, N. & Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775–782.

<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

Bustos, J. A., García, J., y Velázquez, R. (1999). *Juegos populares y tradicionales: Un recurso para la educación física*. INDE.

BOE. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, 122868–122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

BOCYL. (2022). Decreto 38/2022, de 31 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 65. <https://bocyl.jcyl.es/>

Sicilia Camacho, Á., y Delgado Noguera, M. Á. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza: análisis de la participación del alumnado desde un modelo socio-cultural del conocimiento escolar* (Vol. 23). Inde.

Coll, C. (1990). *Psicología y currículo: una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículo escolar*. Paidós.

Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Inde.

Duggar, M. (1993). *Intergenerational programs: Weaving hearts and minds*. Tallahassee, FL: Florida Council on Aging, Florida State Department of Education.

Federación de Enseñanza de CCOO Andalucía. (2010). *Aplicación didáctica de los juegos tradicionales y su relación con las competencias básicas*. <https://www2.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7259.pdf>

Fernández-Rio, J., Hortigüela Alcalá, D., & Pérez-Pueyo, Ángel. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (423), Pág: 57–80. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.695>

Galera, A.D. (2020). *Juego motor. Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas. Extracto actualizado de: Juego motor y educación física: bases para una reforma (1999)*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.

Gutiérrez, M., y Hernández, D. Los beneficios de los programas intergeneracionales desde la perspectiva de los profesionales. (2013). *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 21, 213-235. Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social. Sevilla, España

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: el juego y la cultura*. Ediciones Emecé, Barcelona.

Lavega, P. (2011). *El valor educativo de los juegos tradicionales*. *Revista de Educación Física*, (124), 15–23.

Le Boulch, J. (1991). *El deporte educativo. Psicocinética y aprendizaje motor*. Paidós

Lobo de Diego, F. E., Monjas Aguado, R., y Manrique Arribas, J. C. (2023). Las Jornadas intergeneracionales de actividad física como motor de inclusión social y educación en valores. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 135–148. <https://doi.org/10.6018/reifop.574701>

Lobo-de-Diego, F., Manrique-Arribas, J. C., & Monjas-Aguado, R. (2025). *Service-Learning and promotion of physical activity in social centres during the initial training of Physical Education teachers. Psychology, Society & Education*, 17(1), 51–59. <https://doi.org/10.21071/psye.v17i1.17409>

Méndez Giménez, A. (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 34.

Méndez-Giménez, A. (2021). Autoconstrucción de materiales. En Pérez-Pueyo, Á Hortigüela-Alcalá, D., y Fernández-Río, J. (Coord.). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León. (pp. 273-299)

Méndez-Giménez, A. (2023). Autoconstrucción de material en educación física: perfil del profesorado, estrategias y recursos promovidos durante la pandemia. *Retos*, 50, 976-986. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.100543>

Omeñaca, R. Y Vicente, J. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Editorial Paidotribo, Barcelona.

ONU. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Naciones Unidas.

Palomo Marqués, A. (2024). *Disfrutando en familia de los juegos de toda la vida: propuesta de intervención para trabajar los juegos tradicionales por medio de una jornada intergeneracional en Educación Física* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/68498>

Parlebás, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades: Léxico de praxeología motriz*. (Vol. 36). Paidotribo

Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., y Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.

Piaget, J. (1972). *La epistemología genética*. Ariel.

Sánchez Bañuelos, F. (1989). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Gymnos.

Valdivia-Moral, P., Farias-Valenzuela, C., Espoz-Lazo, S., y Sánchez-Zafra, M. (2019). La metodología del juego en el área de Educación Física. En Sola Martínez, T., López Núñez, J. A., Moreno Guerrero, A. J., Sola Reche, J. M., y Pozo Sánchez, S. (coords.), *Investigación educativa e inclusión: Retos actuales en la sociedad del siglo XXI*. (14, pp. 193-203). Editorial Dykinson. <https://www.dykinson.com/libros/investigacion-educativa-e-inclusion/9788413245911/>

Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales de Segovia*. La factoría de ediciones S.L., Madrid.

Zagalaz, M.L., Cachón, J., y Lara, A. (2014). *Fundamentos de la programación de Educación Física en Primaria*. Síntesis.

ANEXOS

Anexo I. Propuesta didáctica desarrollada.

➤ **Sesión 2: Hora de jugar**

Duración: 1 hora y 30 minutos

Objetivos:

- Practicar diferentes juegos populares y tradicionales de España.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación a través del juego.

INTRODUCCIÓN			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Recordar qué son los juegos populares y tradicionales.		
Materiales	No se precisan materiales concretos.		
Descripción	A modo de asamblea, se recordará entre todo el alumnado qué son los juegos populares y tradicionales y cuáles se han trabajado en la primera sesión. Asimismo, se pedirá a algunos alumnos que cuenten que juego han podido anotar tras la sesión anterior y quién se lo ha contado.		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	1 h y 10 min	Lugar	Patio
Organización	En gran grupo y en grupos reducidos.		
Objetivos	Practicar diferentes juegos populares y tradicionales		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Conos chinos. - Tizas (rayuela) - Chapas - Bolos y pelotas - Juego de la rana. - Petos y aros (3 en raya) - Normas de juego (anexo IX) 		
Descripción	<p>Para esta parte de la sesión, se llevarán a cabo diferentes ejercicios y actividades, subdividiendo en dos partes diferentes.</p> <p>1. Tulipán (10 min):</p> <p>Al igual que en el pillapilla, se propondrán varios jugadores que tengan como objetivo cambiar de rol y pasar a ser jugadores libres, por lo que</p>		

deberán tocar a un compañero y entregarles un cono-chino (indicador del jugador que pilla). Estos jugadores podrán salvarse de ser pillados al decir “Tuli” y adquirir una posición de estatua de pie con las piernas parcialmente abiertas. Estos jugadores podrán abandonar esta posición una vez que un compañero libre pase por debajo de sus piernas.

2. Estaciones de juegos (10 min/ estación + 10 min explicación):

En la segunda parte, dividiremos al grupo en 5 grupos diferentes, que irán pasando por las 5 estaciones que a continuación se proponen.

- a. **Carrera de chapas:** en un circuito pintado en el suelo con tizas, se realizará una carrera de chapas en la que, por turnos, deberán golpear estas mismas un máximo de dos veces, con el fin de hacer avanzar las chapas. Si una de las chapas se saliese del circuito al ser golpeada, deberá volver a la última posición en la que fue golpeada.
- b. **Bolos:** se colocarán seis bolos realizando un triángulo en el suelo (3-2-1) y una línea de lanzamiento a 5 m de distancia, desde la cual se lanzará una pelota, rodando, con el fin de derribar el mayor número de bolos posibles. Cada jugador contará con un máximo de dos tiradas por turnos para conseguir el objetivo del juego.
- c. **La rana:** utilizando el tradicional juego de la rana, cada alumno, colocado a 2 m de distancia, lanzará tres fichas, intentando conseguir el mayor número posible de puntos por turno.
- d. **La rayuela:** se dibujará en el suelo, con tiza, una rayuela y, el alumnado, por turnos, deberá realizar la misma, pasando por cada uno de los números de la misma. En primer lugar, el alumnado deberá lanzar una piedra o pequeño objeto a uno de los números encasillados, dejando esta dentro de la casilla y sin que toque cualquiera de las líneas pintadas. A continuación, se deberá avanzar saltando a la pata coja en aquellas casillas individuales y con ambos pies en las dobles, realizando el recorrido tanto de ida como de vuelta. En el camino de regreso, se deberá recoger el objeto lanzado sin perder el equilibrio, y evitando tocar la casilla en cualquier momento del recorrido.

	e. Las tres en raya: se realizará con aros un tablero de 3x3, generando un total de 9 casillas, y se dividirá al grupo en dos equipos diferentes, otorgando a cada uno 3 conos de un color (por ejemplo a un grupo 3 conos naranjas y al otro, 3 conos amarillos). Por relevos, cada equipo intentará conseguir colocar los conos realizando 3 en raya, y evitando que el equipo contrario lo consiga.		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Reflexionar sobre la dificultad de los diferentes juegos tradicionales trabajados		
Materiales	- Cuaderno de reflexión		
Descripción	<p>Durante la vuelta a la calma, se realizará una reflexión tanto individual como grupal.</p> <p>Para la reflexión individual, cada alumno anotará en su cuaderno el juego o juegos que consideren de mayor dificultad, trabajado durante la sesión y por qué lo consideran así, así como anotar las diferentes sensaciones obtenidas durante el desarrollo de los juegos, razonando brevemente el porqué de esto. Además, en la puesta en común, se pedirá que comparen los juegos trabajados en esta sesión con los de la sesión previa.</p>		

Tabla 9. DESARROLLO DE SESIÓN 2.

➤ Sesión 3: Hora de jugar II

Duración: 1 hora

Objetivos:

- Practicar diferentes juegos populares y tradicionales de España aportados por los alumnos y alumnas.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación a través del juego

INTRODUCCIÓN			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Repasar los diferentes juegos trabajados en las sesiones previas y reflexionar sobre los juegos populares y tradicionales		
Materiales	No se precisan materiales.		

Descripción	Gracias a preguntas como <i>¿a qué jugamos en la última sesión?, ¿qué juegos pareció más complicado?</i> , recordaremos los diferentes juegos trabajados en las sesiones previas.		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	40 min	Lugar	Patio
Organización	Gran grupo y grupos reducidos.		
Objetivos	Conocer nuevos juegos tradicionales.		
Materiales	- Se concretarán tras la elección de juegos propuestos por el alumnado.		
Descripción	<p>Al igual que en la sesión anterior, se realizará un primer juego en gran grupo y, posteriormente, se dividirá la clase en diferentes grupos, con el fin de trabajar diferentes juegos en grupos reducidos.</p> <p>1. La cadena (10 min):</p> <p>En este juego de pillar, una persona se la quedará, con el objetivo de pillar al resto de sus compañeros. Según vayan siendo pillados, estos se unirán de la mano, formando una cadena que se dividirá en dos cuando estas estén formadas por 4 personas.</p> <p>2. Estaciones de juego (30 min):</p> <p>De los juegos propuestos por el alumnado, se escogerán diferentes juegos y se crearán estaciones para conocerlos y trabajarlos en grupos reducidos.</p>		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Reflexionar sobre la importancia de transmitir los juegos populares de unas generaciones a otras.		
Materiales	- Cuaderno de reflexión		
Descripción	Tras hacer una breve reflexión en conjunto sobre los diferentes juegos de la sesión, se pedirá a cada alumno que, en su cuaderno de reflexión, conteste a la siguiente pregunta: <i>¿por qué es importante transmitir los juegos de abuelos a nietos?</i>		

Tabla 10. DESARROLLO DE SESIÓN 3.

*Esta sesión podrá ampliarse con una segunda sesión para trabajar los diferentes juegos propuestos por los alumnos.

➤ **Sesión 4: Especialistas**

Duración: 1 hora y 30 minutos

Objetivos:

- Seleccionar un juego popular y especializarse en este.
- Crear normas de juego, adaptadas a todos los posibles jugadores.

INTRODUCCIÓN			
Duración	15 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Introducir la importancia de los juegos adaptados. Repasar los diferentes juegos practicados y conocidos en las diferentes sesiones y realizar grupos de trabajo.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Tiza.- Pizarra.		
Descripción	En la pizarra del aula, se anotarán los diferentes juegos trabajados en las sesiones previas, propuestos tanto por el docente como por los propios alumnos y, posteriormente, se decidirán los juegos en los que se centrarán las siguientes sesiones, en las que el alumnado deberá especializarse en uno de ellos, siendo un total de 5 juegos. Además, siguiendo la estrategia del puzzle de Aronson, se realizarán grupos de trabajo heterogéneos (dos grupos de 6 alumnos y un grupo de 5), en los que se trabajen los distintos juegos seleccionados.		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	1 h	Lugar	Patio
Organización	Grupos de origen y grupos de expertos.		
Objetivos	Especializarse en diferentes juegos populares y tradicionales. Generar normas de juego.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Cartulinas de colores- Rotuladores.- Materiales propios de cada uno de los juegos seleccionados.		
Descripción	Esta parte de la sesión se dividirá en 3 momentos diferenciados. 1. La cadena (10 min): Al igual que en la sesión anterior, se desarrollará el juego de la cadena para calentar, pero, en esta ocasión, no se dividirá la cadena, generando al		

	<p>finalizar el juego, una cadena que reúna a todos los alumnos y alumnas del aula.</p> <p>2. Grupos de origen (10 min): Los alumnos se reunirán en sus grupos, y se distribuirán los diferentes juegos seleccionados, haciéndose cada uno experto en un juego tradicional.</p> <p>3. Grupos de expertos (40 min): Los alumnos se reunirán según se hayan especializado en sus juegos, y decidirán, de forma conjunta tanto las normas del juego que consideran importantes implementar como los materiales necesarios para construir los juegos en la próxima sesión.</p> <p>Asimismo, cada grupo de alumnos deberá crear un cartel con las normas de juego seleccionadas y practicarán su juego.</p>		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	15 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo y las normas de juego.		
Materiales	- Cuaderno de reflexión		
Descripción	<p>Se realizará una asamblea conjunta sobre el trabajo realizado y la importancia de escuchar a los demás y aportar ideas.</p> <p>En el aula, cada alumno responderá en su cuaderno de reflexión a dos preguntas diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Por qué es importante trabajar en equipo?</i> - <i>¿Por qué son importantes las normas en los juegos?</i> 		

Tabla 11. DESARROLLO DE SESIÓN 4.

➤ **Sesión 5: Nosotros creamos**

Duración: 1 hora

Objetivos:

- Construir nuestros propios juegos tradicionales y practicar con estos.

INTRODUCCIÓN			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Recordar el trabajo realizado en la sesión anterior		

Materiales	No se precisarán materiales		
Descripción	En gran grupo, se recordarán los diferentes juegos seleccionados y los materiales que se han decidido para la fabricación de los diferentes juegos.		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	30 min	Lugar	Patio
Organización	Grupos de expertos.		
Objetivos	Fabricar los diferentes juegos.		
Materiales	- Materiales reciclados para la fabricación (cartones, botellas, celo, tijeras...)		
Descripción	Los alumnos se reunirán con su grupo de expertos para realizar la fabricación de su juego y, si diese tiempo, practicar con sus propias creaciones		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo e individual		
Objetivos	Reflexionar sobre el uso de diferentes materiales para la construcción de nuevos materiales de juego		
Materiales	- Cuaderno de reflexión		
Descripción	En gran grupo, se reflexionará sobre el trabajo realizado durante la sesión y la colaboración entre los miembros de cada grupo. Asimismo, a nivel individual y como reflexión personal, cada alumno responderá en su cuaderno a la siguiente pregunta: <i>¿podemos crear nuestros propios juegos a partir de materiales reciclados y conseguir diferentes resultados?</i>		

Tabla 12. DESARROLLO DE SESIÓN 5.

*Esta sesión podrá ampliarse con una segunda si fuese necesario.

➤ Sesión 6: Aprendemos a enseñar I

Duración: 1 hora y 30 minutos

Objetivos:

- Aprender a enseñar.
- Practicar los juegos tradicionales seleccionados aplicando las normas creadas.

INTRODUCCIÓN			
Duración	10 min	Lugar	Patio

Organización	En gran grupo		
Objetivos	Recordar los juegos seleccionados y cómo se han creado estos		
Materiales	Juegos creados por los alumnos		
Descripción	Se mostrarán todos los juegos creados por el alumnado y se decidirán varios de los mismos, explicando con qué materiales se han realizado y por qué.		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	1 h	Lugar	Patio
Organización	Gran grupo y grupos de origen		
Objetivos	<p>Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales.</p> <p>Aplicar normas básicas de juego.</p> <p>Ser capaces de explicar nuestro propio juego</p>		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales de juego creados por los alumnos - Petos de 3 colores diferentes. 		
Descripción	<p>Esta sesión contará con dos momentos motrices diferenciados.</p> <p>1. Zorros, gallinas y víboras: (15 min)</p> <p>En este juego de pillapilla por equipo, donde los zorros pillan a las gallinas, las gallinas a las víboras, y las víboras a los zorros. Para ello, se otorgará a cada equipo un peto de un color, para poder diferenciarse, así como una zona de casa, donde quedarán atrapados aquellos jugadores pillados (en la zona de casa de los zorros se quedarán las gallinas, en la de las gallinas las víboras y en la de las víboras los zorros), quienes podrán ser salvados por sus compañeros si estos les llegasen a chocar la mano, teniendo que volver a su zona de casa antes de poder pillar al equipo contrario.</p> <p>2. Estaciones de juego:</p> <p>Tras las sesiones como expertos en un juego, cada grupo se reunirá nuevamente con su grupo de origen, con el fin de explicar varios de los juegos trabajados. En esta ocasión, será el propio alumno experto el que explique las normas seleccionadas para la realización de los mismos y, posteriormente, jugarán y practicarán con el juego creado.</p> <p>Esto mismo se llevará a cabo 3 veces, explicando y practicando 3 de los juegos seleccionados y dedicando unos 15 minutos por juego a presentar.</p>		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	15 min	Lugar	Aula

Organización	En gran grupo
Objetivos	Reflexionar sobre los diferentes juegos trabajados
Materiales	- Cuaderno de reflexión
Descripción	Se realizará, en primer lugar una asamblea conjunta sobre los diferentes juegos y como se han desarrollado los mismos, con el fin de que los alumnos propongan posibles mejoras para cada juego. Además, se pedirá que, de forma individual, cada alumno escriba en su cuaderno de reflexión la propuesta de mejora que se le ocurra así como la posible norma que cambiaría de los juegos trabajados durante la sesión.

Tabla 13. DESARROLLO DE SESIÓN 6.

➤ Sesión 7: Aprendemos a enseñar II

Duración: 1 hora

Objetivos:

- Aprender a enseñar.
- Practicar los juegos tradicionales seleccionados aplicando las normas creadas.

INTRODUCCIÓN			
Duración	5 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Recordar los juegos creados.		
Materiales	- Juegos creados por los alumnos.		
Descripción	Se hará un breve repaso de los juegos construidos y algunas de las normas de los juegos trabajados la sesión anterior		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	45 min	Lugar	Patio
Organización	Gran grupo y grupos de origen.		
Objetivos	Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales. Aplicar normas básicas de juego. Ser capaces de explicar nuestro propio juego		
Materiales	- Materiales de juego creados por los alumnos. - Petos de 3 colores diferentes		
Descripción	Al igual que en la sesión anterior, esta se dividirá en dos partes, la primera a un juego de activación motriz, trabajando el mismo juego que en la sesión		

	anterior, zorros, gallinas y víboras, y posteriormente, trabajando en grupos los dos juegos restantes planteados.		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Reflexionar sobre los diferentes juegos trabajados		
Materiales	- Cuaderno de reflexión		
Descripción	Se realizará, en primer lugar una asamblea conjunta sobre los diferentes juegos y como se han desarrollado los mismos, con el fin de que los alumnos propongan posibles mejoras para cada juego. Además, se pedirá que, de forma individual, cada alumno escriba en su cuaderno de reflexión la propuesta de mejora que se le ocurra así como la posible norma que cambiaría de los juegos trabajados durante la sesión.		

Tabla 14. DESARROLLO DE SESIÓN 7.

➤ **Sesión 8: Planificadores de eventos**

Duración: 1 hora

Objetivos:

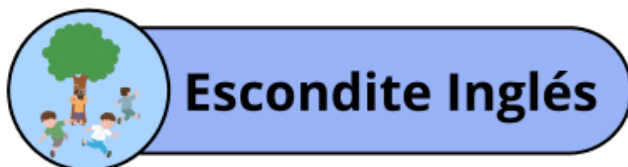
- Plantear un taller intergeneracional y una muestra de juegos para nuestros compañeros.

INTRODUCCIÓN			
Duración	10 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Introducir la sesión y propuesta de taller intergeneracional		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital. - Video 1 sobre las jornadas intergeneracionales. - Video 2 sobre las jornadas intergeneracionales. 		
Descripción	En esta sesión, se explicará al alumnado la propuesta de realizar un taller intergeneracional en la residencia de la localidad. Además, se mostrará un breve vídeo sobre los beneficios que tiene este tipo de jornadas en las personas.		
PARTE PRINCIPAL			
Duración	40 min	Lugar	Patio
Organización	Gran grupo y grupos reducidos		

Objetivos	Plantear el desarrollo de una jornada intergeneracional en grupos.		
Materiales	- Juegos creados por el alumnado		
Descripción	En gran grupo, se decidirán los juegos que se llevarán a cabo en la jornada intergeneracional y, posteriormente, en los grupos de trabajo de las clases anteriores, cada grupo planificará el desarrollo de su respectivo taller, decidiendo las normas de los juegos definitivas y practicando aquellas actividades que consideren realizar.		
VUELTA A LA CALMA			
Duración	15 min	Lugar	Aula
Organización	En gran grupo		
Objetivos	Reflexionar sobre la forma de planificar. Reflexionar sobre la importancia de realizar actividades con personas mayores.		
Materiales	- Cuaderno de reflexión		
Descripción	En primer lugar, y en gran grupo, se preguntará al alumnado como han planteado su taller y como creen que esto puede ayudar a los demás. Asimismo, a nivel individual, se pedirá a los alumnos y alumnas que reflexionen sobre la importancia de jugar con personas mayores juegos típicos de su infancia, y qué beneficios creen que esto puede tener.		

Tabla 15. DESARROLLO DE SESIÓN 8.

Anexo II. Oca Tradicional.



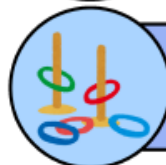
Escondite Inglés



Pies Quietos



La Goma



La Herradura



La Comba



Elegir juego



Juego de las Sillas



De dados a dados



La Petanca



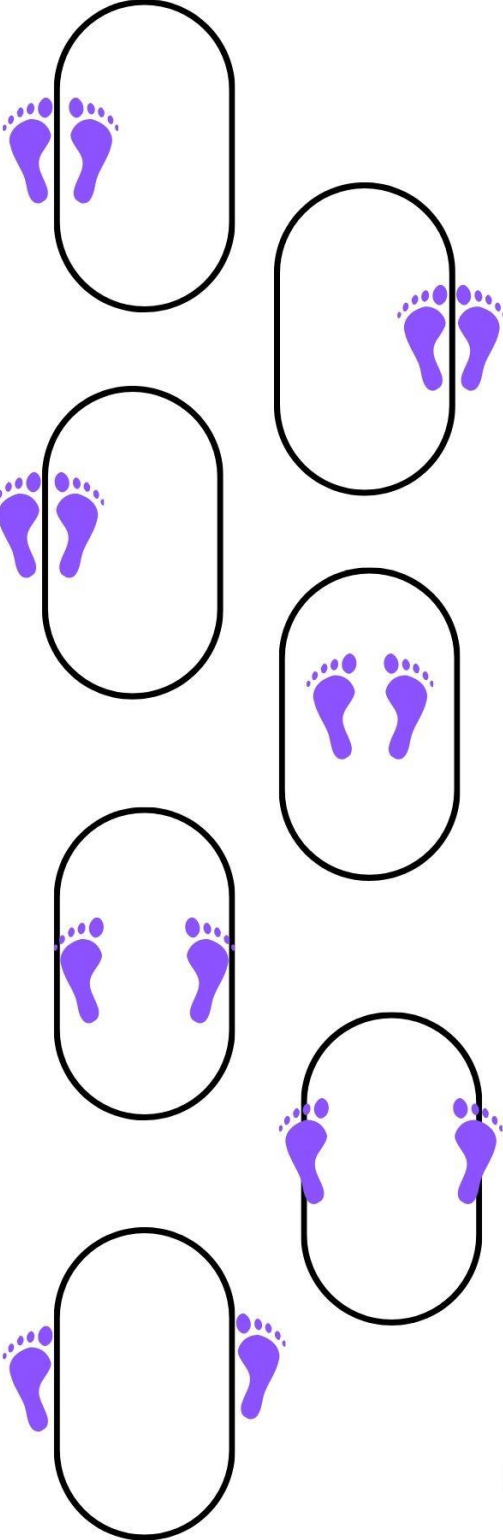
De puente a puente

Anexo III. Canciones de la oca y la goma.

CHICLE AMERICANO

Chicle-cle,
más chicle-cle,
más chicle americano.

Que se mete,
que se estira,
que se pisa,
y para fuera



DON MELITÓN

Don Melitón tenía tres gatos

y los hacía bailar en un plato,

y por las noches les daba turrón.

¡Que vivan los gatos

de Don Melitón!

**Por cada verso, enrollar
la cuerda en una pierna*

PIMIENTO MORRÓN

Pimiento morrón,
que pica, que rabia,
que toca la guitarra.
Que viene Juan Simón
y nos trae la colección:
Colección 1,
Colección 2,
Colección 3,
.....



LAS TIJERA

Yo tengo unas tijeras
que se abren y se cierran.

Yo toco el cielo, yo toco la tierra.

Yo me arrodillo.

Yo toco los platillos.

Me doy media vuelta
y me salgo para fuera



POR UNA MONEDA

Por una moneda,
se va en bicicleta,
la canto,
la bailo,
y la vuelvo a empezar

**Primero en barca.*

Segundo, comba completa.

*Posteriores: aumentar la velocidad
de forma progresiva*



Anexo IV. Cuaderno reflexivo y ficha de investigación.





LOS JUEGOS DE NUESTROS ABUELOS



Nombre del juego:

Dibujo:

Materiales:

Descripción del juego:

Normas:



Anexo V. Tabla de observación docente: Rúbrica de evaluación.

	Excelente (4)	Bien (3)	Satisfactorio (2)	Necesita mejorar (1)
Comunicación	Trabaja en equipo y se comunica y transmite ideas y pautas de forma clara y concisa. Es capaz de escuchar.	Trabaja en equipo y se comunica e intenta transmitir ideas, pero sin que estas lleguen a ser claras y concisas. Es capaz de escuchar.	No trabaja en equipo, pero intenta desarrollar las habilidades comunicativas mediante la transmisión de ideas. Le cuesta escuchar.	No desarrolla trabajo en equipo ni habilidades comunicativas. No es capaz de escuchar.
Normas y reglas de juego	Respeto las normas y reglas del juego, implementándolas de forma activa durante el desarrollo del mismo. Propone alternativas.	Respeto las normas y reglas del juego, implementándolas en la mayoría de las ocasiones, pero no es capaz de proponer alternativas.	Respeto las normas y reglas del juego de manera poco frecuente. No propone alternativas.	No es capaz de respetar y comprender las normas y reglas del juego. No conoce las mismas y, por tanto no propone alternativas.
Habilidades motrices (coordinación, agilidad, precisión, etc.)	Tiene gran control y precisión en los movimientos, destacando en los juegos.	Demuestra buena coordinación y ejecución en la mayoría de los juegos.	Ejecuta los movimientos con cierta dificultad, pero logra completar los juegos.	Presenta dificultades evidentes en los movimientos básicos de los juegos.
Autoconstrucción	Muestra gran creatividad en la construcción de materiales, seleccionando materiales idóneos para el juego.	Construye materiales con creatividad pero presenta problemas frente a la elección de materiales correctos.	Participa con ayuda en la creación de materiales y le cuesta seleccionar los mejores materiales.	No participa en la construcción de materiales ni muestra un criterio para la selección de materiales.
Explicación y exposición. Puesta en práctica.	Expone el juego con seguridad, demostrando control sobre las normas y ayuda a sus compañeros a comprenderlo.	Explica el juego de manera clara, así como sus normas, pero no ayuda a sus compañeros durante la práctica	Explica el juego pero no es capaz de detallar las normas del mismo, ni contribuir a la práctica de sus compañeros.	No es capaz de explicar el juego y sus normas, ni contribuir al desarrollo práctico del mismo.

Anexo VI. Cuestionario docente con respuestas.

Preguntas sobre el juego y el juego tradicional:

- ¿Qué opinión tienes a cerca de implementar los juegos tradicionales como recurso didáctico en Educación Física?

Creo que es un contenido fundamental a incluir en las clases, no tanto por la parte motriz, sino por la riqueza cultural y valores que transmiten.

- ¿Crees que es importante preservarlos? ¿Por qué?

Si, porque vivimos en una sociedad muy cambiante y digitalizada. Se está perdiendo el valor de aspectos físicos y los niños tienen que conocer diferentes realidades.

- ¿Consideras el juego como un elemento importante en el desarrollo de aprendizajes?

Es clave para su desarrollo.

Preguntas sobre normas de juegos:

- En el momento de trabajar diferentes juegos con el alumnado, ¿qué crees que es importante trabajar sobre las normas?

Es importante asentar las rutinas y mantenerlas en el tiempo. Así como explicárselas bien, que tomen conciencia de ellas y sean consiguientes de que no solo tienen derechos, sino también obligaciones.

- ¿Cuál es tu opinión acerca de permitir al alumnado adaptar y modificar normas (siempre que estas sean consensuadas y aceptadas por todos)?

Para llegar a ese punto de trabajo, hay que asentarlo muy bien previamente, que ellos sean conscientes de las normas y las acepten.

Preguntas sobre autoconstrucción de materiales:

- ¿Cuál es tu opinión acerca del modelo pedagógico de autoconstrucción de materiales (MAM)?

Es interesante aplicarle en algunas ocasiones en el aula.

- ¿Qué partes del proceso de implementación del MAM consideras imprescindibles?

La preparación de los materiales y el apoyo de las familias.

Preguntas sobre la relación del alumnado:

- Valora brevemente cómo has apreciado las relaciones entre los alumnos durante las sesiones

Al comienzo de las sesiones había discusiones y falta de organización por parte de los alumnos. Por ello es clave los perfiles que tiene y como les agrupamos, para que los que tienen más dificultades puedan llegar a desarrollar su potencial, y los más avanzados ayuden en esta labor.

Preguntas sobre aprendizaje intergeneracional:

- Valora brevemente cómo has apreciado las relaciones entre los alumnos durante las sesiones

Es un producto final muy interesante a realizar con alumnos. Faltaría una sesión donde fueran los abuelos quienes les enseñen con sus materiales.

- ¿Qué consecuencias educativas (en grandes rasgos) crees que este tipo de actividades tienen?

El impacto positivo en las personas mayores, al sentirse parte de la sociedad y en los niños el aplicar lo aprendido en el colegio.

- ¿Cómo observaste las relaciones y actitudes que surgieron entre los estudiantes y las personas mayores?

Relaciones de abuelos-nietos

Anexo VII. Entrevista sobre programas intergeneracionales.

A continuación, se recogen las preguntas realizadas en la entrevista llevada a cabo a Félix Lobo, docente de la Universidad de Valladolid, así como las principales ideas recogidas en su realización:

- **¿Qué beneficios destacas de los programas intergeneracionales para los diferentes colectivos que pueden participar?**

Son actividades sencillas a través de las que se comparte diálogo y juego.

Ser conscientes de que la actividad física es buena para la salud y mejora la calidad de vida.

El juego tradicional supone un vínculo de aporte mutuo.

El juego tiene un valor universal.

- **¿Cómo has observado las relaciones que se generan entre los diferentes colectivos? ¿Crees que existe evolución en el vínculo que se genera a lo largo de la actividad?**

Nos podemos comunicar, ayudar... Todos aportamos algo.

Se pueden observar tres fases en las relaciones que se generan:

1. Contacto inicial: se percibe una relación fría, personas cohibidas.
2. 2ª fase: se observa mayor cercanía. Comienzan a conocerse y se desarrollan vínculos. Existe preocupación por el otro y surgen lazos afectivos.
3. Despedida: se descubre que lo importante es la socialización, relacionarse con todos. Además, se observa la necesidad de repetir la actividad.

- **Y respecto a las relaciones entre iguales, ¿qué tipo crees que destaca?, ¿crees que se observa algún rasgo en particular?**

Se observa un comportamiento positivo y relaciones positivas entre iguales que participan.

- **¿Destacas alguna de las experiencias intergeneracionales que has vivido? ¿Por qué?**

Aunque todos los años el formato es similar, el resultado siempre es diferente.

Siempre hay algo que aprendes.

Cada una aporta cosas distintas, tanto a nivel profesional como profesional.

Es fructífero. Con cada experiencia salgo más contento.

- **¿Cuál es el principal desafío consideras que tienen estos PI en su implementación?**

Influyen muchos factores, el más importante es que haya personas.

Captar personas mayores es lo más difícil, cada uno tiene su horario, actividades cotidianas y personales. Es complicado cuadrar un horario entre todos los colectivos participantes.

- **De cara a líneas de futuro, ¿qué lugar crees que deben tomar estos programas en relación con los centros educativos?**

Hacer intervenciones en horario extraescolar de las personas mayores.

Crear vídeos promocionales, contar experiencias previas...

Que ambas partes ofrezcan. Te encuentras negativas.

Es importante el papel del profesor.

- **Como docente, ¿qué perspectiva crees que deberían adquirir?**

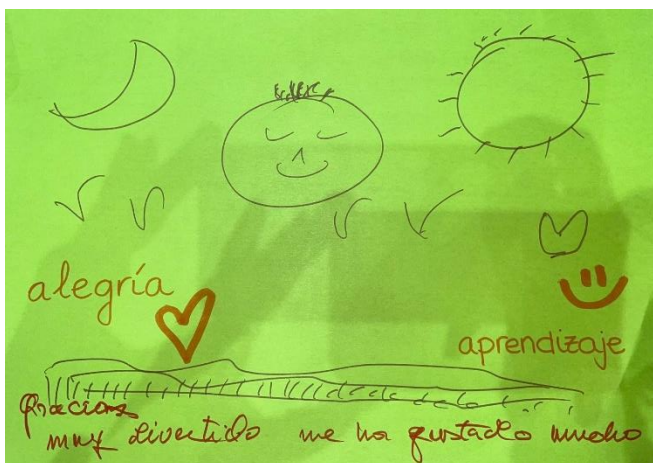
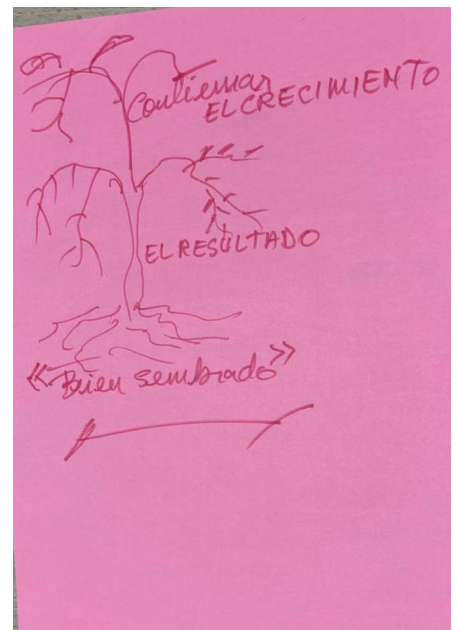
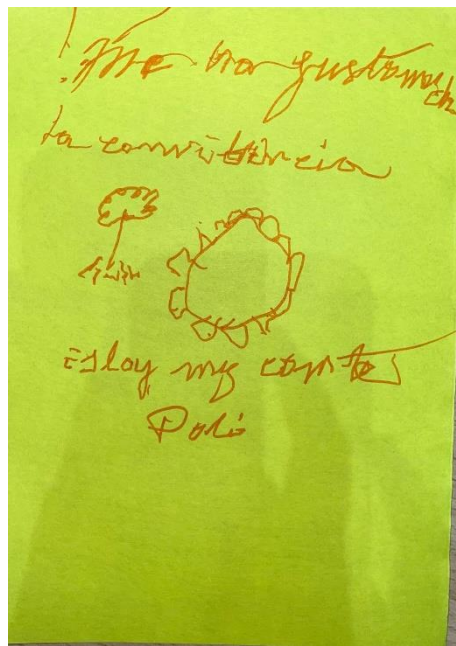
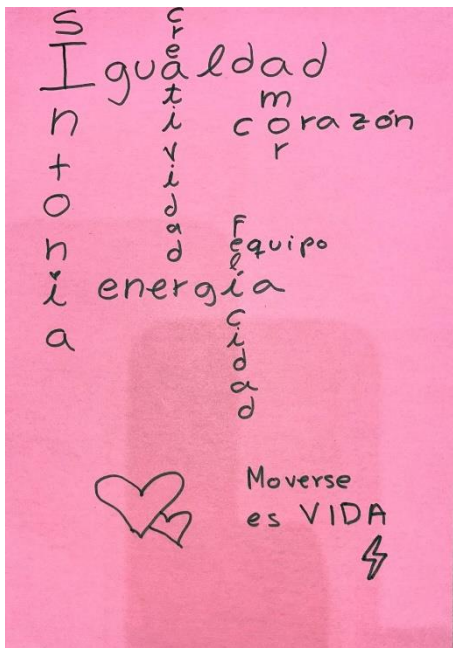
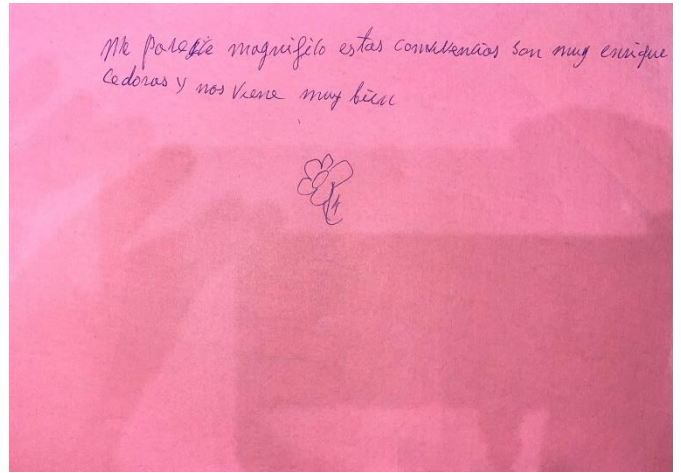
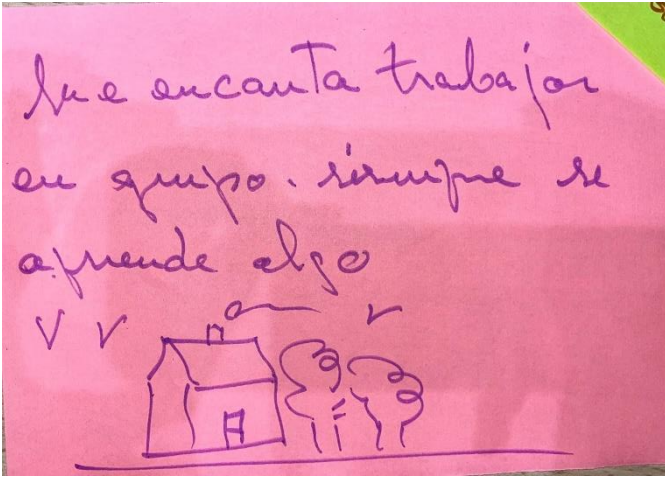
Que sea una experiencia positiva. Se observa en los programas intergeneracionales que se hacen en la facultad de Educación de Segovia, donde se ve éxito y todo el mundo se lo pasa bien.

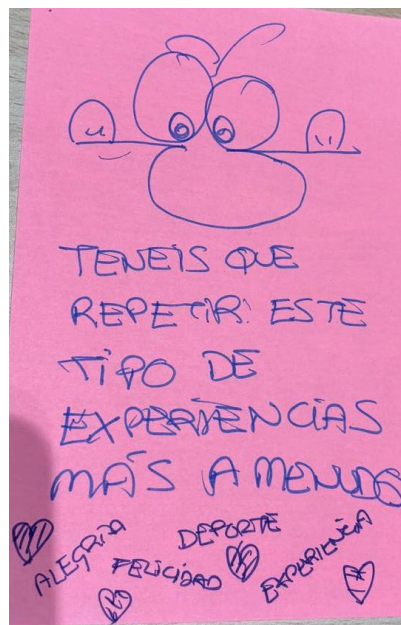
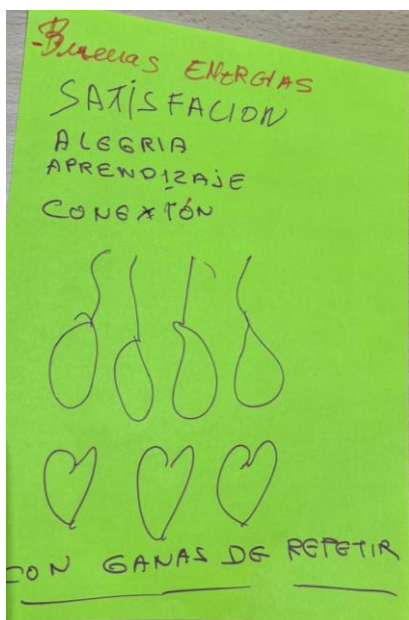
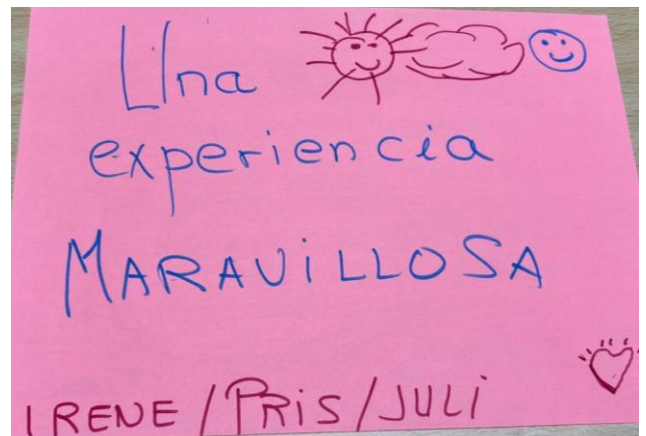
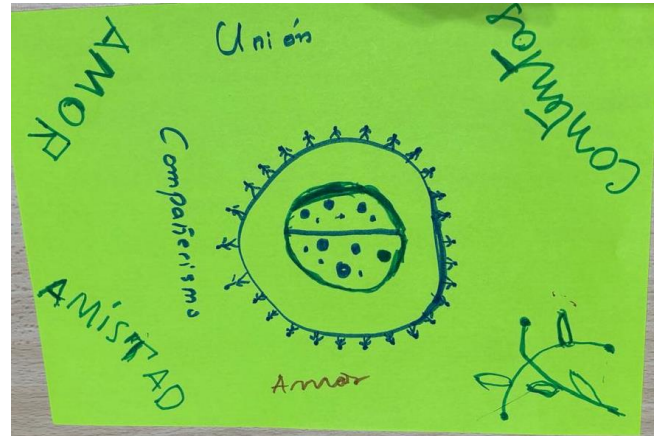
- **¿Qué papel crees que adquiere el docente? ¿Influye la formación?**

Depende de la visión hacia la formación del alumnado, de la disponibilidad para salir de tu zona de confort o de haber tenido experiencias positivas

La formación previa del docente influye, ya que se parte de las experiencias previas para desarrollar la práctica educativa.

Anexo VIII. Dibujos de la jornada de convivencia intergeneracional.







Normas de Juego

LA RANA



Se lanzará desde unos 2m de distancia, sin sobrepasar la línea marcada.

Por turnos, se lanzarán 3 fichas.
Cada jugador deberá recoger estas fichas al terminar su turno.



Al finalizar el turno, se sumarán los puntos al marcador total del grupo.

El objetivo será conseguir 200 puntos entre todos los miembros del grupo.



Se podrá lanzar desde mayor distancia si 2m es fácil, pero nunca desde una distancia inferior, ni sobrepasando o pisando la línea de lanzamiento



Normas de Juego

3 EN RAYA



Se hacen dos equipos, con el mismo número de jugadores.
(Si un jugador estuviese solo, los equipos irán rotando)

Se jugará por relevos, empezando a una distancia de 7m, donde se colocarán los jugadores



Es obligatorio chocar la mano para dar el relevo a un compañero

En cada turno, solo se podrá colocar o mover una ficha, teniendo 10 segundos para hacerlo



La ficha colocada en la casilla del centro del tablero no se podrá mover durante la partida



Normas de Juego

LA RAYUELA



Por turnos, cada jugador lanzará la ficha de juego, sin sobrepasar la línea del número 1.

Cada jugador tendrá 2 oportunidades para colocar la ficha en la casilla que le corresponda, y sin que esta toque las líneas del tablero.



Se realizará el recorrido ida y vuelta a la pata coja, pudiendo pisar con los dos pies en los cuadros dobles (4-5, y 7-8)

En el camino de regreso, se debe coger la ficha, siempre desde un número mayor al de la casilla en la que está colocada.



Si se pisan las líneas del tablero o fuera de este, el turno no será válido. Tampoco lo será si en el camino no se coge la ficha de la casilla correspondiente



Normas de Juego



BOLOS BURGALESES



Por turnos, cada jugador lanzará la bola hasta 3 veces.

Se lanzará desde 5m de distancia, sin sobrepasar la línea de lanzamiento.



Cada jugador, deberá intentar tirar el mayor número posible de bolos en su turno

La bola deberá, obligatoriamente, ir rodando por el suelo



Entre todos los miembros del grupo, se establecerá un objetivo de bolos a derribar entre todos los componentes del grupo.