



# **Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*LOS JUEGOS TRADICIONALES:  
UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA  
PARA EL FOMENTO DEL  
VÍNCULO INTERGENERACIONAL*

**Autora:** Sara Pérez Orza

**Tutor académico:** Roberto Monjas Aguado



**Facultad de Educación  
de Segovia**

**Resumen:**

Este trabajo fin de grado se centra en diseñar una propuesta de intervención educativa basada en los juegos tradicionales, que culmina en la realización de una Jornada Intergeneracional. Esta propuesta se desarrolla en un centro escolar con alumnado de 5º y 6º curso de Educación Primaria, en colaboración con distintos colectivos de personas mayores. El propósito principal es recopilar y poner en práctica diferentes juegos tradicionales, al tiempo que se evidencian los beneficios que esta experiencia aporta a todos los grupos participantes. Tras su implementación, se logró no solo difundir y revalorizar la práctica de diversos juegos tradicionales, sino también consolidar la idea de que el juego es una herramienta clave para la socialización y el fortalecimiento de los vínculos intergeneracionales.

**Palabras clave:**

Juegos tradicionales, Jornada intergeneracional, Socialización, Proceso enseñanza-aprendizaje.

***Abstract***

The project focuses on designing an educational intervention proposal based on traditional games, culminated in the organization of an Intergenerational Day. This proposal is implemented in a school setting with 5th and 6th grade Primary Education students, in collaboration with various groups of older adults. The main goal is to collect and put into practice traditional games while demonstrating the benefits this experience brings to all participating groups. After its implementation, the project not only succeeded in promoting and revaluing the practice of various traditional games, but also in establishing that playing games is a key tool for socialization and the strengthening of intergenerational bonds.

***Keywords***

Traditional games, Intergenerational Day, Socialization, Teaching-learning process.

# Índice

1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	1
3. Justificación.....	2
4. Fundamentación teórica.....	3
4.1. El juego como herramienta educativa.....	3
4.1.1. Los juegos tradicionales.....	7
4.2. El juego como lenguaje universal.....	9
4.3. El juego como elemento para la conexión intergeneracional.....	9
4.4. Experiencias previas.....	11
5. Situación de aprendizaje.....	13
5.1. Contextualización y temporalización.....	13
5.2. Objetivos.....	14
5.3. Fundamentación curricular.....	14
5.4. Contenidos.....	17
5.5. Metodología.....	17
5.6. Sesiones de la propuesta.....	17
5.7. Evaluación.....	34
6. Análisis de resultados.....	36
6.1. Aprendizaje y valoración.....	37
6.2. El juego como herramienta educativa.....	40
6.3. El juego como lenguaje universal.....	41
6.4. Jornada Intergeneracional.....	41
6.4.1. Valoración niños y niñas.....	41

6.4.2. Valoración colectivo personas mayores.....	43
6.4.3. Valoración estudiantes UVa.....	44
7. Conclusiones.....	46
8. Limitaciones de estudio y propuestas de mejora.....	47
Referencias.....	48
ANEXO I. Tarjetas personajes <i>Guiño</i> .....	51
ANEXO II. Tablero, fichas y grupos oca.....	52
ANEXO III. Chapa Jornada Intergeneracional.....	53
ANEXO IV. Cuadernillo de seguimiento.....	54
ANEXO V. Ficha seguimiento grupal.....	64
ANEXO VI. Carnet.....	66

## Índice de tablas

Tabla 1.....	15
Tabla 2.....	18
Tabla 3.....	23
Tabla 4.....	27
Tabla 5.....	29
Tabla 6.....	32
Tabla 7.....	34
Tabla 8.....	35
Tabla 9.....	64

## Índice de figuras

Figura 1.....	20
Figura 2.....	21
Figura 3.....	22
Figura 4.....	22
Figura 5.....	24
Figura 6.....	25
Figura 7.....	26
Figura 8.....	26
Figura 9.....	31
Figura 10.....	32
Figura 11.....	32
Figura 12.....	34
Figura 13.....	34
Figura 14.....	35
Figura 15.....	37
Figura 16.....	38
Figura 17.....	38
Figura 18.....	38
Figura 19.....	42
Figura 20.....	43

## **1. Introducción**

El presente trabajo consiste en una propuesta pedagógica elaborada como Trabajo de Fin de Grado (TFG, de aquí en adelante) en Educación Primaria, con mención de Educación Física. La temática escogida gira en torno a los juegos tradicionales junto con las relaciones intergeneracionales.

A continuación, se ofrece una breve explicación de la estructura del trabajo, el cual se organiza en seis apartados principales, a los que se añade la lista de referencias y los correspondientes anexos.

Así, el primer apartado, denominado *Introducción*, ofrece un breve recorrido por los diferentes puntos que componen el trabajo. A continuación, en el segundo apartado, *Objetivos*, se exponen las metas que se persiguen con dicho trabajo y el propósito general del proyecto. En el tercer punto, *Justificación*, se argumenta la elección del tema. Posteriormente, en el cuarto punto, *Fundamentación teórica*, se sustenta el tema mediante una revisión bibliográfica. El quinto punto, *Situación de aprendizaje*, describe la propuesta concreta de intervención, junto con sus correspondientes apartados. Seguidamente, en el sexto punto, *Análisis de resultados*, se analizan los logros a partir de la implementación de la propuesta. Finalmente, el trabajo concluye con el establecimiento de *Conclusiones* que se derivan a partir del mismo, así como con la exposición de *Limitaciones del estudio y las propuestas de mejora*, que busca enriquecer futuras intervenciones similares.

## **2. Objetivos**

A continuación, se exponen los objetivos que se pretenden lograr con este trabajo:

- Difundir y potenciar la práctica de diversos juegos tradicionales.
- Promover el juego como herramienta para la socialización, facilitando la interacción no solo entre iguales, sino también entre diferentes generaciones.
- Fomentar la interacción entre escolares, universitarios y personas mayores, para promover un aprendizaje e intercambio cultural mutuo.

### **3. Justificación**

Cuando se nos plantearon los temas de objeto de estudio para elaborar el TFG, consideré diversas opciones: la actividad física en el medio natural, la actividad física adaptada, los materiales autoconstruidos, los juegos tradicionales o la realización de actividades intergeneracionales.

Recordé entonces mi participación en una jornada intergeneracional como parte de una asignatura del grado. Esta experiencia me resultó enriquecedora y muy interesante, tanto a nivel personal como desde una perspectiva docente. A partir de esta vivencia, decidí vincular dicha iniciativa con los juegos tradicionales.

La elección de los juegos tradicionales en el marco de una jornada intergeneracional responde a la necesidad de preservar y revitalizar el patrimonio cultural dentro del contexto educativo. En una sociedad actual donde la tecnología y el entretenimiento digital han reducido el contacto con las tradiciones, es fundamental recuperar estos juegos como un medio de aprendizaje significativo y de interacción social entre generaciones.

La organización de dicha jornada intergeneracional permite la transmisión de conocimientos y valores a través del juego, fomentando la convivencia y el respeto entre niños y adultos. Igualmente, esta iniciativa contribuye al fortalecimiento del vínculo comunitario, promoviendo la inclusión social y el reconocimiento de la diversidad.

Desde una perspectiva curricular, dicha propuesta permite abordar contenidos propios del área de Educación Física, como son los juegos tradicionales, favoreciendo el desarrollo motor y la participación activa. Estos juegos constituyen un valioso recurso pedagógico al facilitar el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales, además de fomentar una educación integral trabajando valores como la cooperación, el esfuerzo y la creatividad. Asimismo, estas prácticas contribuyen a la adopción de un estilo de vida activo y saludable, aspecto clave en la formación de hábitos desde edades tempranas. De la misma manera, el encuentro intergeneracional fortalece el aprendizaje experiencial a través de una transmisión directa de saberes y valores culturales.

En relación a las competencias del título, considero que se trabajan de la siguiente manera:

- Aplicación de conocimientos educativos. La organización de una propuesta de estas características permite comprender y aplicar conocimientos sobre el aprendizaje basado en la experiencia.

- Trabajo interdisciplinar y colorativo. La jornada requiere planificación y coordinación entre docentes, familias, estudiantes y personas mayores.
- Análisis crítico y reflexión educativa. La observación y evaluación del impacto de la jornada ayudan a reflexionar sobre la importancia del juego en la enseñanza y el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Habilidades comunicativas. Se desarrollan competencias de comunicación oral y escrita al organizar y documentar las diferentes fases de la propuesta, transmitir conocimientos y coordinarse con los distintos participantes.
- Compromiso y transmisión valores. Una propuesta de esas características permite trabajar el respeto, la tolerancia y la inclusión social, promoviendo la igualdad de oportunidades.

En conclusión, participar en una propuesta como la que se va a plantear no solo contribuye al desarrollo motor, social y emocional de todos los participantes, sino que también promueve la adquisición de hábitos saludables a través del movimiento, reforzando el papel de toda la comunidad en la educación. Además, el diseño de actividades innovadoras y su evaluación permiten mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4. Fundamentación teórica**

La temática desarrollada aborda el juego desde una triple perspectiva: como herramienta educativa eficaz, como lenguaje universal y como elemento clave para fomentar la conexión entre generaciones, con un enfoque en los juegos tradicionales. Además, se destacan los beneficios de una propuesta de estas características para todos los participantes, reflejando experiencias previas.

##### **4.1. El juego como herramienta educativa**

El juego ha sido considerado por diversos autores como una herramienta fundamental en el desarrollo infantil, ya que favorece el aprendizaje a través de la experiencia y la interacción. De este modo, se entiende como un factor clave para el desarrollo global del niño, abarcando aspectos cognitivos, afectivos, sociales y motrices.

A continuación, se exponen diversas acepciones a cerca del juego.

Desde un punto de vista psicopedagógico, García et al. (1998) valoran el juego como un elemento que favorece todo tipo de aprendizaje y permite al niño experimentar una gran variedad de estímulos y vivencias esenciales para su adecuado desarrollo. En este sentido, el juego se considera un elemento clave para la educación, ya que aporta múltiples ventajas pedagógicas:

- Es una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción.
- Contribuye a la afirmación y desarrollo de la personalidad del niño.
- El juego ayuda al alumno a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas.
- El juego es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos.
- En el juego es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados. Tienen un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Mediante el juego desarrollamos todos los ámbitos de la conducta humana: cognitivo, motor y socio afectivo.
- El juego posibilita una mayor interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y conciencia. Tiene un componente social muy fuerte.
- El juego permite el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.

A su vez Moreno (1999) define el juego infantil como una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño. Además, identifica una serie de características:

- El juego motiva al niño, estimula su creatividad, originalidad y espontaneidad; el juego es fuente de aprendizaje, es exploración y experimentación.
- El juego es una actividad natural, voluntaria y deseada.
- Todos los juegos tienen reglas, normas que afectan a todos por igual; por ello son escuela de civismo y ciudadanía. Con ello aprenden comportamientos sociales, aprenden a relacionarse con los demás.

- El juego desarrolla habilidades y destrezas básicas, cualidades físicas en general. Sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites.
- Jugando, niños y niñas asimilan y organizan el mundo que les rodea; es una forma privilegiada que tienen para adaptarse a la realidad, para conocer el entorno inmediato y aprender a conocerse.
- El niño juega porque es un niño sano: El juego hace posible en el niño un desarrollo y una mejora global en el orden intelectual, físico, social, afectivo y emocional para tener una personalidad equilibrada y para la autorrealización personal.

Por otro lado, Delgado Linares (2011) señala que el juego es una actividad natural y adaptativa propia del ser humano, caracterizada por su libertad, su desarrollo dentro ciertos límites espacio-temporales, su finalidad en sí misma y su capacidad de generar placer. Además, es esencial para el desarrollo, ya que implica actividad, permite el descubrimiento del mundo y de uno mismo, y fomenta la interacción social y la comunicación. Este mismo autor afirma que existen siete dimensiones en las que el juego interviene favorablemente para el desarrollo integral del ser humano:

- Dimensión afectiva-emocional. El juego ayuda a los niños a exteriorizar y controlar sus emociones, favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima debido a las secuencias de éxito y del dominio que ejerce el niño al momento de jugar. Cuando un adulto juega con el niño se produce una relación y un contacto afectivo muy importante, a pesar de que el adulto no tome conciencia de ello, al sonreírle, acariciarlo y ejecutar otras acciones propias del juego, esto posibilita que el niño asimile estas manifestaciones lúdico-afectivas y las incorpore a su esquema mental.
- Dimensión social. El juego es el primer medio que posee el niño para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales y al hacerlo poco a poco, irá asimilando conductas deseables tales como compartir, saludar, respetar los turnos, etc. Asimismo, en el otro sentido, también lo ayudará a no manifestar conductas indeseables como pegar, gritar o imponer su voluntad a sus compañeros de juego. A través del juego podrá conocerse a sí mismo y a sus compañeros, así como medir el entorno en el cual se desenvuelve. El juego constituye un elemento socializador que lo ayuda a construir su manera de relacionarse con los demás, respetando las normas, fomentando la comunicación y propiciando la cooperación con los demás.

- Dimensión cultural. A través del juego, los niños imitan y representan su entorno, lo que facilita su integración en la sociedad y la adopción de valores.
- Dimensión creativa. Potencia el desarrollo de la imaginación, la creatividad y el pensamiento divergente. A través del juego simbólico, se facilita la creación de personajes y situaciones inventadas.
- Dimensión cognitiva. Favorece el aprendizaje de conceptos básicos. Además de permitir el descentramiento cognitivo que se da cuando mediante el juego simbólico, el niño se convierte en una persona diferente y actúa como tal, permitiendo que se produzca el proceso de abstracción del pensamiento mediante estas representaciones mentales. También se propicia el dominio del lenguaje ya que el jugar le exige que se exprese verbalmente con otras personas.
- Dimensión sensorial. Permite descubrir y explorar muchas sensaciones y desarrollar sus posibilidades sensoriales y motoras a través del ejercicio repetido.
- Dimensión motora. Contribuye al desarrollo psicomotor, el niño aprende a coordinar sus movimientos, se identifica como un todo y como alguien diferente al resto, asimilando su esquema corporal. Aprende también las relaciones causa-efecto, es decir comprender que lo que él hace repercute en su entorno y produce reacciones en los demás.

En lo que respecta a la transcendencia del juego, según Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018) el juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que puede practicarse en cualquier etapa de la vida. En la infancia, permite a los niños y niñas divertirse, explorar materiales y objetos, experimentar con la realidad, comprender y poner en práctica sus descubrimientos, además de aprender a participar y relacionarse con los demás para desenvolverse en el mundo en el que viven. Su importancia radica en que contribuye al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades, puesto que a través de él se adquieren habilidades, destrezas y conocimientos.

Si nos fijamos en el Decreto 38/2022, el juego representa una estrategia didáctica primordial, ya que proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con sus iguales. Siguiendo esta misma línea, Monjas Aguado et al. (2024) apuntan que los juegos constituyen un

contenido fundamental en las sesiones de Educación Física, independientemente del nivel educativo en el que se lleven a cabo.

En conclusión, el juego es una herramienta esencial para el desarrollo infantil y desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo como podremos ver en nuestro trabajo. A través del juego, los niños y niñas no solo aprenden de manera natural y significativa, sino que también desarrollan habilidades y valores esenciales. Además, es un medio clave para la socialización, ya que les permite interactuar con sus iguales, resolver conflictos y trabajar en equipo.

#### **4.1.1. Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son una parte fundamental del patrimonio cultural, ya que han sido transmitidos de generación en generación, fortaleciendo la identidad y el sentido de comunidad. A lo largo del tiempo, han surgido diversas opiniones y definiciones sobre ellos, seguidamente se presentan algunas.

Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen (Bustos et al., 1999).

De acuerdo con González (2000) y Lavega y Olaso (1999), los juegos tradicionales presentan varias características esenciales:

- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Sus reglas son flexibles.
- No requieren material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

Igualmente, es importante señalar que algunos de los juegos no precisan de un material específico y en caso de ser así, se puede reaprovechar cualquier objeto o material de los recursos existentes en el entorno inmediato (Bustos et al., 1999). De la misma manera, Maestro (2005) señala que los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance. Convirtiendo al niño en “artesano” que de esa habilidad dependerá muchas veces su calidad como jugador. Esta idea se alinea perfectamente con el modelo pedagógico de la autoconstrucción de materiales propuesto por Méndez (2021) en el libro *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* de Pérez-Pueyo et al. (2021), enfoque capaz de hibridar con cualquier otro, ya que permite a los niños y niñas diseñar y crear sus propios recursos didácticos, fomentando un aprendizaje activo y personalizado.

Por otro lado, según Lavega (2011) los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo en la sociedad, especialmente en lo que respecta a la preservación cultural, puesto que constituyen una parte del patrimonio de una comunidad o región. Estos, son transmitidos de generación en generación, reflejando tradiciones, valores y costumbres de una cultura específica. Además, promueven la interacción social y refuerzan los lazos comunitarios, promoviendo habilidades de comunicación, trabajo en equipo y respeto mutuo. A nivel cognitivo y emocional, los juegos tradicionales son una herramienta eficaz para la estimulación mental, ya que fomentan la concentración, la memoria, la estrategia y el pensamiento creativo. Asimismo, se destacan por su valor educativo, ofreciendo oportunidades de aprendizaje en diversas áreas.

Finalmente, cabe resaltar que, según la legislación educativa vigente, reflejada en el Decreto 38/2022, los juegos tradicionales están presentes en el bloque de contenido C. *Resolución de problemas en situaciones y acciones motrices* del tercer, cuarto, quinto y sexto curso, y en el E. *Manifestación de la cultura motriz*, de todos los cursos de Educación Primaria (BOCYL).

## **4.2. El juego como lenguaje universal**

El juego es una experiencia que trasciende culturas, edades y contextos, siendo una parte inherente a la infancia y acompañando al ser humano a lo largo de toda su vida. Diversos autores coinciden en que el juego es una práctica común entre todos los niños y niñas. A continuación, se presentan algunas ideas al respecto.

Velázquez (2006) sostiene que uno de los principales puntos en común de todos los niños y niñas, independientemente de su lugar o cultura de origen, es el juego, puesto que todos los niños juegan. Este autor también destaca una serie de características presentes en el juego popular con independencia de la cultura de procedencia del mismo, entre las que se encuentra la universalidad. Los niños de todo el mundo juegan prácticamente a las mismas cosas: a esconderse, a escapar y perseguir, a lanzar, atrapar o esquivar objetos, a saltar, entre otras. Lo que varía son los rituales del juego y los significados que en diferentes culturas se dan a las relaciones entre los participantes que, en muchos casos, remiten a las características más destacables de la cultura de procedencia del juego: relación con los elementos de la naturaleza, ritos de iniciación o roles sociales del hombre y la mujer.

Por su parte, Benítez Murillo (2009) añade que el contenido del juego varía según las influencias culturales de los distintos grupos sociales. Asimismo, resalta que el juego no es exclusivo de la infancia, sino perdura a lo largo de toda la vida. En esta misma línea, Carrasco Zarauz (2017) subraya que el juego ha estado presente en todas las culturas a lo largo de la historia, ya que es innato y natural en la especie humana. En definitiva, a través de la utilización del juego como medio de expresión, interacción y aprendizaje, se pone de manifiesto su carácter universal y su capacidad para acercar culturas, generaciones y contextos diversos.

## **4.3. El juego como elemento para la conexión intergeneracional**

A lo largo de la historia, el juego ha sido una actividad universalmente compartida, lo que lo convierte en una herramienta poderosa para fortalecer la conexión entre diferentes generaciones. A través del juego, se rompen barreras de edad, se fomentan interacciones significativas y se construyen puentes emocionales entre niños y mayores. De esta manera, el juego se convierte en un vehículo para el aprendizaje mutuo, el intercambio de experiencias y el fortalecimiento de vínculos.

Según Morera Castro (2008), el juego continúa desempeñando un papel fundamental en todas las etapas de la vida. En la infancia, contribuye al desarrollo integral; en la adolescencia, se convierte en un medio de formación; en la juventud y la adultez actúa como un factor de unión; y en la vejez, se transforma en un recurso de enseñanza. Además, este autor también señala que, mediante de la utilización de juegos tradicionales se puede fomentar la creatividad, mejorar la salud (física, mental y emocional), fortalecer los valores y actitudes, incrementar las destrezas y habilidades de todas las poblaciones sin distinción de raza, edad o discapacidad.

Por su parte, Benítez Murillo (2009) sostiene que recopilar juegos tradicionales y ponerlos en práctica a través de diferentes rincones resulta una experiencia enriquecedora, ya que la motivación en el grupo resultante es muy buena. Esta perspectiva es fundamental, pues facilita el aprendizaje autónomo, promueve el trabajo en pequeños grupos y estimula la experimentación activa.

En este contexto, y siguiendo a Arévalo Pinta et al. (2023), se ha destacado la importancia de fomentar la interacción intergeneracional mediante la implementación de programas y actividades que brinden espacios adecuados y oportunidades para la participación activa de diferentes generaciones, facilitando así el intercambio de conocimientos y experiencias. Estas iniciativas pueden implementarse en diversos ámbitos, como la educación, la comunidad y el tiempo libre, promoviendo la inclusión y el enriquecimiento mutuo. Al impulsar este tipo de interacción, se fortalece el tejido social y se enriquece la calidad de vida de las personas de todas las edades.

De igual manera, Monjas Aguado et al. (2024) destacan que el conocimiento y la práctica de juegos tradicionales tienen un impacto significativo en la promoción de hábitos de vida activa y saludable, además de favorecer la interacción social. Al mantener vivas estas tradiciones, se preserva una parte importante de la cultura y se refuerza el sentido de comunidad y pertenencia. Igualmente, la participación en las jornadas intergeneracionales, donde escolares, universitarios y personas mayores comparten juegos en un ambiente de alegría e interacción social, fortalece el contacto intergeneracional en un sentido muy positivo, ya que el juego tradicional promueve una comunicación más igualitaria y abierta a diferentes edades, favoreciendo la tolerancia, respeto y valoración de personas que se agrupan en diferentes edades. De la misma manera, la experiencia mencionada anteriormente ya se ha transferido al contexto educativo y son varios los centros que han desarrollado a lo largo de 2023-2024

experiencias de jornadas intergeneracionales con el juego tradicional como eje. En todos los casos, la experiencia ha sido valorada muy positivamente. Siguiendo esta línea, pretendemos desarrollar una experiencia de este tipo en nuestro proyecto y analizar el impacto que tiene la construcción de vínculos intergeneracionales, la transmisión de saberes culturales y el desarrollo de competencias socioemocionales en los participantes.

#### **4.4. Experiencias previas**

Acto seguido, se presentan distintas experiencias vinculadas con el tema a tratar.

Con respecto a los juegos tradicionales, Arcos Troya (2015) relata en su proyecto que, el conocimiento, apreciación y práctica de estos contribuye significativamente al desarrollo integral del alumnado. Estos se presentan como un método efectivo para trabajar aspectos fundamentales como las habilidades motrices, el trabajo en grupo y las relaciones interpersonales. Además, este enfoque resulta adecuado para despertar en el alumnado interés y un gusto por estos juegos, promoviendo su conservación y práctica en el tiempo libre. Asimismo, se busca inculcar valores esenciales que, por diversos motivos, tienden a desaparecer en la actualidad, pero que son inherentes al juego: respeto, igualdad, no discriminación, libertad, disfrute, socialización, respeto al medio, mayor integración al medio y a la sociedad en la que nos encontramos, entre otros.

Siguiendo esta línea, Crespo Bartolomesanz (2023) destaca en su trabajo cómo la implicación del alumnado ha sido favorable y positiva, mostrando diferentes conductas en función de la actividad a realizar y evidenciando un aumento progresivo de la motivación sesión tras sesión. Esta actitud se refleja en expresiones como “no se me da bien este juego, pero quiero seguir mejorando” o “somos un buen equipo y lo vamos a hacer lo mejor posible”, que denotan una disposición activa hacia la mejora y el trabajo en equipo. La participación y el comportamiento del alumnado fueron igualmente positivos, ya que todos mostraron una actitud receptiva, curiosa e implicada, formulando numerosas preguntas con el fin de desarrollarlos de la mejor manera posible. Además, el compromiso ha sido notorio, siendo frecuente que los alumnos se acercaran fuera del aula, por ejemplo, en los pasillos, para preguntar con entusiasmo sobre lo que se iba a realizar en la próxima sesión de Educación Física. En cuanto a las preferencias, el juego de la rana y los bolos fueron los más valorados a nivel general.

Por otro lado, como podemos ver en el trabajo realizado por Arribas Serrano (2015), la jornada intergeneracional es una actividad altamente valorada por todos los colectivos

involucrados, quienes coinciden en que la socialización entre generaciones es muy beneficiosa. Además, consideran adecuado utilizar la actividad física y el juego como herramienta para fomentar la relación entre los participantes. Asimismo, afirma que esta experiencia ha sido un éxito rotundo, ya que ha ayudado a todos. Cada participante ha extraído aprendizajes importantes y, a su vez, ha compartido sus conocimientos con los demás, a través de actividades diseñadas para ser aptas para todos los grupos. De la misma manera, los coordinadores de los diferentes colectivos que participan en la jornada, como el monitor de los Centros Sociales, el profesor de la universidad y el profesor del centro educativo que participa en la propuesta, coinciden que este tipo de iniciativas contribuyen de manera positiva tanto a los alumnos escolares y universitarios como a las personas mayores. De hecho, afirman que sería ideal promover este tipo de encuentros de manera más frecuente, puesto que estas jornadas no solo favorecen la socialización, sino que también contribuyen a aumentar la autoestima de los participantes y a mejorar su estado físico.

Igualmente, Arévalo Pinta et al. (2023) recogen en su trabajo que los juegos tradicionales representan un patrimonio intangible que se transmite de generación en generación, y el reencuentro intergeneracional brinda la oportunidad de revivirlos y valorarlos como parte de la herencia cultural, además de fortalecer lazos comunitarios y familiares. Durante el reencuentro intergeneracional, interactuaron personas de diferentes generaciones, favoreciendo una transferencia de conocimientos y valores, promoviendo la solidaridad, el respeto mutuo y el trabajo en equipo. También se establecieron intercambios de conocimientos, habilidades y perspectivas, enriqueciendo tanto a los más jóvenes como a los más mayores, generando espacios de diálogo y aprendizaje mutuo. Un claro ejemplo de esto fue cuando los participantes reconocieron que gracias a la sesión realizada forjaron relaciones sociales con personas que antes no habían tenido algún tipo de comunicación.

Finalmente, destacar que en 2024, tuve la oportunidad de participar en una experiencia de estas características a través de la asignatura de *Juegos y Deportes*, impartida desde la Facultad de Educación de Segovia, donde tanto mis compañeros y compañeras como yo, pudimos corroborar lo enriquecedora que resulta una actividad de este tipo para todos los participantes. A través del juego fue posible integrar a personas con edades y experiencias vitales completamente diferentes, y aunque al principio todos nos movíamos con nuestros iguales, conforme íbamos pasando más tiempo jugando, íbamos acercándonos y entablando conversaciones conjuntas. De la misma manera, fue muy interesante ver cómo

los participantes se ayudaban entre sí, adecuándose a las necesidades de la persona que tenían al lado, bien los niños y niñas adaptando la velocidad y su forma tan activa de realizar los juegos a la de las personas mayores, y estos al intentar hacerlo lo mejor posible para ir al mismo nivel que los niños y niñas.

En conclusión, la práctica de juegos tradicionales permite a los niños y niñas desarrollar habilidades sociales, motrices y creativas, al tiempo que promueve valores fundamentales como la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo de una forma más estimulante. Igualmente, contribuye a la preservación del patrimonio cultural y enriquece el desarrollo integral de los más pequeños. De la misma manera, una experiencia de este tipo ofrece numerosos beneficios, el principal es la interacción social entre personas de diferentes edades, fomentando diversas habilidades sociales y el entendimiento mutuo. Asimismo, se promueve el aprendizaje, los más pequeños se enriquecen de la experiencia y el conocimiento que tienen las personas mayores, y estos de la energía y creatividad que tienen los más pequeños. Además, contribuye al bienestar emocional ya que, los juegos vienen acompañados de risas y diversión, y, a su vez, tener en cuenta al colectivo de personas mayores promueve su inclusión a nivel social.

## **5. Situación de aprendizaje**

### **5.1. Contextualización y temporalización**

La propuesta que a continuación se detalla está dirigida al alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente a los cursos de 5º y 6º, con una media de 25 estudiantes por clase. No obstante, puede adaptarse fácilmente a otros niveles educativos.

Dentro de los grupos mencionados, encontramos alumnado de diversas características, pero sin ninguna dificultad aparente que influya en el desarrollo de la actividad propuesta.

La situación de aprendizaje "*El baúl de los juegos*", centrada en los juegos tradicionales, consta de 6 sesiones. En las dos primeras sesiones los participantes explorarán y practicarán juegos tradicionales dirigidos a la infancia, la tercera sesión estará dedicada a conocer y experimentar juegos típicos destinados para adultos, en la cuarta sesión los participantes descubrirán juegos tradicionales de diferentes culturas y países, la quinta sesión abordará los juegos tradicionales desde la perspectiva del clásico juego de la oca, y

en la sexta sesión se llevará a cabo un encuentro intergeneracional donde niños y adultos compartirán momentos y aprenderán jugando juntos.

El tiempo real del que disponemos es de 50 minutos por sesión, dado que los 10 minutos restantes se destinan a los desplazamientos entre el aula y el gimnasio, así como al tiempo necesario para el aseo personal tras la actividad. Excepto en el encuentro intergeneracional que tiene una duración de 90 minutos para permitir la participación conjunta de todos los colectivos en diferentes actividades.

## **5.2. Objetivos**

Seguidamente, se presentan los objetivos que se buscan alcanzar con la presente propuesta didáctica.

Por un lado, respecto al trabajo de los juegos tradicionales:

- Identificar y conocer diferentes juegos tradicionales.
- Trabajar habilidades físicas básicas a través de la práctica de juegos tradicionales.
- Fomentar el trabajo en equipo y el respeto a las reglas mediante el juego.
- Reflexionar sobre la importancia de los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural.
- Comparar los juegos tradicionales de diferentes lugares y reconocer su valor.

Por otro, en relación al encuentro intergeneracional:

- Fomentar la convivencia y el intercambio de conocimientos entre generaciones (escolares, universitarios y personas mayores) a través de la práctica de diversos juegos.

## **5.3. Fundamentación curricular**

Esta situación de aprendizaje está basada en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de Educación Primaria a nivel autonómico.

La propuesta está dirigida al alumnado de 5º curso de Educación Primaria.

A continuación, se presenta una tabla en la que se detallan las competencias específicas, los criterios de evaluación, los indicadores de logro y los descriptores operativos, para dicha propuesta.

**Tabla 1.- Fundamentación curricular (Nota: Elaboración propia)**

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>	<b>Descriptores operativos</b>
3. <i>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.</i>	3.1 <i>Iniciarse 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.</i>	3.1.1 Muestra interés y disposición positiva al participar en actividades motrices.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1
	3.2 <i>Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales.</i>	3.2.1 Cumple las normas y reglas de los juegos de forma constante y voluntaria.	CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3
	3.3 <i>Relacionarse mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades</i>	3.3.1 Escucha las opiniones de sus compañeros y participa en la toma	CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3

	<p><i>sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.</i></p>	<p>de decisiones grupales.</p>	
<p><i>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.</i></p>	<p><i>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.</i></p>	<p>4.1.1 Reconoce y valora las manifestaciones motrices de diferentes culturas y épocas.</p>	<p>CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>

## **5.4. Contenidos**

Los contenidos o saberes básicos abordados en la propuesta son los siguientes:

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Acciones motrices: Individuales: Actividades gimnásticas (saltar, desplazarse, girar, equilibrar, coordinar, controlar gestos). Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos modificados).

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.

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.

## **5.5. Metodología**

Se tomará como referencia el Decreto 38/2022, donde se recoge que la Educación Física tiene como objetivo crear un entorno lúdico, creativo y agradable, que propicie múltiples situaciones de comunicación, interacción y disfrute. Para ello, se emplearán técnicas como el diálogo, la demostración y el descubrimiento, promoviendo siempre una participación activa del alumnado.

Asimismo, se utilizarán diversos materiales y recursos didácticos, incluyendo tanto materiales reciclados y elaborados manualmente como aquellos específicos del área. Además, se utilizarán diferentes agrupamientos y organizaciones de espacio y tiempo: gran grupo, pequeño grupo, parejas o de ejecución individual. Igualmente, para la distribución del alumnado se utilizarán espacios flexibles, con la finalidad de dar respuesta a las necesidades de todos ellos. De la misma manera, la distribución de los tiempos debe respetar su ritmo de aprendizaje y desarrollo individual.

## **5.6. Sesiones de la propuesta**

Siguiendo a Mendiara (1999), las sesiones se estructuran en tres fases principales: información inicial, juego activo y verbalización final.

- Información inicial: se proporcionan explicaciones sobre las actividades que se desarrollarán, con el objetivo de preparar y orientar a los participantes.
- Juego activo: se ejecutan las actividades planificadas, promoviendo la participación activa y el aprendizaje vivencial.
- Verbalización final: se realiza una reflexión conjunta sobre lo vivido, favoreciendo la expresión de ideas, sentimientos y aprendizajes adquiridos. Durante las sesiones, este proceso se guía mediante una serie de preguntas incluidas en un cuadernillo, el cual se detalla más adelante.

La situación se compone de seis sesiones, dos dedicadas a los juegos tradicionales infantiles, una centrada en los juegos tradicionales para adultos, otra orientada a juegos del mundo, una sesión siguiendo la dinámica del juego de la oca para practicar actividades trabajadas de manera más lúdica, y, finalmente, una Jornada Intergeneracional como cierre.

Destacar como la mayoría de los juegos que se exponen seguidamente han sido modificados y adaptados para ser más inclusivos, asegurando que todos los participantes puedan participar activamente y disfrutar de la experiencia.

En cuanto al espacio, aunque en muchos juegos se sugiere el patio como lugar para su realización, si las condiciones no son favorables, estos se llevarán a cabo en el gimnasio. Se indica el lugar donde resultaría más conveniente llevarlos a cabo.

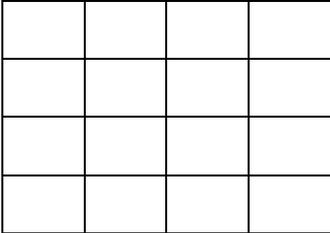
Cuando sea necesario, las actividades se desarrollarán de manera simultánea en dos grupos, con el fin de dinamizar el proceso y reducir los tiempos de espera.

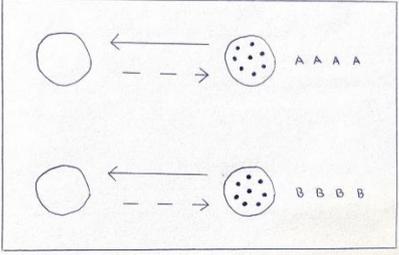
A continuación, se explica cada sesión de manera detallada.

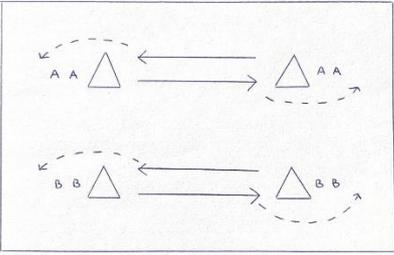
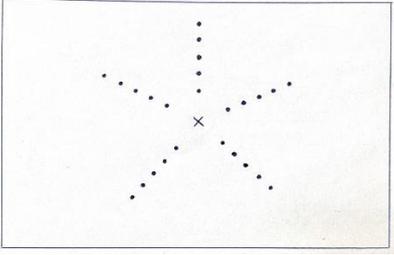
**Tabla 2.- Sesión 1 (Nota: Elaboración propia)**

<b>Sesión 1: Juegos tradicionales para niños</b>	
<b>Puesta en acción</b>	
<b>Actividad: “Polis y cacos”</b>	
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	-
<b>Organización</b>	Gran grupo.

<b>Descripción</b>	Los jugadores se dividen en dos equipos del mismo número de participantes, uno de los equipos se la queda y persigue al resto. Se busca un lugar donde recoger a los prisioneros (portería, árbol, pared). Cuando alguno de los que se la queda toca a uno de los perseguidos lo lleva hasta el lugar donde se sitúan los prisioneros. El primero de los pillados debe tocar el lugar señalado con una mano y con la otra agarrar de la mano de otro compañero pillado; y así sucesivamente. Los prisioneros se salvan cuando uno de sus compañeros no capturados toca la cadena que forman los pillados. El juego finaliza cuando todos los perseguidos son capturados.
<b>Parte principal</b>	
Esta se divide en dos fases. La primera, donde los participantes trabajan en pequeños grupos a través de estaciones. Para ello, se forman 3 grupos, los cuales irán rotando por las diferentes estaciones, permaneciendo 10 min. en cada una. Antes de comenzar, se explica cada una de ellas. La segunda, en la que se lleva a cabo una actividad en gran grupo.	
<b>Estación 1: Rayuela y comba (saltos)</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	<b>Rayuela</b>
	- Tiza, cinta adhesiva o aros para marcar las zonas.
	<b>Comba</b>
	- Cuerdas.
<b>Organización</b>	Pueden subdividirse en grupos y repartirse por las diferentes actividades, alternado unas con otras.
<b>Descripción</b>	<b>Rayuela africana</b>
	Se forma en el suelo un cuadrado compuesto por cuatro filas y cuatro columnas. Existen diferentes formas de jugar, entre ellas: - Todos los participantes comienzan en el mismo lado. El primer jugador se coloca frente a uno de los cuadrados de la esquina y salta hacia adelante, colocando un pie en el cuadrado de la esquina y otro en el cuadrado de al lado. Luego, realiza un salto lateral, moviendo un pie al cuadrado donde estaba el otro y colocando el pie restante en el cuadrado adyacente. Una vez se recorre todos los cuadrados de la fila, avanza hacia adelante y continua con la misma dinámica hasta llegar al final. Cada vez que un jugador cambia de fila, un nuevo jugador entra. - Los participantes se dividen en dos grupos, ubicándose en lados opuestos del cuadrado. La dinámica es la misma que la anterior, pero con una modificación: se debe dejar una fila libre, es decir, un nuevo jugador no puede entrar hasta que su compañero haya

	<p>recorrido dos filas. De esta manera, los jugadores de ambos equipos podrán entrelazarse.</p> <p>- Al avanzar hacia adelante a una nueva fila, los jugadores deben girar 180°.</p> <p>A continuación, se muestran unos enlaces para hacer estas explicaciones más visuales:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=kvDyMpCakdU">https://www.youtube.com/watch?v=kvDyMpCakdU</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8yT4EoxW4BA">https://www.youtube.com/watch?v=8yT4EoxW4BA</a></p> <p><b>Comba</b></p> <p>Se muestran diferentes propuestas que pueden llevar a cabo:</p> <p>- <b>Entrelazados:</b> Por parejas. Las parejas entrecruzan uno de sus brazos, derecho con izquierdo del compañero. Con la otra mano sostendrán una cuerda que deben lanzar por encima de la cabeza y por debajo de los pies, saltando a la comba. No se pueden soltar los brazos. Gana la pareja que consiga el mayor número de saltos. Pueden saltar con los pies juntos o alternándolos.</p> <p>- <b>Salto mogollón:</b> Dos jugadores dan cuerda. El resto tienen que ir saltando e introduciéndose en la cuerda hasta conseguir que todos los miembros estén dentro de la misma y realizar juntos un determinado número de saltos establecido previamente. Si alguno falla deberán comenzar otra vez. Los jugadores encargados de dar la cuerda van rotando.</p> <p>- <b>Salto y giro:</b> Dos jugadores dan cuerda. El resto de jugadores irán entrando y saltando, los jugadores deben ir girando salto tras salto. Los jugadores encargados de dar la cuerda van rotando.</p> <p>- Acompañar los saltos con diferentes canciones: <i>Cuando vendrá el cartero, Pelotones o Pimiento colorado.</i></p>
<b>Croquis</b>	<b>Rayuela africana</b>
	<p><b>Figura 1.- Croquis Rayuela africana</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Estación 2: “Transporte de cocos”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	<p>- 30 pelotas de tenis (15 por equipo).</p> <p>- 4 aros (2 por equipo).</p>

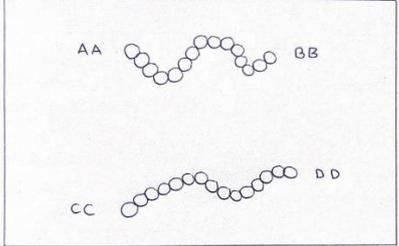
<b>Organización</b>	2 equipos.
<b>Descripción</b>	Cada equipo se coloca delante de un aro que contiene varios cocos (pelotas, de aquí en adelante). A la señal del profesor los participantes deben transportar las pelotas hasta otro aro que está colocado a una distancia de 20 pasos, y volver para dar el relevo al compañero. Gana el equipo que antes transporte todas las pelotas. Cada participante sólo puede transportar una pelota a la vez.
<b>Variantes</b>	- Desplazarse en parejas, dados de la mano. Si se sueltan, deben regresar al punto de salida. - Desplazarse a la pata coja.
<b>Croquis</b>	<p><b>Figura 2.- Croquis Transporte de cocos</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Estación 3: “Carrera de huevos”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 cuchara por participante. - 2 pelotas de ping-pong (1 por equipo). - 4 conos para marcar las zonas (2 por equipo).
<b>Organización</b>	2 equipos.
<b>Descripción</b>	<p>Se colocan dos conos separados a una distancia de 20 pasos, y otros dos paralelos a estos, dejando un espacio entre ellos.</p> <p>Se realiza mediante relevos, por lo que cada equipo se divide en dos filas enfrentadas, cada una en una de las zonas delimitadas previamente a uno y otro lado de la pista.</p> <p>Cada jugador sujeta una cuchara con la boca. El primer jugador de una de las filas de cada equipo (en caso de que los equipos sean impares, inicia el primer jugador de la fila que cuente con mayor número de participantes) sostiene un huevo (pelota de ping-pong, de aquí en adelante) sobre su cuchara. Estos deben avanzar hasta la línea indicada enfrente para pasar el relevo, es decir, la pelota, al siguiente miembro del equipo, quien también lleva la cuchara en la boca. Si la pelota se cae en el trayecto, el jugador debe volver al inicio de la línea y empezar de nuevo. Si la pelota se cae mientras la está pasando, podrá colocarla nuevamente en la cuchara y continuar intentándolo sin regresar al inicio. Este proceso se repete hasta que todos los</p>

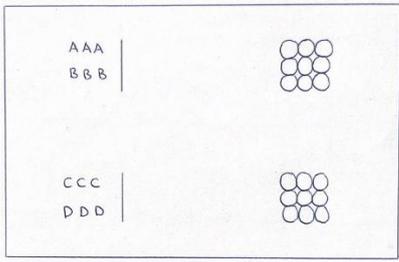
	miembros del equipo participen. En caso de que un grupo tenga un jugador menos, el primero debe repetir el recorrido. Gana el equipo que antes termine.
<b>Croquis</b>	<p><b>Figura 3.- Croquis Carrera de huevos</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Actividad en gran grupo: “El pañuelito”</b>	
<b>Duración</b>	15 min.
<b>Espacio</b>	Gimnasio.
<b>Material</b>	- 1 pañuelo.
<b>Organización</b>	Equipos de 5 personas.
<b>Descripción</b>	<p>Un miembro de cada equipo se coloca para formar un círculo, sin agarrarse las manos. Los demás jugadores se sitúan detrás de su compañero de equipo. Todos permanecen de pie con las piernas abiertas. En el centro del círculo se coloca un pañuelo. Cada jugador recibe el número de su posición, por ejemplo, el primero de la fila es el uno, el segundo el dos, y así sucesivamente.</p> <p>Cuando el profesor diga un número, el jugador que ocupa esa posición debe completar una vuelta al círculo por fuera en sentido contrario a las agujas del reloj, y cuando llegue donde su equipo pasar por debajo de las piernas de sus compañeros y coger el pañuelo. El equipo del integrante que lo atrape recibe un punto. Gana el equipo que más puntos obtenga.</p>
<b>Croquis</b>	<p><b>Figura 4.- Croquis Pañuelito</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Vuelta a la calma</b>	
<b>Actividad: “Teléfono escacharrado”</b>	
<b>Duración</b>	5 min.

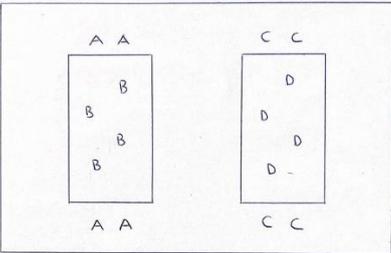
<b>Espacio</b>	Gimnasio.
<b>Material</b>	-
<b>Organización</b>	Gran grupo.
<b>Descripción</b>	<p>Los participantes, sentados, forman un corro, y uno de ellos designado a suerte inicia el juego diciéndole al oído al que tienen a su derecha una palabra o frase, sin que la perciban los demás. El que escucha el mensaje debe comunicárselo de la misma forma al siguiente. Así hasta que llega a su destinatario que, cuando lo recibe, dice en voz alta la palabra que le ha llegado. Entonces el que inició el juego dice la palabra enviada, para comprobar, si al pasar de unos a otros, ha sufrido modificaciones.</p> <p>Si se quiere continuar el juego, debe iniciarlo otro distinto del anterior.</p> <p>Posibles frases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El padre de Pedro perdió el patinete en el parque.</li> <li>- Tres tristes trompetistas tropezaron tras tocar.</li> <li>- El marciano morado perdió su zapato en la playa.</li> <li>- El gato pardo juega con globos.</li> <li>- Tres tortugas trotan tranquilamente por la terraza.</li> <li>- El burro Benito bebe batidos de vainilla.</li> <li>- Mi abuela Laura baila con un paraguas.</li> <li>- En el parque hay un pingüino con patines</li> <li>- A la ardilla le gusta el helado.</li> </ul>
<b>Asamblea final reflexiva</b>	

**Tabla 3.- Sesión 2 (Nota: Elaboración propia)**

<b>Sesión 2: Juegos tradicionales para niños</b>	
<b>Puesta en acción</b>	
<b>Actividad: “La cola del zorro”</b>	
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 pañuelo por participante.
<b>Organización</b>	Gran grupo.
<b>Descripción</b>	Cada participante tiene un pañuelo (cola, de aquí en adelante) el cual se tiene que enganchar en la parte de atrás del pantalón. Cada participante debe intentar quitar el mayor número de colas y procurar que no les quiten la suya. Según vayan consiguiendo otras se las

	tienen que ir poniendo. Si te quitan la tuya sigues jugando, intentado recuperar alguna. Gana el jugador que más colas consiga.
<b>Parte principal</b>	
<p>Esta se divide en dos fases.</p> <p>La primera, donde los participantes trabajan en pequeños grupos a través de estaciones. Para ello, se forman 3 grupos, los cuales irán rotando por las diferentes estaciones, permaneciendo 10 min. en cada una.</p> <p>La segunda, en la que se lleva a cabo una actividad en gran grupo.</p>	
<b>Estación 1: “Camino de piedra, papel o tijera”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 20 aros.
<b>Organización</b>	2 equipos.
<b>Descripción</b>	<p>Se coloca un largo camino de aros. Cada equipo se ubica en fila en un extremo del camino. Comienza el primer jugador de cada equipo, debe ir saltando con los pies juntos dentro de los aros, avanzando uno a uno. Cuando ambos jugadores se encuentran deben jugar a piedra, papel y tijera. El que gana sigue avanzando por el camino de aros. El que pierde sale y se dirige al final de la fila de su equipo. En cuanto un jugador sale, el siguiente compañero de su equipo comienza a avanzar.</p> <p>Para jugar a piedra, papel y tijera los dos jugadores esconden sus manos detrás de la espalda. Dicen en voz alta a la vez “Piedra, papel o tijera”. Ambos sacan las manos, mostrando una de las tres opciones. Piedra: puño cerrado. Papel: mano extendida. Tijeras: dedos índice y corazón extendidos. La piedra vence a las tijeras, porque las rompe. Las tijeras ganan al papel, porque lo cortan. El papel gana a la piedra, porque la envuelve. En caso de que ambos presenten la misma figura, no gana ninguno, y se vuelve a sacar.</p>
<b>Croquis</b>	<p><b>Figura 5.- Croquis Camino de piedra, papel o tijera</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Estación 2: “Tres en raya”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 6 chinos o pañuelos (3 de un color y 3 de otro). - 9 aros.

	- 2 conos para marcar las zonas de salida.
<b>Organización</b>	2 equipos.
<b>Descripción</b>	Se crea un tablero compuesto por 9 casillas. Se traza una línea de salida a 20 pasos de este, donde se colocan los jugadores. A cada equipo se le da 3 chinos (fichas, de aquí en adelante). El objetivo de cada equipo es alinear las fichas de su color, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal. Una vez tengan todas colocadas sino han conseguido hacer tres en raya deben ir moviendo estas. No se puede colocar una ficha encima de otra del equipo contrario. Gana el equipo que antes consiga hacer tres en raya. Para pasar el relevo al siguiente hay que chocarle la mano.
<b>Croquis</b>	<p><b>Figura 6.- Croquis Tres en raya</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Estación 3: “Mete bola”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 vaso de plástico o similar (recipiente de yogur vacío) por participante. - 1 pelota de ping-pong por cada dos participantes.
<b>Organización</b>	Parejas.
<b>Descripción</b>	El objetivo es trasladar la pelota de un vaso a otro sin que toque el suelo en ningún momento.
<b>Actividad en gran grupo: “Vidas”</b>	
<b>Duración</b>	15 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 pelota blanda de gomaespuma.
<b>Organización</b>	2 equipos.
<b>Descripción</b>	Se crea un campo delimitado con líneas. Los participantes se dividen en dos equipos: lanzadores y objetivos. Los lanzadores se dividen en dos grupos, de tal forma que cada uno se posiciona en uno de los lados opuestos del campo. Los objetivos se ubican en el centro del campo. Los lanzadores deben lanzar una pelota para intentar dar a los objetivos. Si la pelota da a un objetivo sin que bote antes, queda

	<p>eliminado. Un objetivo solo se puede salvar si alguno de sus compañeros atrapa la pelota en el aire. Las vidas no se guardan, se utilizan para salvar al compañero que más tiempo lleva pillado. Cuando solo queda un participante en el medio se le preguntara por su edad, y los lanzadores cuentan solo con ese número de lanzamientos para poder pillarlo, si no le consiguen pillar este automáticamente salva a todos sus compañeros, pero, por el contrario, si le consiguen pillar se cambian los roles ambos equipos. Pasado un tiempo sino se consigue pillar a todos los integrantes se cambian los roles, para dinamizar de esta manera el juego y que todos experimenten ambos.</p>
<p><b>Croquis</b></p>	<p><b>Figura 7.- Croquis Vidas</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<p><b>Vuelta a la calma</b></p>	
<p><b>Actividad: “Guiño”</b></p>	
<p><b>Duración</b></p>	<p>5 min.</p>
<p><b>Espacio</b></p>	<p>Gimnasio.</p>
<p><b>Material</b></p>	<p>- Tarjetas en las que aparezcan representados los siguientes personajes: ciudadanos, dos policías, dos ladrones y una curandera (Anexo I).</p> <p><b>Figura 8.- Tarjetas Guiño</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<p><b>Organización</b></p>	<p>Gran grupo.</p>
<p><b>Descripción</b></p>	<p>Se reparte una tarjeta a cada jugador. Todos los jugadores se desplazan libremente por el espacio delimitado. Los ladrones tienen que intentar eliminar a los ciudadanos sin ser descubiertos por los policías, para hacerlo, deben guiñar un ojo. El jugador que recibe el guiño debe sentarse. Los ciudadanos vuelven a levantarse si la</p>

	curandera les lanza un beso. Los policías cuando descubran a un ladrón deben decir su nombre. Los ladrones descubiertos pasan a ser ciudadanos. El juego termina cuando los policías descubren a los dos ladrones.
<b>Asamblea final reflexiva</b>	

**Tabla 4.- Sesión 3 (Nota: Elaboración propia)**

<b>Sesión 3: Juegos tradicionales para adultos</b>	
<b>Puesta en acción</b>	
<b>Actividad: “Salvar al burro”</b>	
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	-
<b>Organización</b>	Gran grupo.
<b>Descripción</b>	Se la quedan 4 jugadores, los cuales son los encargados de pillar al resto. Para evitar ser pillado, un jugador debe decir <i>burro</i> y colocarse con el tronco inclinado hacia adelante y las manos apoyadas en las rodillas. El resto de jugadores pueden salvar a estos saltando por encima apoyando las manos en su espalda. Mientras un jugador está siendo salvado, no puede ser pillado ni él, ni el que le está salvando. Si un jugador es pillado se intercambia el rol con quien lo pilla.
<b>Parte principal</b>	
Se trabaja en pequeños grupos a través de estaciones, donde realizan actividades de lanzamientos y puntería. Para ello, se forman 4 grupos, los cuales irán rotando por las diferentes estaciones, permaneciendo 10 min. en cada una.	
<b>Estación 1: “Tanga”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 tanga por grupo (se puede fabricar con un recipiente de <i>actimel</i> , cinta y arena). - 2 discos por grupo (se pueden fabricar con una caja de quesitos, cinta y arena). - Conos para delimitar las zonas.
<b>Organización</b>	2 grupos.
<b>Descripción</b>	Cada grupo tiene una tanga colocada a una distancia de 3 metros (5 pasos aproximadamente) frente a ellos, y todos los participantes se alinean detrás de una línea marcada por un cono. Cada grupo cuenta con dos discos, los cuales deben lanzar intentando dar a la tanga.

	Cada participante tiene dos oportunidades para realizar su lanzamiento. Gana el grupo que más veces consiga tirar la tanga.
<b>Estación 2: “Petanca”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 juego de petanca y boliche. - Conos para delimitar las zonas.
<b>Organización</b>	2 grupos.
<b>Descripción</b>	Cada grupo dispone de tres bolas. Se establece un tuno de tirada. Para iniciar el juego un jugador lanza el boliche al campo de juego. El resto de jugadores van lanzando de forma alternativa sus bolas intentando dejarlas lo más cerca posible del boliche. Gana el juego el que más cerca deje su bola del boliche. Se pueden desplazar las bolas de los oponentes o el boliche.
<b>Estación 3: “Bolos”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 6 bolos por grupo (se pueden fabricar con botellas de 1,5 litros o 2 litros a las que se les añade algo de arena). - 1 pelota por grupo.
<b>Organización</b>	2 grupos.
<b>Descripción</b>	Cada grupo dispone de 6 bolos y 1 balón. Colocados los bolos en forma de triángulo y colocados los jugadores a 10 pasos. El juego consiste en tirar el mayor número de bolos en cada uno de los dos intentos disponibles. Cada bolo tirado suma un punto. Si se tiran todos los bolos en las dos tiradas se consigue pleno de 7 puntos. Cada grupo va sumando sus puntuaciones. Los bolos tirados no son retirados para el segundo lanzamiento. Gana el equipo que más puntos consiga.
<b>Variantes</b>	- Aumentar la distancia o el número de bolos.
<b>Estación 4: “La rana”</b>	
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 mesa de rana (en caso de no disponer se puede construir realizando agujeros de diferentes tamaños en un cartón). - 10 fichas, discos de hierro o doblones (en caso de no disponer se pueden usar tapones).
<b>Organización</b>	Individual, parejas o por equipos.
<b>Descripción</b>	El juego consiste en ir lanzando las fichas, una a una, desde una distancia de 5 pasos con el objetivo de introducirlas en los diferentes agujeros de la mesa y obtener la mayor puntuación. Los objetivos son la boca de la rana, el molino con aspas giratorias, los dos puentes y

	otros agujeros. Una vez lanzadas las fichas, se abre el cajón y se van sumando los puntos obtenidos. Las fichas que están sobre la mesa y las que se caen al suelo no tienen puntuación.
<b>Vuelta a la calma</b>	
<b>Actividad: “Quién soy”</b>	
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Gimnasio.
<b>Material</b>	- 1 trozo de papel por participante. - 1 bolígrafo por participante.
<b>Organización</b>	Parejas.
<b>Descripción</b>	Cada jugador recibe un trozo de papel en el que debe escribir una palabra relacionada con el deporte. Luego, coloca la tarjeta en la frente del compañero sin que este la vea. Por turnos, los jugadores van haciendo preguntas para intentar adivinar lo que pone en su tarjeta. Las preguntas deben responderse con “sí” o “no”. Si recibe un “sí”, puede seguir preguntando; si recibe un “no”, su turno finaliza y pasa a su compañero. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan adivinado lo que pone en su tarjeta.
<b>Asamblea final reflexiva</b>	

**Tabla 5.- Sesión 4 (Nota: Elaboración propia)**

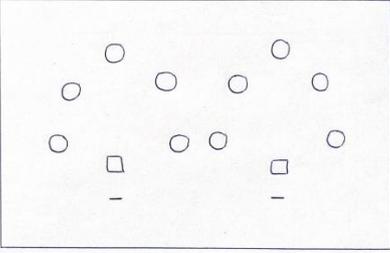
<b>Sesión 4: Juegos del mundo</b>	
<b>Puesta en acción</b>	
<b>Actividad: “Tho nhuong hang”</b>	
<b>Procedencia</b>	Vietnam (Asia).
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	- 1 aro por cada participante, menos cuatro.
<b>Organización</b>	Gran grupo.
<b>Descripción</b>	Dos jugadores adquieren el papel de cazadores y el resto de conejos. En el espacio de juego se colocan aros en cantidad igual al número de conejos menos dos; estos aros representan las madrigueras. Cada madriguera debe estar ocupada por un conejo, quien no puede salir hasta que otro entre en su lugar. Los conejos que no tienen madrigueras son libres y deben huir de los cazadores para evitar ser pillados. Para estar a salvo, los conejos pueden meterse dentro de

	<p>cualquier madriguera, cuando esto sucede el conejo que estaba dentro debe salir. Si un cazador atrapa a un conejo, ambos jugadores intercambian sus papeles.</p> <p>Para distinguir a los cazadores, se les entrega un pañuelo.</p>
<b>Variantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar progresivamente el número de cazadores y conejos sin aros.</li> <li>- Cuando un conejo sale de la madriguera, se transforma en cazador, y el cazador que lo perseguía se convierte en conejo.</li> </ul>
<b>Parte principal</b>	
<b>Actividad 1: “Kameshi ne mpuku”</b>	
<b>Procedencia</b>	Etnia Luba, Congo (África).
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Gimnasio.
<b>Material</b>	-
<b>Organización</b>	Patio.
<b>Descripción</b>	<p>Un jugador hace de león y persigue a otro jugador que hace de antílope. El resto de jugadores representan un bosque de árboles, se colocan formando varias hileras, de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de uno toquen las manos de los jugadores que tiene a sus lados. El antílope corre entre los árboles perseguido por el león. Si un jugador, designado previamente entre los que hace de árbol, grita ¡Viento! todos los árboles giran 90° y vuelven a extender sus brazos, dificultando así la labor del león. Cuando el león consigue atrapar al antílope, éste hace de león y el león anterior tiene que escoger a un compañero para que haga de antílope.</p>
<b>Actividad 2: “Stickball”</b>	
<b>Procedencia</b>	Estados Unidos (América).
<b>Duración</b>	20 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 bate.</li> <li>- 1 pelota blanda.</li> <li>- 6 aros.</li> <li>- 1 cuerda.</li> </ul>
<b>Organización</b>	2 equipos.
<b>Descripción</b>	<p>En el suelo se traza una línea que delimita la zona de bateo. A una distancia de 3 pasos, frente a esta, se coloca un aro, desde donde se lanza la pelota. Alrededor del área de juego se distribuyen cinco bases señalizadas con aros.</p>

Un equipo asume el rol de atacante y el otro el de defensor. Los atacantes se colocan en fila al lado de la zona de bateo, esperando su turno para golpear la pelota, ya que deben hacerlo uno por uno. Tras batear, el jugador deja el bate en el suelo e intenta recorrer el mayor número de bases posible. Los defensores deben atrapar la pelota rápidamente y botarla en el aro ubicado junto a la zona de lanzamiento. Si logra botarla y el jugador no se encuentra dentro de un aro, este debe regresar al final de la fila y esperar su turno para batear nuevamente. Si el bateador recorre todas las bases de una sola vez, su equipo consigue dos puntos; si las recorren por tramos, uno. Una vez que el bateador se detiene en una base, no puede continuar hasta que se realice el siguiente lanzamiento. Solo puede haber un bateador por base y no está permitido retroceder. Si un jugador retrocede vuelve a la fila de bateo. Si los defensores cogen la pelota al aire, ambos equipos se intercambian los papeles.

**Croquis**

**Figura 9.- Croquis Stickball**



**Nota:** Elaboración propia.

**Actividad 3: “Alla frutta”**

<b>Procedencia</b>	Italia (Europa).
<b>Duración</b>	10 min.
<b>Espacio</b>	Patio.
<b>Material</b>	-
<b>Organización</b>	Grupos de 7 a 12 participantes.

**Descripción**

Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos, excepto uno que se la queda y se aleja del círculo formado. Cada jugador se pone entonces el nombre de una fruta, varios jugadores pueden tener el mismo nombre. Cuando lo han hecho llaman al que se la queda, el cual se acerca al círculo y dice *Alla frutta...* (y un nombre de fruta) (“A la frutta...”). Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita *Sono io* (“Soy yo”). En ese instante el que se la queda trata de tocar a ese jugador (o jugadores) y el círculo trata de impedirlo girando a un lado y a otro. Cuando el jugador es tocado, pasa a quedársela y se reinicia el juego. Si durante este proceso el círculo se rompe, el que se la queda elige a uno de los dos jugadores que han separado sus manos para que se la quede.



	- Equipo de los respectivos juegos.
<b>Organización</b>	4 grupos (atletismo, tenis, natación, baloncesto). Para formar los grupos, se pasa una bolsa y cada participante coge un papel.
<b>Descripción</b>	<p>Sentados en círculo se explica el funcionamiento de la actividad, trabajar los diferentes juegos tradicionales vistos siguiendo la dinámica de la oca, así como también las correspondientes normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo cuenta con su propia ficha.</li> <li>- Todos los grupos realizan las tiradas al mismo tiempo.</li> <li>- Si todos los grupos caen en una casilla de actividad individual, disponen de 5 min. para coger el material y llevarla a cabo.</li> <li>- Si un grupo cae en una casilla de actividad grupal, todos los grupos deben realizarla durante 10 min., y una vez finalizada el grupo que cayó en la casilla vuelve a lanzar el dado.</li> <li>- En cada turno, un miembro del grupo lanza el dado y otro mueve la ficha. Ningún jugador puede repetir estas acciones hasta que todos los miembros del grupo las hayan realizado al menos una vez.</li> <li>- Comienza a tirar el grupo que obtenga el número más alto en el dado.</li> <li>- El juego finaliza cuando un grupo alcanza la meta o, en caso de que esto no ocurra, al terminar el tiempo de la clase.</li> </ul> <p>Del mismo modo, se explica el funcionamiento de las casillas, siendo este el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Casilla del tren: Si un grupo cae en esta casilla, avanza hasta el siguiente tren, moviéndose rápidamente “de tren a tren y tiro porque me lo paso bien”.</li> <li>- Casillas amarillas: Representan actividades individuales, solo afectan al grupo que tira.</li> <li>- Casillas azules: Representan actividades grupales, afectan a todos los grupos.</li> <li>- Comodín: Permite elegir cualquier juego tradicional, ya sea grupal o individual.</li> </ul> <p>Cabe destacar que, en caso de terminar antes de lo previsto, podrán jugar a los juegos tradicionales que prefieran. Dado que la selección de juegos dependerá del azar, es posible que no tengan la oportunidad de jugar a todos.</p>
<b>Asamblea final reflexiva</b>	

**Tabla 7.- Sesión 6 (Nota: Elaboración propia)**

Sesión 6: Jornada intergeneracional
<p>Las actividades serán organizadas y dirigidas por estudiantes de tercer curso de la UVa matriculados en la mención de Educación Física.</p> <p>Al finalizar, se les entregará una chapa de recuerdo. (Anexo III)</p> <p><b>Figura 12.- Chapa Jornada Intergeneracional</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
<b>Asamblea final reflexiva</b>

### 5.7. Evaluación

La evaluación debe entenderse como un proceso global, continuo y formativo. Se entiende como global porque abarca el conjunto de competencias a desarrollar, así como los diversos contenidos implicados. Es continua puesto que se lleva a cabo a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose más en describir e interpretar que en medir y clasificar. A su vez, es formativa porque permite ajustar y reorientar los diferentes elementos que intervienen durante el proceso educativo, contribuyendo así a su mejora y adaptándolo para maximizar el logro de las competencias previstas.

El objetivo principal de la evaluación es, por tanto, mejorar del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con este propósito, al finalizar cada sesión se entregará al alumnado una ficha breve en la que se recogen los juegos realizados y una serie de preguntas para la reflexión. Estas fichas se recopilarán y organizarán en un cuadernillo. (Anexo IV)

**Figura 13.- Cuadernillo de aprendizaje**

Define con una palabra la sesión: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**¿A qué hemos jugado hoy?**

Polis y cocos	Comba	Transporte de cocos	Carrera de huevos	Teléfono escucharramado
Rayuela			Pañuelito	

**Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!**

¿Qué habilidades crees que has trabajado con estos juegos?

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

**Nota:** Elaboración propia.

A continuación, se adjunta una tabla que detalla las técnicas e instrumentos utilizados para la evaluación de esta unidad.

**Tabla 8.- Instrumentos y técnicas de evaluación**

Técnica	Instrumento
Evaluación global, continua y formativa.	Al finalizar cada sesión, se entrega al alumnado una ficha breve en la que se recogen los juegos realizados, teniendo que rodear aquellos juegos a los que han jugado, además de responder a una serie de preguntas orientadas para la reflexión. Todas las fichas serán recopiladas y organizadas en un cuadernillo. (Anexo IV)
Observación directa y escucha activa.	Ficha de seguimiento grupal con escala numérica, donde se evaluará individualmente a cada alumno o alumna en función del grado de adquisición de las competencias propuestas, del 1 al 5 (1 = insuficiente, 2 = suficiente, 3 = bien, 4 = notable, 5 = sobresaliente). (Anexo V)
Paradas de acción-reflexión durante las actividades.	-
Autoevaluación.	<p>Carnet. (Anexo VI)</p> <p><b>Figura 14.- Carnet</b></p>  <p><b>Nota:</b> Elaboración propia.</p>
Coevaluación.	<p>Preguntas asamblea final Jornada Intergeneracional:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo os habéis sentido al compartir este rato juntos?</li> <li>- ¿Creéis que también se puede aprender jugando? Podríais poner algún ejemplo.</li> <li>- ¿En qué pensáis que os ha ayudado el juego durante el día de hoy?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué habéis aprendido de los mayores a través del juego? ¿Y vosotros de los niños?</li> <li>- ¿Qué ha sido lo que más os ha gustado? ¿Cambiarías algo?</li> <li>- ¿Os gustaría volver a repetir esta experiencia? ¿Por qué?</li> </ul>
Fotografía.	Teléfono móvil. (No se adjuntan debido a la protección de datos).

**Nota:** Elaboración propia.

## 6. Análisis de resultados

Cabe desatacar que, aunque en un principio la unidad estaba programada para el alumnado de 5º de Ed. Primaria, finalmente también se llevó a cabo con el grupo de 6º curso de Ed. Primaria, participando un total de 50 alumnos y alumnas.

Asimismo, con el propósito de conocer de primera mano los efectos de los juegos tradicionales en las relaciones intergeneracionales desde la perspectiva de las personas mayores, asistí a un taller impartido en la Universidad de Valladolid, en el Campus de Segovia, denominado *Creciendo juntos: Aprendizaje servicio y actividad física en la formación de profesores de Educación Física*, en el que participaron varias personas mayores que formaron parte de la Jornada Intergeneracional que tuvo lugar en el centro escolar.

A continuación, se presentan los resultados extraídos a través de los diferentes instrumentos de evaluación previamente mencionados. Cada uno se identifica con sus respectivas siglas:

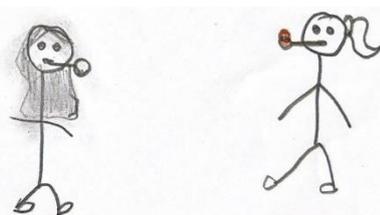
- CA- Cuadernillo de Aprendizaje. Las referencias numéricas que lo acompañan indican, en primer lugar, el orden de la ficha dentro del cuadernillo, y, en segundo lugar, un número asignado aleatoriamente a cada estudiante.
- S- Sesiones. Los números que siguen esta sigla indican el número de la sesión correspondiente y, posteriormente, un número aleatorio asignado a cada alumno.
- R- Reflexiones alumnado Facultad de Educación. Esta se acompaña con un único número asignado aleatoriamente a cada participante.

## 6.1. Aprendizaje y valoración

El resultado ha sido muy positivo. Si bien al inicio no todos mostraban la misma actitud ni predisposición hacia las actividades propuestas, con el transcurso de las sesiones terminaron disfrutando, aprendiendo y compartiendo momentos junto con sus compañeros y compañeras. Tal como expresó uno de los niños: “*Pensaba que los juegos iban a ser más aburridos, pero me han encantado todos*” (CA 6.2). Esta evolución refleja lo que señala Crespo Bartolomesanz (2023), quien destaca un aumento progresivo de la motivación sesión tras sesión.

En la primera sesión, los juegos que mejor aceptación tuvieron entre los participantes fueron *Polis y cacos*, que recibió comentarios como: “*fue muy divertido porque me gusta correr*” (CA 2.5), y *Pañuelito*, por ser rápido y original. La *Rayuela africana* también recibió comentarios positivos, “*era divertido seguir la música y fijarse en el resto*” (S 1.1). Por su parte, *Carrera de huevos* fue descrito como de concentración, “*muy emocionante*” (CA 2.6) y “*muy gracioso*” (CA 2.4). Sin embargo, no todos los juegos recibieron valoraciones positivas, por ejemplo, *Transporte de cocos* fue considerado “*muy repetitivo*” (CA 2.8), y algunos mencionaron que no les gusto porque sus compañeros hacían trampas. Otros juegos generaron opiniones divididas, como *Teléfono escacharrado*, mientras unos lo encontraron divertido porque “*las palabras que llegan al final son graciosas*” (CA 2.7), otros no tanto, ya que “*teníamos que estar sentados*” (CA 2.9), “*no había que moverse*” (CA 2.2) o “*había gente que lo cambiaba apostá*” (CA 2.1).

Figura 15.- CA 6.10



Durante la segunda sesión, que fue percibida por la mayoría de los participantes como divertida y activa, destacó especialmente el entusiasmo generado por el juego *Guiño*. Este fue descrito por varios como “*divertido y emocionante*” (CA 3.4), y algunos señalaron que les gustó “*porque tenías que adivinar*” (CA 3.3) o “*porque era de misterio y había que disimular*” (CA 3.5). Sin embargo, también se mencionó que la actividad resultó algo corta, y algunos expresaron su desagrado debido a ciertos comportamientos: “*no me gustó porque mis compañeros son unos tramposos, se hacían pasar por cosas que no eran*” (CA 3.6). Otros juegos generaron una experiencia menos positiva, *Tres en raya*, por ejemplo, provocó conflictos entre algunos participantes. Estos conflictos surgieron a raíz de diversos comportamientos inadecuados de algunos jugadores que no respetaron las

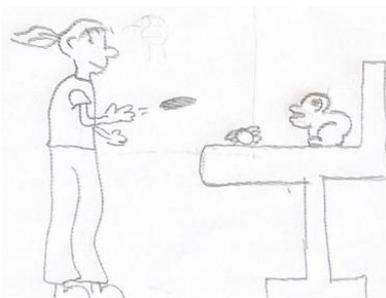
normas previamente acordadas. Ante esta situación, la intervención docente se centró en detener el juego para favorecer la resolución pacífica del conflicto. La estrategia consistió, en primer lugar, en que todos los participantes se sentaran tal como estaban y permanecieran en silencio un minuto para relajarse. Posteriormente, se abrió un espacio de diálogo en el que se abordó lo sucedido, fomentando la participación mediante el uso de la palabra con turno, levantando la mano. Durante este proceso, fue fundamental guiar al grupo en el reconocimiento y la reflexión de cómo sus acciones afectan al clima de juego. Además, se aprovechó la oportunidad para reforzar habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación y la cooperación.

Las actividades de la tercera sesión fueron valoradas como entretenidas y orientadas a mejorar la puntería. Entre los juegos propuestos, el que más aceptación tuvo fue la *Petanca*. Los participantes expresaron su agrado con frases como: “*me gusta la manera de jugar*” (CA 4.3), “*se me da bien*” (CA 4.5) y “*juego con mi abuelo*” (CA 4.7). Un juego que generó opiniones divididas fue *Salvar al burro*,

**Figura 16.- CA 6.3**



**Figura 17.- CA 6.8**



mientras que algunos disfrutaron por su dinamismo: “*me gusta saltar y correr*” (CA 4.4), “*porque nunca había jugado*” (CA 4.6), otros mostraron incomodada con ciertas acciones del juego: “*no me gusta que me salten*” (CA 4.8). De la misma manera, en el cuadernillo se recogen diferentes dibujos de otros juegos, como son la *Tanga* o la *Rana*.

La sesión cuatro fue percibida por los niños y niñas como una experiencia cooperativa. Las opiniones fueron diversas, especialmente en torno al juego *Conejos y cazadores*, algunos comentarios reflejan entusiasmo por la dinámica del juego: “*hemos corrido mucho y me gustó pasar de conejo a aro*” (CA 5.2) o “*no siempre te la quedabas y había que correr*” (CA 5.3), mientras que hubo percepciones menos positivas: “*hay que esperar a que alguien te salve*” (CA 5.12) o “*estaba mucho tiempo de cazadora*” (CA 5.6). No obstante, también surgieron comentarios acerca de *Bateo*: “*me gusta batear*” (CA 5.9),

**Figura 18.- CA 6.9**



*“porque mola mucho, aunque pierdas”* (CA 5.10), *“me gustaba coger la pelota para cambiarnos”* (CA 5.4), *“es más competitivo y dinámico”* (CA 5.5), *“es diferente”* (CA 5.7) o *“porque era muy movido y era una versión mejorada del beisbol”* (CA 5.8), aunque no todos fueron positivos: *“se rompió el bate”* (CA 5.11) o *“hemos hecho trampas y hemos jugado mal”* (CA 5.2).

La sesión de la oca fue altamente valorada por todos los participantes, afirmando que podían dedicar más tiempo a jugar porque ya conocían las reglas y sabían cómo se jugaba a cada uno de los juegos. Con el objetivo de mejorar la dinámica grupal y teniendo en cuenta el funcionamiento previo del grupo, se incorporó una variante a la hora de formar los equipos: la primera persona de sacar un papel diferente era designada *capitán* del equipo. Esta figura asumía la responsabilidad de asegurar que su equipo respetase las normas en cada uno de los juegos, lo que favoreció la autonomía del grupo y potenció una mayor implicación y compromiso por parte de todos los participantes. Además, el componente de azar, que determinaba el desarrollo de la sesión, represento un reto adicional al mismo tiempo que incremento la emoción y la motivación durante la actividad.

La sesión dedicada a la Jornada Intergeneracional se analiza más adelante desde diferentes perspectivas.

Finalmente, respecto a la autoevaluación, todos los participantes manifestaron haber conseguido todos los ítems, con excepción de seis que indicaron no haber respetado las reglas durante las actividades, y uno que señaló no haber trabajado en equipo cuando se requería.

En definitiva, vemos que el trabajo desarrollado en las diferentes sesiones ha propiciado diferentes aprendizajes en el alumnado, tanto desde una perspectiva motriz, como actitudinal. Destacamos la importancia de que el docente desarrolle una labor de guía que facilite el desarrollo positivo de los juegos, con carácter inclusivo, favoreciendo la interacción de los participantes, el respeto a las reglas y a los compañeros, el trabajo en equipo y promoviendo, en caso de ser necesario, una dinámica adecuada a la hora de resolver los conflictos basada en el diálogo. En conjunto vemos que la utilización de los juegos tradicionales favorece un aprendizaje global de los escolares, que además vivencian una forma diferente de ocio que pueden transferir a su tiempo libre, al recreo o al parque con facilidad.

## 6.2. El juego como herramienta educativa

Con todo lo expuesto, se puede observar cómo se trabajan diferentes dimensiones que intervienen en el juego propuestas por Delgado Linares (2011). En primer lugar, la dimensión motora se ve implicada desde el simple hecho de participar en la actividad física. Por otro lado, la dimensión social se manifiesta a través de la interacción con sus iguales o el respeto hacia las normas. Igualmente, la dimensión afectiva-emocional se hace evidente cuando los participantes expresan sus preferencias al elegir los juegos que más o menos les han gustado, justificando sus elecciones a partir de sus vivencias y experiencias personales.

En cuanto al juego como herramienta educativa, se trata de una experiencia motriz que, como señala Moreno (1999), proporciona al alumnado placer y satisfacción. De hecho, la mayoría de los niños y niñas expresan durante las actividades frases como: “*es divertido*” (S 2.4), “*me ha gustado mucho*” (S 4.12) o “*me lo he pasado muy bien*” (S 5.9). Siguiendo a este mismo autor, el juego contribuye al desarrollo de las capacidades físicas, así como de habilidades y destrezas básicas, que los propios niños y niñas reconocieron en la primera sesión, tales como la velocidad, los saltos, la agilidad y la coordinación.

Además, el juego promueve una mayor interacción entre el alumnado, fomentando el trabajo en equipo o la escucha activa. De este modo, y citando al mismo autor, Moreno (1999), favorece el desarrollo integral, abarcando los ámbitos cognitivo, motor y socioafectivo. Esta idea se refleja en comentarios de los niños, quienes destacaron aspectos como: “*haber aprendido a jugar a juegos tradicionales y a juegos de distintas culturas*” (S 4.7), “*trabajar en equipo*” (S 5.18) y “*el respeto*” (S 3.3).

Al reflexionar sobre lo que consideran importante a la hora de jugar, resaltaron valores como la honestidad, el disfrutar del juego y el trabajar en equipo. También el esfuerzo, el respeto y la idea de que está bien ser competitivo, pero sin exagerar.

Por otro lado, cuando se les pregunta por qué harían diferente si volviesen a jugar, la respuesta más común fue no hacer trampas y respetar las reglas, también mencionaron otras ideas como: “*que nos callemos antes para jugar antes y no perder tiempo*” (S 5.22), o siguiendo esta misma línea: “*haber hecho las cosas más rápido, en cuanto a sentarse y guardar silencio para haber jugado más*” (CA 6.4). En cuanto a qué cambiarían, la mayoría coincidió en que les gustaría jugar durante más tiempo a cada juego.

En relación con los juegos tradicionales, y según lo señalado por González (2000) y Lavega y Olaso (1999), los niños y niñas destacaron durante las actividades que muchos de estos juegos han perdurado a lo largo del tiempo porque son fáciles de entender y de jugar. Además, requieren de poco material, el cual no es necesario comprar, ya que puede reutilizarse o incluso construirse, como señala Méndez (2021).

Asimismo, al revisar la rúbrica registrada durante una de las sesiones (Anexo V), se puede apreciar que a través del juego es posible educar entre iguales, por ejemplo, mediante el comportamiento ejemplar.

### **6.3. El juego como lenguaje universal**

En lo referido al juego como lenguaje universal, Velázquez (2006) afirma que los niños de todo el mundo juegan prácticamente a las mismas cosas. En línea con esta idea, al principio los niños y niñas no percibían diferencias significativas entre los juegos, ya que comentaban que se trataban de juegos de persecución o juegos en los que había que golpear un balón, entre otros. Sin embargo, al revisar sus reflexiones escritas en el cuadernillo, surgieron algunas observaciones interesantes, como: “*no hay los mismos recursos*” (CA 5.1) o “*depende del lugar, porque si hace calor se juega a una cosa y si hace frío a otra*” (CA 5.1). Estas apreciaciones revelan que, aunque el juego tiene características universales, también se adapta a las condiciones y contextos específicos de cada entorno.

El que los niños fueran capaces de ver esta apreciación nos pareció muy curioso, ya que demuestra la sensibilidad particular hacia las variaciones culturales y ambientales en sus propias experiencias de juego.

### **6.4. Jornada Intergeneracional**

A continuación, se presenta un breve video que recoge algunas imágenes de jornada, elaborado por los coordinadores de la asignatura que impulsa este encuentro:

<https://youtu.be/J9a8fOTk3tM>

#### **6.4.1. Valoración niños y niñas**

Respecto a la Jornada Intergeneracional, desde la perspectiva de los niños y niñas, las cartas que escribieron nos ofrecen reflexiones y puntos de vista muy interesantes y

enriquecedores. A continuación, se recogen algunas de estas ideas, organizadas en torno a líneas comunes, identificadas a partir de diversos autores.

- El juego como un factor de unión y enseñanza, de acuerdo con Morera Castro (2008), haciendo también referencia a la dimensión social de Delgado Linares (2011) se refleja con claridad en las opiniones del alumnado:

- *“He conocido a mucha gente nueva, ha sido muy divertido jugar con ellos y aprender”* (S 6.2).
- *“Aprendimos que no importa que sean más mayores, porque pueden hacer los juegos mejor o igual que los demás”* (CA 8.2).
- *“Hemos estado jugando con personas mayores, me lo he pasado genial, tenían mucho ritmo y bailaban muy bien”* (S 6.5).

**Figura 19.- CA 8.5**



- La Jornada Intergeneracional es una actividad altamente valorada, coincidiendo con lo que expone Arribas Serrano (2015). A continuación, exponemos algunas de las opiniones recogidas de las cartas elaboradas por los escolares en sus cuadernillos de aprendizaje y al finalizar la sesión:

- *“Me gustó conocer a mucha gente mayor”* (S 6.14).
- *“Abuela ojalá pudieras venir tú el año que viene”* (CA 8.1).
- *“Ha sido una experiencia inolvidable, me lo he pasado genial”* (S 6.7).
- *“Creo que a ti te hubiera gustado tanto como a mí”* (CA 8.12).
- *“Me ha gustado esta experiencia y creo que la volvería a repetir”* (S 6.3).
- *“Fue una experiencia muy buena, porque creo que podemos aprender mucho de las personas mayores, y porque nosotros somos muy competitivos y nos picamos, pero con los señores mayores no, porque lo importante es ayudarlos, aunque ellos también nos ayudaban a nosotros”* (CA 8.3).
- *“Me ha encantado jugar con los señores mayores. Porque siempre juego con niños, y me ha gustado cambiar de vez en cuando. Con ellos he aprendido muchas*

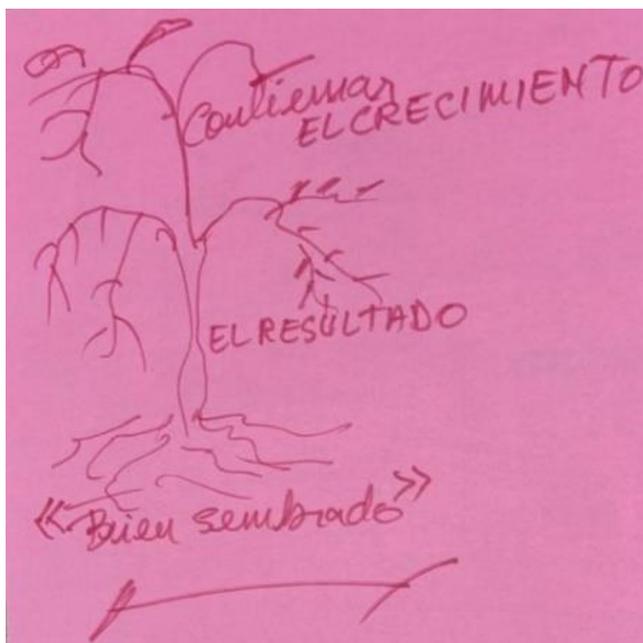
*cosas que no conocía, además te diviertes mucho. Recomiendo jugar alguna vez con ellos, porque te vas a divertir y vas a pasarlo muy bien”* (CA 8.4).

- Se producen intercambios de conocimientos, habilidades y perspectivas, generando espacios de diálogo y aprendizaje mutuo, como menciona en su trabajo Arévalo Pinta et al. (2023) y se puede constatar en las ideas de los escolares:
  - *“Nos lo hemos pasado genial, ha venido gente mayor y chicos de la universidad, ha sido muy chulo y he aprendido mucho”* (CA 8.3).
  - *“Hemos jugado con gente mayor ¡qué bien jugaban!”* (S 6.18).
  - *“Creo que las personas mayores y nosotros nos lo hemos pasado muy bien”* (S 6.13).

#### **6.4.2. Valoración colectivo personas mayores**

Por otro lado, tras asistir a un taller, *Creciendo juntos: Aprendizaje servicio y actividad física en la formación de profesores de Educación Física*, en el que participaron varias personas mayores que formaron parte de la jornada, muchas manifestaron que se trata de una experiencia muy positiva, definiéndola con palabras como: *“alegría”, “convivencia”, “amor”, “compartir”, “aprendizaje”* o *“movimiento”*. Nos llama especialmente la atención un dibujo realizado por una señora, en el que representaba la jornada como una planta. En esta ilustración, las raíces simbolizan a las personas mayores, quienes son la base, la experiencia, y a través de sus historias, valores y enseñanzas, conectan a los más jóvenes con el pasado y con una identidad común. El tallo simboliza el vínculo que se crea durante la jornada, la comunicación y el aprendizaje mutuo. Y, las hojas simbolizan a los niños y niñas, quienes aportan nuevas formas de ver las cosas,

**Figura 20.- Ilustración Jornada Intergeneracional**



**Nota:** Elaborado por una de las personas mayores que participaron.

estimulando también a los mayores. Este dibujo refleja así un intercambio enriquecedor entre generaciones, en el que todos aprenden y crean juntos.

### **6.4.3. Valoración estudiantes UVa**

Tras entrevistar a dos estudiantes de la UVa que participaron en la Jornada Intergeneracional, ambas coincidieron en describir la experiencia como profundamente enriquecedora, tanto a nivel personal como profesional. Señalan que compartir ese tiempo no solo con niños y niñas, sino también con personas mayores, les hizo valorar especialmente la oportunidad de adaptarse a diferentes niveles y habilidades, así como también destacan el trato cercano y agradecido por parte del colectivo de personas mayores. Esta vivencia les permitió desarrollar una mayor flexibilidad y sensibilidad hacia la atención a la diversidad, tomando conciencia de que las personas son capaces de mucho más de lo que a veces se presupone.

Además, resaltan el valor del juego como herramienta educativa, capaz de fomentar un aprendizaje más significativo y motivador.

La jornada también les supuso una apertura de mente, ya que les ayudó a tener una nueva perspectiva y descubrir oportunidades distintas para comprender el proceso enseñanza-aprendizaje. A través del contacto con las personas mayores, valoraron profundamente la importancia de las relaciones humanas, la convivencia, el disfrute compartido y el ejercicio conjunto, tanto físico como mental. Resaltan la capacidad de adaptación mutua y el aprendizaje recíproco, así como el valor de las personas mayores para encontrar siempre algo positivo. Definen la experiencia como transformadora y motivadora, y expresan con entusiasmo su deseo de volver a repetirla.

Por otro lado, tras analizar diversas reflexiones elaboradas por compañeros y compañeras suyos, estos coincidieron en valorar la jornada como una experiencia profundamente significativa. Uno de los aspectos que más les llamó la atención fue la naturalidad con la que se establecieron vínculos entre los participantes de distintas edades, destacando cómo actividades aparentemente simples podían convertirse en poderosas herramientas de conexión.

Para algunos, la experiencia representó un verdadero reto, al tener que considerar “*la diversidad de edades y habilidades de los participantes*” (R 2). Esto les llevó a

comprender la importancia de diseñar propuestas inclusivas y accesibles para todos, sin importar la edad o las capacidades motrices.

Uno de los aspectos más emotivos, según relatan, fue *“la relación que se forjó entre mayores y niños”* (R 5). Señalando lo enternecedor que resultaba ver cómo *“muchos adultos se dirigían a los pequeños como si fueran sus propios nietos, con una calidez y una ternura que transformaban el juego en algo mucho más profundo”* (R 5). En un mundo donde las generaciones parecen cada vez más desconectadas, esta jornada se convirtió en un espacio de encuentro donde los extremos de la vida se unieron para jugar, aprender y, sobre todo, disfrutar.

Desde la perspectiva de su formación como futuros docentes, destacan *“el poder del juego como herramienta educativa”* (R 1), recordándoles que la educación va mucho más allá del aula y que cada encuentro puede ser una oportunidad para enseñar y aprender. El juego se convirtió en un medio socializador excepcional, capaz de borrar las diferencias de edad y de tender puentes. Las personas mayores se convirtieron en referentes de sabiduría, paciencia y cariño, y encontraron una forma de sentirles activos y valorados, teniendo un impacto muy positivo en su bienestar emocional y autoestima. Por su parte, los niños y niñas aportan vitalidad, curiosidad y una mirada fresca que estimula y alegra a los mayores. Así, ambos grupos descubrieron la riqueza del contacto intergeneracional, unidos por el lenguaje universal del juego.

Algunos de los titulares propuestos por los estudiantes resumen perfectamente la esencia de la jornada: *“El juego, una poderosa herramienta de conexión entre generaciones”* (R 1), *“Nunca es demasiado tarde para aprender jugando”* (R 2), *“Jugando juntos construimos recuerdos-Jornada Intergeneracional”* (R 3), *“De la experiencia al juego: abuelos y niños dejan recuerdos en una jornada para no olvidar”* (R 4) o *“Cuando los años se abrazan: la magia de jugar sin fronteras”* (R 5).

En definitiva, la jornada intergeneracional fue para ellos una vivencia significativa que demostró el poder del juego como una herramienta socializadora, inclusiva y educativa. Por ello, siguiendo a Arévalo Pinta et al. (2023), es fundamental promover la interacción entre generaciones mediante la implementación de programas y actividades que ofrezcan espacios adecuados y oportunidades para la participación activa de diferentes generaciones, facilitando así el intercambio de conocimientos y experiencias. Además,

les brindó una visión más amplia sobre cómo integrar la diversidad, promoviendo la participación activa de todos, independientemente de su edad o habilidades.

## **7. Conclusiones**

A continuación, teniendo en cuenta los resultados expuestos, vamos a analizar el grado en que se han alcanzado los objetivos propuestos en nuestro proyecto, abordándoles uno por uno.

- Difundir y potenciar la práctica de diversos juegos tradicionales.

Este objetivo se cumplió de manera satisfactoria, ya que la propuesta permitió recuperar y revitalizar la práctica de diversos juegos tradicionales que forman parte del patrimonio cultural. La iniciativa despertó entusiasmo entre todos los participantes y promovió una participación activa de los involucrados, reforzando el valor de estas actividades como expresión cultural y vehículo de convivencia. Conviene tener en cuenta que el desarrollo de los juegos requiere de una adecuada guía por parte del docente, adaptando reglas, favoreciendo la inclusión y participación y propiciando, como hemos visto que sean una herramienta educativa que promueva un aprendizaje global de los escolares.

- Promover el juego como herramienta para la socialización, facilitando la interacción no solo entre iguales, sino también entre diferentes generaciones.

El juego se consolidó como un recurso eficaz para fomentar la socialización, propiciando el encuentro entre personas de diferentes edades y contextos, un ejemplo significativo fue la Jornada Intergeneracional. Las dinámicas propuestas generaron un ambiente inclusivo, donde la comunicación y la cooperación fueron fundamentales para el disfrute y el aprendizaje compartido. Es necesario ser conscientes de que esta socialización puede ir acompañada de situaciones de conflicto que los docentes deben ser capaces de solucionar positivamente, como ejemplo de la utilización del diálogo y la búsqueda de acuerdos para aprender una dinámica adecuada para la resolución de los conflictos.

- Fomentar la interacción entre escolares, universitarios y personas mayores, para promover un aprendizaje e intercambio cultural mutuo.

Otro logro destacado fue el fomento de la interacción entre escolares, universitarios y personas mayores, creando espacios de aprendizaje e intercambio cultural. Esta

convivencia intergeneracional permitió que cada grupo aportara sus saberes, experiencias y perspectivas, enriqueciendo la vivencia colectiva y fortaleciendo los lazos comunitarios.

En conjunto, el desarrollo de nuestro trabajo ha permitido alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos. Además de preservar y revalorizar los juegos tradicionales, se demostró el gran potencial que tienen los juegos cuando son empleados adecuadamente como herramienta educativa, social y cultural.

## **8. Limitaciones de estudio y propuestas de mejora**

Entre las principales limitaciones del estudio, se destaca que la propuesta solo ha sido implementada con el último ciclo de Educación Primaria. Además, a la hora de recoger los resultados mediante el cuadernillo, no todos los participantes entregaban sus hojas de respuesta, y en algunos casos lo hacían fuera del tiempo establecido.

En cuanto a las propuestas de mejora, se sugiere ampliar el tiempo destinado a cada actividad. Cuando los alumnos y alumnas están participando activamente y disfrutando el juego, es preferible permitirles continuar un poco más en lugar de interrumpir la dinámica, ya que esto podría afectar a su disposición hacia la siguiente actividad.

Por otro lado, la gestión de las estaciones también representa un reto. Al contar con una sola persona a cargo, resulta más complicado organizar los materiales y explicar cada una de las actividades ajustándose al tiempo previsto.

Sería muy beneficioso contar con un entorno educativo en el que, al menos una vez por trimestre, se llevaran a cabo jornadas o actividades de este tipo, diseñadas en función de los contenidos y competencias que se deseen trabajar, como, por ejemplo, los hábitos saludables o diferentes valores esenciales. Este tipo de experiencias resultarían enriquecedora para todos, ya que el juego se convertiría en un puente natural hacia el aprendizaje, dentro de un ambiente cargado de creatividad, participación y alegría. Además de reforzar los conocimientos adquiridos, estas actividades contribuirían al bienestar, la motivación y el sentido de pertenencia de todos los miembros de la comunidad educativa.

## Referencias:

- Arcos Troya, J. (2015). *Los juegos tradicionales y populares: programa de intervención en primaria*. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/12360>
- Arévalo Pinta, Y. F., Ipaz Muñoz, P. S. y Pabón Urbano, J. (2023). *El reencuentro intergeneracional un espacio para la remembranza del juego tradicional*. Universidad CESMAG. <http://repositorio.unicesmag.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/1036>
- Arribas Serrano, M. (2015). *Jornada intergeneracional. La actividad física como recurso formativo para Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/10121>
- Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, 16. Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Blanco García, T. (1996). *Para jugar como jugábamos*. Amarú Ediciones.
- Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL). Decreto 38/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., López, J., Maestro, F., Martínez, F., Maseda, J., Muriel, J., Ruiz, M., Sánchez, J., Valle, R., Velásquez, C. y Zoroza, A. (1999). *Juegos: una propuesta práctica popular para la escuela*. Pila Teleña.
- Carrasco Zarauz, M. E. (2017). *El juego: una herramienta educativa para el desarrollo de habilidades sociales en el nivel inicial*. <http://repositorio.ftpcl.edu.pe/handle/FTPCL/454>

- Crespo Bartolomesanz, E. (2023). *Juegos tradicionales como recurso didáctico en Educación Física*. Universidad de Valladolid.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62177>
- Delgado Linares, I (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.  
[https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9\\_8C&lpg=PA1&ots=xHCD5sLE8b&dq=Delgado%20Linares%2C%20I%20\(2011\).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Paraninfo&lr&hl=es&pg=PA2#v=onepage&q=Delgado%20Linares,%20I%20\(2011\).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Paraninfo&f=false](https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9_8C&lpg=PA1&ots=xHCD5sLE8b&dq=Delgado%20Linares%2C%20I%20(2011).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Paraninfo&lr&hl=es&pg=PA2#v=onepage&q=Delgado%20Linares,%20I%20(2011).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Paraninfo&f=false)
- Gallardo López, J. A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., Román García, R., Ruiz Juan, F. y Sámper Márquez, M. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Inde.
- García López, A., Ruiz Juan, F., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., Román García, R. y Sámper Márquez, M. (2002). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Inde.
- González, A. (2000). *Tin Marín ¡a jugar!* EUNED.
- Lavega, P. y Olaso, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: tradición jugada*. Paidotribo.
- Lavega Burgués, P. (2011). Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos. *XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz*.  
<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/33555>
- Maisto, E. (2016). Crecer jugando: las virtudes del juego como herramienta educativa. *Revista Mamakuna, educación con amor*, 1, 31-36.  
<https://doi.org/10.70141/mamakuna.1.15>

- Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales*.
- Mendiara, J. (1999). Espacios de acción y aventura. *Revista Apunts*, 56, 65-70.
- Méndez Giménez, A. (2021). *Autoconstrucción de materiales*. En Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D. y Fernández-Río, J. (COORDS.). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León, 273-299.  
<https://investigacion.ubu.es/documentos/6215d22057bb9051f90b7bf5?lang=gl>
- Monjas Aguado, R., Lobo de Diego, F. E., Seoane Ruano, V. y Real Rubio, F. (2024). “El placer de jugar juntos”. El proceso de evaluación formativa y compartida a la hora de utilizar los juegos en educación física. En Pérez-Pueyo, A., Hortigüela, D., Gutiérrez-García, C. y Barba-Martín, R.A. (Coords). *Evaluación formativa y compartida en educación física: fundamentos y experiencias prácticas en todas las etapas educativas*, 347-381. Universidad de León.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9832473>
- Moreno Martínez, R. (1999). Juegos tradicionales y escuela. Élide. *Revista Anaya de Didáctica de la Educación Física*, 2, 50-54.
- Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1). <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344>
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Océano Ámbar.

## **ANEXO I. Tarjetas personajes *Guiño***

A continuación, se muestra un enlace para acceder a las tarjetas de los personajes del juego *Guiño*, así como también las imágenes de estas.

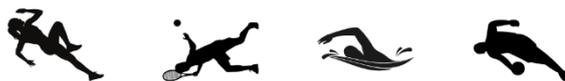
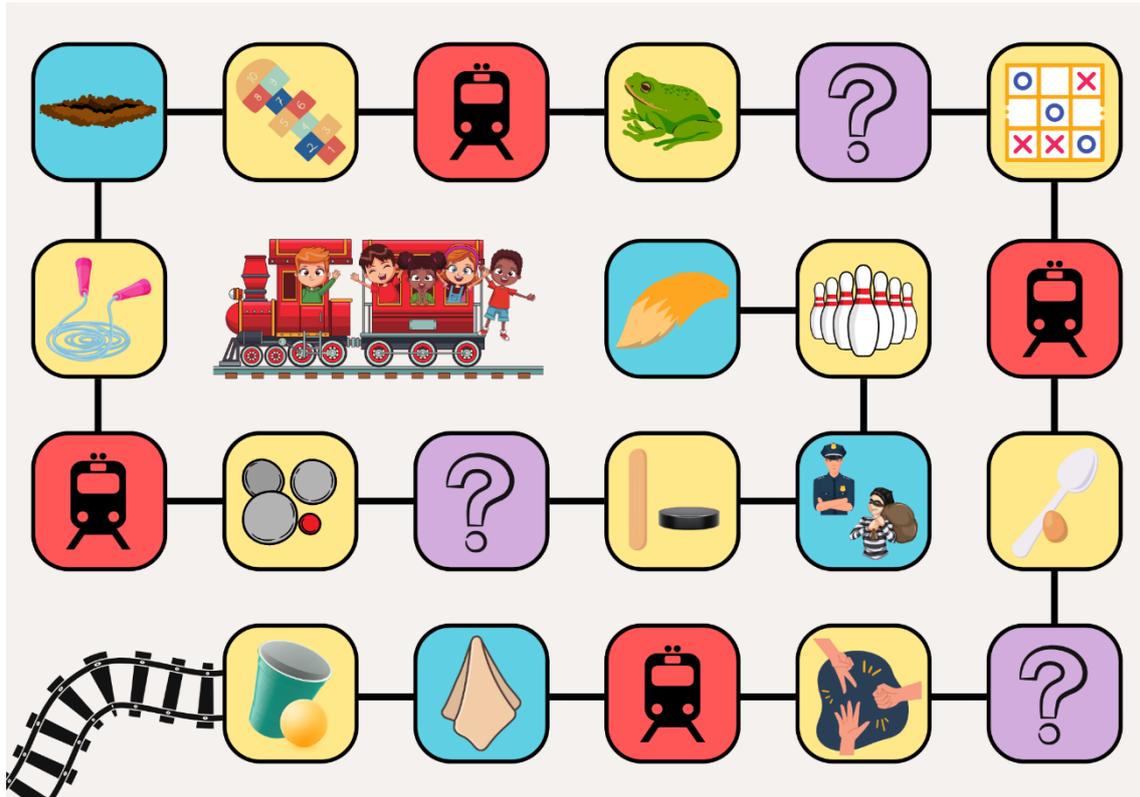
[https://www.canva.com/design/DAGin9FSxzA/IiReb2qjfq5dZ592W87E-g/view?utm\\_content=DAGin9FSxzA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=h8b89b12471](https://www.canva.com/design/DAGin9FSxzA/IiReb2qjfq5dZ592W87E-g/view?utm_content=DAGin9FSxzA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h8b89b12471)



## ANEXO II. Tablero, fichas y grupos oca

Seguidamente, se presenta un enlace para acceder al tablero de la oca, a las fichas y a los dibujos para hacer los grupos, así como también las imágenes de estos.

[https://www.canva.com/design/DAGiTj7946o/yOhndrHQdFf-PR58Cn72NQ/view?utm\\_content=DAGiTj7946o&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=hac57221b28](https://www.canva.com/design/DAGiTj7946o/yOhndrHQdFf-PR58Cn72NQ/view?utm_content=DAGiTj7946o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=hac57221b28)



### **ANEXO III. Chapa Jornada Intergeneracional**

A continuación, se muestran un enlace para acceder a la chapa conmemorativa de la Jornada Intergeneracional, creada como recuerdo del encuentro, así como una imagen de esta.

[https://www.canva.com/design/DAGjMKPmTOE/Glc2oP6oRzKbjNY-cN9V\\_Q/view?utm\\_content=DAGjMKPmTOE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniqueLinks&utm\\_id=h6b3653d541](https://www.canva.com/design/DAGjMKPmTOE/Glc2oP6oRzKbjNY-cN9V_Q/view?utm_content=DAGjMKPmTOE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=h6b3653d541)



#### **ANEXO IV. Cuadernillo de seguimiento**

Seguidamente, se presenta un enlace para acceder al cuadernillo de seguimiento empleado durante las sesiones, así como también imágenes de este.

[https://www.canva.com/design/DAGo8eoMj5k/ERuyFGtDo1BEDLgFRr8\\_8Q/view?utm\\_content=DAGo8eoMj5k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=h58656dc820](https://www.canva.com/design/DAGo8eoMj5k/ERuyFGtDo1BEDLgFRr8_8Q/view?utm_content=DAGo8eoMj5k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h58656dc820)



# MI CUADERNO DE JUEGOS TRADICIONALES

Nombre:



Durante algunos días viajaremos en el tiempo para redescubrir algunos de los juegos de siempre, esos que hicieron correr, reír y disfrutar a generaciones enteras. ¿Te atreves a revivirlos con nosotros? ¡Ven y ayúdanos a recuperarlos!

Pero antes, no olvides que jugar es mucho más que diversión; es una oportunidad para aprender y descubrir cosas nuevas. Con cada juego, ponemos a prueba nuestra creatividad, ingenio y capacidad de trabajo en equipo. Recuerda que lo más importante no es ganar, sino disfrutar, esforzarse y aprender algo nuevo en cada actividad. ¡Diviértete, atrévete a pensar diferente y deja volar tu imaginación!

**Define con una palabra la sesión:**

**Fecha:**

**¿A qué hemos jugado hoy?**

Polis y cacos



Comba



Transporte de cocos



Carrera de huevos



Pañuelito



Teléfono escacharrado



Rayuela



**Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!**



¿Qué habilidades crees que has trabajado con estos juegos?

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

Define con una palabra la sesión:

Fecha:

**¿A qué hemos jugado hoy?**

La cola del zorro



Piedra, papel o tijera



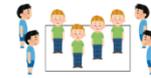
Tres en raya



Metete bola



Vidas



Guiño



**Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!**



¿Alguno de estos juegos te ha recordado a otro que hayas jugado antes? Si es así, menciona cuál y explica por qué.

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

Define con una palabra la sesión:

Fecha:

**¿A qué hemos jugado hoy?**

Salvar al burro



Tanga



Petanca



Bolos



Rana



Quién soy



**Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!**



¿Qué consideras importante a la hora de jugar?

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

Define con una palabra la sesión:

Fecha:

**¿A qué hemos jugado hoy?**

Cazadores y conejos



Persecución en el bosque



Bateo



Alla frutta



Pato, pato, ganso



**Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!**



¿Qué diferencias encuentras entre los juegos de las distintas culturas?

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

¿Qué harías diferente si volvieses a jugar a alguno de estos juegos?

---

---

---

¿Qué crees que has aprendido a través de los diferentes juegos?

---

---

---

¿Cambiarías algo?

---

---

---

¿Por qué crees que se ha jugado a estos juegos generación tras generación?

---

---

---

**Dibuja lo que más te haya gustado**



De la misma manera, se incluye un enlace para acceder a imágenes de diversas producciones de los niños y niñas, así como imágenes de algunas de estas.

[https://drive.google.com/drive/folders/1p\\_g0o42wRDSeYJaJICDEGqJja6LJToYH?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1p_g0o42wRDSeYJaJICDEGqJja6LJToYH?usp=sharing)



Define con una palabra la sesión: *Competir*

Fecha: *27/03/25*

¿A qué hemos jugado hoy?



Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!



¿Qué habilidades crees que has trabajado con estos juegos?  
*Correr, saltar, equilibrio.*



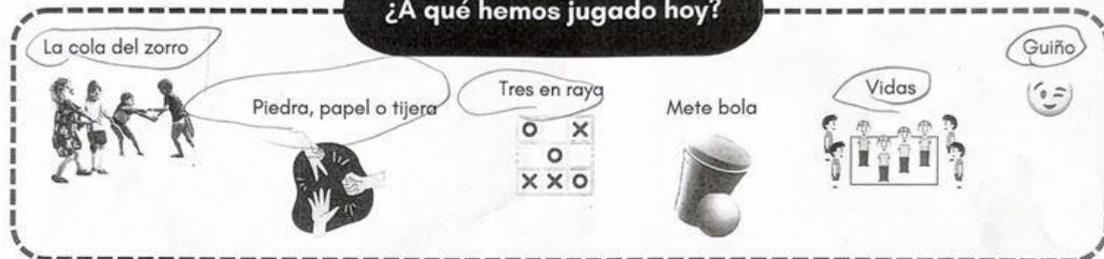
¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?  
*La rayuela, porque me ha parecido la más divertida.*

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?  
*El teléfono escacharrado, porque había gente que lo cambiaba aposta.*

Define con una palabra la sesión: *Movida*

Fecha: *4/4/25*

¿A qué hemos jugado hoy?



Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!



¿Alguno de estos juegos te ha recordado a otro que hayas jugado antes? Si es así, menciona cuál y explica por qué.

*Vidas me recuerda a ~~el~~ balón prisionero, por la gente de las bandas.*

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

*Vidas, porque era muy movida y se gana.*

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

*Ninguno, eran todas muy divertidas 😊*

Define con una palabra la sesión: *Divertida*

Fecha: *10/14/25*

¿A qué hemos jugado hoy?

Salvar al burro



Tanga



Petanca



Bolos



Rana



Quién soy



Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!



¿Qué consideras importante a la hora de jugar?

*Que hay que ser competitivo, pero tampoco demasiado y que hay que divertirse, y no hacen trampas.*

¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?  
*La tanga, porque me ha parecido entretenida y divertida.*

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?  
*Todas me han gustado, pero la rana es el que menos me ha gustado, porque ya lo conocía y los últimos días hemos estado jugando.*

Define con una palabra la sesión: *emocionante*

Fecha: \_\_\_\_\_

¿A qué hemos jugado hoy?

Cazadores y conejos



Persecución en el bosque



Bateo



Alla frutta



Pato, pato, ganso



Ahora te toca a ti, ¡es hora de pensar!



¿Qué diferencias encuentras entre los juegos de las distintas culturas?

*Que no hay cosas mismas y se juegan y que también depende del lugar, porque si hace calor se juega a una cosa y si hace frío a otra ¡Muy buena observación!*



¿Qué juego es el que más te ha gustado? ¿Por qué?

*Cazadores y conejos, porque me siempre les gusta y había que cazar.*

¿Qué juego es el que menos te ha gustado? ¿Por qué?

*Bateo, porque nos pusimos a discutir.*



¿Qué harías diferente si volvieres a jugar a alguno de estos juegos?

En el del béisbol hacer sub-béisbol y si te pillan antes de llegar a un base pierdes el turno.  
¡Muy buena idea!

¿Qué crees que has aprendido a través de los diferentes juegos?

Que a pesar de ser juegos competitivos no hay que tomárselo todo en serio

¿Cambiarías algo?

No, pensaba que los juegos iban a ser más aburridos pero me han encantado todos

¿Por qué crees que se ha jugado a estos juegos generación tras generación?

Para ver cómo eran los juegos de antes

Dibuja lo que más te haya gustado



## Jornada Intergeneracional



Define con tres palabras la experiencia: Nueva, feliz y aburrida



**ANEXO V. Ficha seguimiento grupal**

**Tabla 9.-** *Tabla observación profesorado-alumnado*

	Muestra interés y disposición positiva al participar en actividades motrices	Cumple las normas y reglas de los juegos de forma constante y voluntaria	Escucha las opiniones de sus compañeros y participa en la toma de decisiones grupales	Reconoce y valora las manifestaciones motrices de diferentes culturas y épocas	Comentarios / Observaciones
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
<b>1 - Insuficiente / 2 - Suficiente / 3 - Bien / 4 - Notable / 5 - Sobresaliente</b>					

**Nota:** Elaboración propia.

Asimismo, se incluye una de las tablas utilizada para la evaluación de una de las sesiones, omitiendo los nombres de los participantes.

**Tabla 9.-** *Tabla observación profesorado-alumnado*

	Muestra interés y disposición positiva al participar en actividades motrices	Cumple las normas y reglas de los juegos de forma constante y voluntaria	Escucha las opiniones de sus compañeros y participa en la toma de decisiones grupales	Reconoce y valora las manifestaciones motrices de diferentes culturas y épocas	Comentarios / Observaciones
1.	3	4	2	4	Ciertos comportamientos y comentarios poco apropiados y fuera de lugar.
2.	4	4	4	4	1 min. sin jugar por incumplir normas.
3.	5	5	5	5	
4.	5	5	4	5	Comportamiento ejemplar.
5.	4	4	4	4	Se queja constantemente de sus compañeros.
6.	4	5	5	4	Comportamiento ejemplar.
7.	5	5	5	5	Comportamiento ejemplar.
8.	5	5	5	5	Comportamiento ejemplar.
9.	4	4	4	4	
10.	4	4	4	4	
11.	3	4	2	4	Se queja constantemente de sus compañeros.
12.	5	5	5	5	
13.	5	5	5	5	
14.	5	5	5	5	
15.	4	4	4	4	
<b>1 - Insuficiente / 2 - Suficiente / 3 - Bien / 4 - Notable / 5 - Sobresaliente</b>					

**Nota:** Elaboración propia.

## ANEXO VI. Carnet

A continuación, se muestran un enlace para acceder al carnet empleado para la autoevaluación, así como también las imágenes de este.

[https://www.canva.com/design/DAGlkvuZiyw/ILdD7BkziuD3jjarP2CXjQ/view?utm\\_content=DAGlkvuZiyw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=hfcef186824](https://www.canva.com/design/DAGlkvuZiyw/ILdD7BkziuD3jjarP2CXjQ/view?utm_content=DAGlkvuZiyw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=hfcef186824)

**EXPERTA EN JUEGOS TRADICIONALES**



- He aprendido diferentes juegos tradicionales y he reflexionado sobre su importancia
- He respetado las reglas durante todas las actividades
- He ayudado a mi equipo cuando se ha requerido
- He conocido y respetado juegos de diferentes culturas
- He escuchado y aprendido cosas nuevas de las personas mayores durante los juegos

(Nombre)

**EXPERTO EN JUEGOS TRADICIONALES**



- He aprendido diferentes juegos tradicionales y he reflexionado sobre su importancia
- He respetado las reglas durante todas las actividades
- He ayudado a mi equipo cuando se ha requerido
- He conocido y respetado juegos de diferentes culturas
- He escuchado y aprendido cosas nuevas de las personas mayores durante los juegos

(Nombre)

De la misma manera, se incluye un enlace para acceder a imágenes de diversas producciones de los niños y niñas, así como imágenes de algunas de estas.

[https://drive.google.com/drive/folders/1VHnY-JyjWzbjAAMeFk8dc6p6EaLVLi\\_O?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1VHnY-JyjWzbjAAMeFk8dc6p6EaLVLi_O?usp=sharing)

**EXPERTA EN JUEGOS TRADICIONALES**



- He aprendido diferentes juegos tradicionales y he reflexionado sobre su importancia
- He respetado las reglas durante todas las actividades
- He ayudado a mi equipo cuando se ha requerido
- He conocido y respetado juegos de diferentes culturas
- He escuchado y aprendido cosas nuevas de las personas mayores durante los juegos

**EXPERTO EN JUEGOS TRADICIONALES**



- He aprendido diferentes juegos tradicionales y he reflexionado sobre su importancia
- He respetado las reglas durante todas las actividades
- He ayudado a mi equipo cuando se ha requerido
- He conocido y respetado juegos de diferentes culturas
- He escuchado y aprendido cosas nuevas de las personas mayores durante los juegos