

TRABAJO FIN DE GRADO

EL JUEGO INFANTIL:
ANÁLISIS DE SU EVOLUCIÓN



Autor: Enrique Salgado Fraile

Tutor: María Antonia López Luengo

RESUMEN

El trabajo que presentamos a continuación trata de investigar los juegos infantiles que practican los niños en la actualidad en su tiempo libre y los posibles cambios que ha habido con los juegos practicados hace años.

Comenzaremos estableciendo un marco teórico apropiado que pueda servir de base para el posterior estudio. Para ello, indagaremos sobre la literatura existente al respecto y los diferentes autores que han hablado sobre el juego, sus valores y su evolución en estos últimos años. También analizaremos diferentes textos escritos por autores que piensan que ha habido un cambio en el juego infantil de hoy en día. Intentaremos analizar los juegos practicados hoy en día por los niños de una zona rural, La Lastrilla (Segovia) y si son los mismos a los que se jugaba antes. Creemos conveniente realizar este estudio debido a la importancia del juego infantil a edades tempranas y la realización de actividad física por parte de los niños en su tiempo de ocio, para ello veremos sus juegos preferidos y sus motivaciones.

Palabras clave: juegos infantiles, juegos tradicionales, ocio infantil

ABSTRAC

The work presented below is investigating the playground that children practice today in his spare time and any changes that have been practiced with games for years.

We begin by establishing an appropriate framework that can serve as a basis for further study. To do this, we inquire about the existing literature on the subject and the various authors who have spoken about the game, its values and its evolution in recent years. Also we analyze different texts written by authors who think that there has been a change in the children's game of today. Try to analyze the games practiced today by children from a rural area, La Lastrilla (Segovia) and if they are the same ones that were played before. We convenient to conduct this study because of the importance of children's play at an early age and performing physical activity by children in their leisure time, for it will see their favorite games and motivations.

Keywords: childrens games, [Leisure Education](#), Leisure time,

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Justificación del tema elegido	4
3. Objetivos	6
4. Estado de la cuestión y relevancia del tema	7
4.1. Fundamentos teóricos	8
4.2. Los juegos infantiles	9
5. Materiales y Metodología	12
5.1. 1º FASE: Planteamiento de la investigación	14
5.1.2. Diseño de la Investigación	14
5.1.3. Muestra	15
5.1.4 Instrumentos, cuestionarios	17
5.2. 2º FASE: Recogida, transcripción y análisis de datos	17
5.2.1. Recogida de datos	18
5.2.2. Transcripción de datos	18
5.2.3. Análisis de datos	19
6. Resultados	19
7. Análisis de los resultados	31
7.1. Resultados específicos del TFG y relación con sus Objetivos	33
7.2. Relación con la literatura existente	39
8. Conclusiones	39
8.1. Limitaciones del trabajo presentado	39
9. Bibliografía	40
10. Anexos.	
Anexo I: Cuestionarios de Valoración (Profesores/Alumnos/Familias).	
Anexo II: Tablas de recogida de datos de los cuestionarios. Resultados y gráficos de los cuestionarios.	

1. INTRODUCCIÓN

El juego libre y espontáneo siempre ha sido considerado como un elemento indispensable en el desarrollo de los niños, por lo que se considera necesaria su práctica en la infancia.

Dada la importancia de los juegos, ya que su práctica influye en el desarrollo del niño y por lo tanto, en su comportamiento y actitud en el colegio, trataremos de conocer si los niños juegan o no en su tiempo libre ya que consideramos que debido a su trascendencia hay que utilizarlos como medio de aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Gracias a la educación física los niños aprenden juegos y estos pueden ser utilizados posteriormente en su tiempo de ocio. Intentaremos, entre otros muchos objetivos, que asimilen la importancia que tienen para su correcto desarrollo, para la adquisición de unas habilidades básicas adecuadas, para una coordinación correcta y para que aprendan a jugar con los demás niños, a saber ganar y perder o a formar parte de un grupo.

Tal y como dice el *DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, en el área de Educación Física aparece el JUEGO como una parte esencial:

Por otra parte, la excelencia educativa del juego en la etapa de Educación Primaria lo convierte en una herramienta metodológica tan inevitable como imprescindible. El compromiso recreativo y lúdico del alumno, espontánea y libremente asumido, es el mejor de los vehículos para la vivencia y la experimentación. Se conforma así en la base de la resolución de los problemas motrices y el descubrimiento de los principios y de la lógica de las situaciones motrices.

El área de Educación física dispone de un campo privilegiado para el desarrollo de estas actitudes y valores: el del juego. En sus diferentes formas de manifestación, desde el juego espontáneo a la actividad física con intencionalidad recreativa y/o de carácter deportivo, provee de un medio inigualable que permite dosificar las exigencias de todos los ámbitos educativos expuestos, de acuerdo con el nivel de desarrollo evolutivo del alumno de educación primaria. Al mismo tiempo, su valor social y antropológico permite al alumno relacionar su actividad con la realidad de su propio contexto cultural y ambiental.

El área de la Educación Física en Castilla y León se estructura en cinco bloques de contenidos, es decir, los conocimientos que tienen que alcanzar nuestros alumnos a lo largo de la Educación Primaria y uno de ellos está dedicado a **EL JUEGO**: *“El bloque 5, Juegos y actividades deportivas, presenta contenidos relativos al juego y a las actividades deportivas entendidos como manifestaciones culturales de la motricidad humana. Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural. Por otro lado, la importancia que, en este tipo de contenidos, adquieren los aspectos de relación interpersonal hace destacable aquí la propuesta de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas.”*

Gracias a la Educación Física nuestros alumnos adquieren unas habilidades que les servirán para toda la vida, como pueden ser la realización de actividad física en su tiempo libre o la adquisición de unos hábitos saludables lo que contribuye en la mejora de su autoestima, su auto concepto y su socialización.

Tal y como se nos dice en el currículo:

La Educación física contribuye a la práctica de actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente, son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad. La educación física ayuda a aprender a convivir...

...destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural del acervo cultural de Castilla y León, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas populares y tradicionales...

En la escuela el niño debe realizar actividad física con el fin de conseguir su correcto desarrollo, adquirir una serie de valores asociados al juego y fomentar una serie de hábitos saludables que le sirvan para toda su vida.

Con todo esto nos queda claro que *EL JUEGO INFANTIL* tiene que ser considerado como una parte importante para el correcto desarrollo de nuestros alumnos, ya que a través de él los niños adquieren una serie de valores entre los cuales destacan: el compañerismo, mejora de la autoestima, aprenden a compartir, a cooperar y a formar parte de un grupo.

A pesar de los múltiples beneficios del juego, en los últimos años el tiempo que se pasa jugando en el exterior ha sido reducido drásticamente para muchos de los niños.

Actualmente los niños pasan mucho más tiempo frente a medios de entretenimiento electrónicos que los niños de una generación pasada y esta falta de juego al aire libre está ocasionando problemas de salud en muchos escolares, como puede ser, por ejemplo, la obesidad infantil.

El motivo por el cual elijo el análisis de la evolución de los juegos infantiles, viene de la necesidad de conocer los hábitos en actividad física en el tiempo libre de nuestros alumnos y si han cambiado con respecto a los hábitos existentes hace años.

Nos encontramos en una sociedad en la que debido, entre otros motivos, al gran desarrollo de las tecnologías y al aumento del poder adquisitivo de las familias, han cambiado las formas de divertirse de los niños, en la que cada vez está más presente el sedentarismo, ya que con la aparición de los videojuegos (*play station, wii, ds, ordenadores...*), los niños cada vez pasan menos tiempo jugando al aire libre y realizando juegos que requieran de actividad física.

3. OBJETIVOS

La finalidad de este estudio es conocer a qué juegan los niños en su tiempo libre y saber si son los mismos juegos que a los que se jugaba antes y si no es así, conocer las razones del cambio de esos juegos.

Para obtener este fin, me he planteado cuatro objetivos:

- 1. Conocer a qué dedican el tiempo libre los alumnos en la zona de la Lastrilla (Segovia).**
De este objetivo pretendo conocer si hay diferencias entre los juegos practicados por los niños de hoy en día en su tiempo libre y los practicados años atrás por las generaciones anteriores.
- 2. Analizar qué tipos de juegos conocen los niños para practicar en su tiempo libre.** Si conocen juegos que requieran actividad física para poder practicarlos en su tiempo de ocio.

3. **Investigar si todos los agentes presentes en la escuela:** alumnos, padres y maestros **tienen la misma idea previa** sobre si los juegos practicados en el tiempo libre por los niños son los mismos a los que se jugaba antes.
4. Saber si todos consideramos lo mismo y si se aprecian cambios, saber el por qué se han producido.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA EN LA SOCIEDAD

En cuanto a la información revisada sobre el tema que vamos a tratar, se constata que se ha producido un profundo cambio en la sociedad en los últimos años y es ahora cuando también estamos empezando a observar que los niños también han sufrido este cambio debido a múltiples factores: como puede ser la incorporación de la mujer al mercado laboral, el aumento del poder adquisitivo en las familias o el descenso en la natalidad, todo esto ha provocado un cambio en la estructura de la familia tradicional. La aparición constante de nuevos aparatos electrónicos que atraen la atención de los niños que les motivan más que los juegos que requieren actividad física, ha traído como consecuencia el juego solitario y el sedentarismo de los niños.

La sociedad se está volviendo más individualista y se refleja en los niños en la forma y manera de jugar, en la relación que hay entre los niños de hoy y en el uso de su tiempo libre. Al cambiar la sociedad han cambiado las maneras de ocio y tiempo libre, el juego libre y espontáneo en la calle ha sido sustituido por el juego con las “maquinitas” en casa.

Este cambio en el uso del tiempo libre en los niños repercute negativamente en ellos, ya que con el juego los niños se relacionaban con otros niños y aprendían del mundo que les rodeaba y eso ahora se está perdiendo. Los niños de hoy prefieren hablar a través del teléfono que mediante una conversación cara a cara, se encuentran más seguros a través del teléfono, sustituyen el juego que requiere actividad física por ese mismo juego pero practicado de manera virtual e individual, por ejemplo en lugar de jugar al fútbol en la calle juegan al fútbol en casa, a través de la videoconsola (wii, play station...).

También ha influido que los padres les hacen el horario a los hijos y la mayor parte de los niños están sobrecargados de actividades extraescolares, como pueden ser clases particulares, idiomas o informática.

Si atendemos a autores que hayan escrito sobre el tema, nos encontramos con las siguientes opiniones:

“Durante mi infancia, los niños del barrio pasábamos la mayor parte de nuestro tiempo libre en la calle o en el parque jugando con los amigos. Nos encantaba, sobre todo, el fútbol y el baloncesto, pero también teníamos tiempo para jugar a tula, al escondite, a policías y ladrones, a la comba, a la peonza o al aro. En verano íbamos casi siempre a la piscina y en invierno nos quedábamos en casa y leíamos algún libro de aventuras. Y en la actualidad, ¿qué hacen los niños para divertirse? Según los últimos estudios, parece que los niños del siglo XXI han cambiado las calles del barrio, la actividad y el deporte, por la televisión, los foros de Internet, la consola y la música.” (Miguel, 2006, p.).

Según **García Maestro** (2010).

“Se ha producido un cambio en la forma de jugar de los niños, los niños ya no juegan como antes, la principal fuente de diversión de los niños de hoy en día son las nuevas tecnologías y se tiende a jugar solo y en casa”. (En Por qué los niños ya no juegan a las chapas. La razón.es del 26 de Marzo de 2014, p.)”

Si atendemos a **Harper**, lo define como “El juego libre es una parte vital de la experiencia humana, por miles de años ha sido esta la forma en que los niños se socializan y crecen aprendiendo por si mismos...” (Extraído del blog de Mariana Romero, 19 de Febrero de 2013)

4.2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Partir de un conocimiento de teorías y significados es imprescindible para poder comprender el ámbito de estudio, así como las características o condicionantes de la muestra utilizada en la investigación y los resultados de la misma. Para saber qué fundamentación teórica es necesaria tendremos que responder a una cuestión fundamental:

- ¿**QUÉ SE ANALIZA** en este Trabajo de Fin de Grado? Analizamos qué **JUEGOS INFANTILES** practican los niños en su tiempo libre y si estos juegos son diferentes a los practicados años atrás.

4.2.1 Los juegos infantiles

“El hombre no está completo sino cuando juega” (Jean Chateau)

Los juegos infantiles se consideran indispensables en el desarrollo evolutivo de los escolares y siempre han tenido gran importancia.

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y al o el socio-afectivo.

Normalmente requieren del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

En este apartado del trabajo definiremos el concepto de juego, expondremos sus características según diversos autores y veremos diferentes clasificaciones de los juegos.

Antes de nada, aclarar que la palabra “juego” proviene del latín “iocus” y significa broma.

A lo largo de la historia, muchos han sido los autores que han definido el juego, citaremos algunos de ellos; por ejemplo **HUIZINGA (29 marzo 2007)** lo define como

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”.

SCHILLER define el juego como

“Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”

Atendiendo a **Natalia Calderón Astorga** el juego infantil es:

“cualquier tipo de actividad que aprendemos por puro placer, sin ninguna preocupación por el resultado final. En el caso de los niños, adquiere una vital importancia ya que mediante el juego crecen física, espiritual e intelectualmente. El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de

ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás”.

Según **Antonio Méndez Giménez (2007)**

“Los juegos son la manifestación más importante de la motivación humana. Desde la consolidación de los primeros esquemas sensoriales en el recién nacido, pasando por la capacidad de simbolización y representación y terminando en los procesos de socialización e integración en grupos cooperativos, el ser humano encuentra en la actividad lúdica su instrumento más privilegiado, contribuyendo al desarrollo de la personalidad”.

Todos los autores coinciden en que el juego es una actividad cuya finalidad es el juego mismo, es decir, que no tiene ningún otro fin que la actividad lúdica en sí. Y de todos ellos deducimos que el término juego va asociado a otros términos como son la recreación o la diversión.

El origen de los **juegos infantiles** se pierde en los albores de la humanidad. No podemos precisar en qué momento de su historia el hombre comenzó a jugar, pero sin duda, muchos de los juegos que perduran hasta hoy y casi sin haber sufrido transformaciones, tiene miles de años. Sus orígenes están en Grecia, donde se utilizaba para la competición, y en Roma, donde era una primera necesidad, ya se preparaba a los niños para un futuro.

Por lo que **podemos definir el juego infantil como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño.**

Los juegos infantiles son una actividad que se utilizan para el disfrute y diversión, que se pueden utilizar como herramientas educativas.

Una vez analizado el concepto de juego veremos sus propiedades, características y sus tipos atendiendo a diversos autores.

Las **propiedades** del juego, según LUSCHEN – WEIS (1979) son las siguientes:

- Es **Libre**, es decir, no se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- **Delimitada**, se practica dentro de unos límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano.
- **Reglamentada**, está sometida a unas normas que han sido consensuadas y aceptadas por todos los participantes.

Huizinga (1998, pp. 42-51) establece unas **características del juego** que más relevancia han presentado en los últimos tiempos, estas se concretan en:

- **El juego es una actividad libre.** “El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego” Por lo tanto, el juego no debe suponer ninguna obligación y es una actividad que se puede abandonar en cualquier momento.
- **El juego no es la vida «propiamente dicha».** Es un escape de la vida corriente, donde todo es pura broma y se actúa «como sí...». Siendo algo superfluo que no tiene una misma y es una actividad desinteresada.
- **Se juega dentro de unos límites de tiempo y de espacio.** Considera que una vez que se ha jugado, esa actividad permanece en el recuerdo como creación o tesoro espiritual, pudiendo ser transmitido como tradición para que se juegue inmediatamente o transcurrido algún tiempo; cobrando una sólida estructura como forma cultural.
- **El juego exige un orden absoluto.** Todas sus acciones están reguladas y la desviación más pequeña estropea el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Posee las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas; ritmo y armonía.
- **El juego produce tensión, emoción y misterio.** Existe incertidumbre sobre lo que va a ocurrir. Esta característica, junto con la del orden, hacen que se tengan que considerar las reglas del juego. “Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna” (Ibídem, p.48).

En cuanto a la clasificación de los juegos, muchos han sido los autores que han hecho una clasificación, nos centraremos en las realizadas por **Cristóbal Moreno Palos** en 1992 y en **Roger Caillois** en 1958.

Cristóbal Moreno Palos clasifica los juegos que requieren cierta actividad motriz y los clasifica de la siguiente forma:

- **De locomoción:** carreras, saltos, equilibrios.
- **De lanzamiento a distancia:** a mano, con otros elementos propulsivos.
- **De lanzamiento de precisión:** bolos, discos, monedas ...
- **De pelota y balón:** baloncesto, fútbol.
- **De lucha:** lucha, esgrima.
- **De fuerza:** de levantamiento, transporte, de tracción y empuje ...
- **Náuticos y acuáticos:** pruebas de nado, vela, remo ...
- **Con animales:** luchas, caza ...

- **De habilidad en el trabajo:** agrícolas.
- Juegos diversos no clasificados.

Navarro (2002) recoge la clasificación de Roger Caillois también realiza una clasificación de los cuatro apartados, que son:

- **Agon:** Son juegos de competición, donde un adversario se enfrenta a otro/os. Normalmente definen un ganador y un perdedor. Su expresión institucionalizada la conforman los deportes, y juegos deportivos (fútbol, policías y ladrones...)
- **Alea:** Juegos de azar, en los que el éxito no depende en su totalidad de lo que haga el jugador, y se define primordialmente por el azar (parchís, cara o cruz,...)
- **Mimicry:** Juegos donde se simula una realidad. Se pueden ambientar en escenarios, usar disfraces, acompañarse de actividades expresivas, mimo, dramatización (jugar a piratas,...)
- **Ilinx:** Juegos o deportes de riesgo, donde se busca la excitación, la adrenalina de una actividad que aunque esté controlada, dé la sensación de no estarlo (puenting, caminar sobre un alambre,...)

Una vez vistos el concepto, propiedades, características y tipos de juegos, queda claro que juego es toda actividad libre y espontánea que supone placer para el que lo practica.

En este trabajo nos centraremos en si los niños practican en su tiempo libre juegos que requieran cierta actividad física, como pueden ser los juegos de agon o mimicry en la clasificación de Caillois o juegos de pelota, de lucha o de locomoción en la clasificación de Moreno Palos.

5. MATERIALES Y METODOLOGÍA

El apartado que iniciamos a continuación describe el núcleo de la investigación, el planteamiento de trabajo, la muestra, los recursos y medios utilizados, así como el proceso de recogida y análisis de datos. Todos estos aspectos se engloban en tres fases que constituyen el eje de la investigación. Se puede apreciar en la siguiente tabla de forma gráfica:

Materiales y metodología de la investigación

MATERIALES Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN				
1º FASE: PLANTEAMIENTO. MUESTRA	2º FASE: RECOGIDA, TRANSCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS			3º FASE: RESULTADOS
QUÉ INVESTIGAR	CUÁNDO, DÓNDE Y CÓMO	QUÉ ANALIZAR	CÓMO ANALIZAR	CONCLUSIONES
ELECCIÓN de la muestra. Diseño de la investigación	C.R.A Los Almendros (La Lastrilla) Pruebas: – Cuestionarios – Observación directa	Análisis cuantitativo Análisis cualitativo Cuestionarios	Análisis de datos Representación de datos	<ul style="list-style-type: none"> • Relación con los objetivos propuestos • Relación del TFG con la literatura existente. • Grado de consecución de los objetivos.

Fuente: Elaboración propia

Así, tres han sido los momentos cruciales del proceso investigador, hemos partido de un planteamiento inicial de estudio, seguido del procedimiento investigador en sí: recogida, análisis y transcripción de datos, para finalizar todo el estudio con la extracción de los resultados y conclusiones. A continuación iremos detallando fase a fase lo que hemos ido realizando.

5.1. 1º FASE: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta primera fase *es la primera etapa del trabajo, llegado a este punto tenemos claros los objetivos que nos van a guiar y qué pretendemos alcanzar y ahora necesitamos idear el modo de hacerlo. De este modo, iniciaremos el PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN: queremos saber si los niños, en su tiempo libre, juegan a los mismos juegos que jugábamos antes.*

Para que quede más claro, lo recogemos en la siguiente tabla:

TABLA 2:

Planteamiento de la investigación

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	
1º FASE	PLANTEAMIENTO
¿POR QUÉ?	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer qué juegos practican los niños en su tiempo libre. • Analizar qué tipos de juegos conocen los niños para practicar en su tiempo libre. • Contrastar que opinan padres, alumnos y maestros sobre si los niños ahora juegan a juegos diferentes que hace unos años
¿CUÁNDO?	<ul style="list-style-type: none"> • 2º y 3º trimestre
¿DÓNDE?	<ul style="list-style-type: none"> • Diferentes centros escolares de la zona de La Lastrilla (Segovia)
¿CÓMO?	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando la muestra: alumnos de Educación Primaria de La Lastrilla (Segovia)

5.1.2. Diseño de la investigación

Hemos planificado la investigación para tres niveles:

- 1º NIVEL: ALUMNADO. Análisis del uso de su tiempo libre.
- 2º NIVEL: PROFESORADO. Análisis de la percepción que tienen ellos sobre el uso del tiempo libre de los niños.
- 3º NIVEL: FAMILIAS. Análisis de la percepción que tienen del uso del tiempo libre por parte de sus hijos.

Para poder obtener datos significativos de los tres ámbitos es necesario planificar los instrumentos de recogida de datos que vamos a utilizar en cada caso. De este modo, podemos decir que hemos utilizado concretamente los cuestionarios para los tres niveles y para el profesorado la observación directa.

TABLA 3:

Planteamiento de la investigación

1º FASE: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN			
INSTRUMENTO S DE MEDIDA	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN. NIVELES DE ANÁLISIS		
	ALUMNOS	PROFESORADO	FAMILIAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Observación directa 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario

5.1.3. Muestra:

El tipo de muestra seleccionada es dirigida y voluntaria ya que se a que grupo de personas/niños va dirigido pero no es a ninguno en concreto y tampoco tienen la necesidad de contestar; describiremos brevemente las peculiaridades de la zona en la que viven, que como mencionamos con anterioridad se trata de un municipio de la provincia de Segovia.

El término municipal de La Lastrilla se encuentra al noreste de Segovia y a una distancia aproximada de 3 km del acueducto de Segovia, limitando con los términos municipales de Espirido (al norte), Trescasas (al noreste), Palazuelos de Eresma (al este y sureste), Segovia (al sur) y Bernuy de Porreros (al oeste).

Tiene una altitud aproximada de 1000 metros y la extensión del término municipal es de 940 hectáreas. Políticamente, La Lastrilla se divide en dos zonas principales: La Lastrilla y El Sotillo. Que ha experimentado un gran crecimiento en la última década por su cercanía a Segovia.

Centrándonos ya en la muestra, decir que la muestra objeto de estudio corresponde a alumnos que viven en el municipio de La lastrilla (Segovia), en concreto vamos a realizar el estudio con alumnos del: C. R. A de Los Almendros, situado en La Lastrilla, Zamarramala y Bernuy.

Hemos elegido esta muestra y no otra porque tenemos más acceso a ellos, al formar parte de uno de ellos, concretamente al C. R. A de Los Almendros, y debido a esta situación los demás centros se encuentran ubicados cerca del municipio.

La muestra serán alumnos de Educación Primaria de los centros citados anteriormente. Teniendo en cuenta que analizaremos la opinión que tienen sobre el tema a tratar de los tres grupos que forman la escuela: profesorado, alumnos y familias, ya que los tres están interrelacionados y de cada uno de ellos, obtendremos resultados que nos servirán para la consecución de los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado. Las características de la muestra seleccionada en cada nivel son las que mostramos a continuación:

- **Características de los alumnos:**

La muestra son alumnos que viven en municipios pequeños. Los alumnos son residentes en la localidad y estudian en el centro de su localidad al encontrarse Segovia a varios kilómetros.

- **Características del profesorado:**

El profesorado que va a realizar los cuestionarios es variado y de diferentes especialidades, las edades van entre los 25 y los 50 años.

- **Características de las familias:**

Los padres en general son padres jóvenes, con edades comprendidas entre los 25 y 40 años. Excepto alguna excepción son familias compuestas por padre y madre y uno o dos hijos.

5.1.4. Instrumentos: cuestionarios

He elaborado tres cuestionarios teniendo en cuenta los objetivos y los indicadores sobre los cuales queríamos obtener información. Pueden consultarse en el ANEXO 2. Así, hemos obtenido tres cuestionarios diferentes: uno para el alumnado, otro para el profesorado y el tercero para otro para las familias. Con ellos pretendemos obtener resultados que permitan contribuir al alcance de los objetivos que guían el trabajo.

La elaboración de los cuestionarios ha sido bastante complicada, ya que de éstos dependía no sólo la validez, es decir, obtener la información que estamos buscando, sino también buscamos la participación, ya que consideramos que un número elevado de cuestiones podía influir en la implicación de los distintos sectores a la hora de cumplimentarlos. El proceso de elaboración ha requerido la modificación sucesiva del mismo en varias ocasiones, antes de alcanzar el modelo

definitivo. Aspectos como presentación, número de ítems, organización de la información, preguntas y alternativas de respuesta, han sido cuidadosamente diseñados.

5.2. 2º FASE: RECOGIDA, TRASCRIPTIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Una vez visto el diseño de la investigación, expuestos los instrumentos de medida y señalada la funcionalidad de los mismos con la consecución de los objetivos del trabajo, comenzamos la segunda fase de la investigación. Esta es la fase central y consta de las siguientes actuaciones:

- ❖ Aplicación de cuestionarios
- ❖ Recogida de los cuestionarios
- ❖ Transcripción de datos
- ❖ Análisis de los mismos.

En la tabla que se expone a continuación se muestra de una forma resumida las actuaciones realizadas paso a paso.

TABLA 4

Recogida, transcripción y análisis de datos

2º FASE: RECOGIDA, TRASCRIPTIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	
ACTUACIONES	
¿CUÁNDO, DÓNDE Y CÓMO?	Recogida de información en Mayo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionarios ▪ Observación directa
¿QUÉ ANALIZAR?	Transcripción de datos en Junio: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduciendo los datos obtenidos en los cuestionarios en una tabla.
¿CÓMO ANALIZARLO?	Análisis de datos en Junio.

5.2.1. Recogida de datos

Como mencionamos en el diseño de la investigación, el estudio se ha realizado en tres niveles (alumnos, profesorado y familias), en cada uno de ellos la recogida de la información ha sido la misma. Tanto a padres, profesores y a las familias se le ha entregado el cuestionario en papel para que lo rellenen de forma individual. Los alumnos en el aula, los profesores en el centro escolar y las

familias en casa. El cuestionario de los alumnos antes de rellenarlo se lee en voz alta con ellos en el aula y se les reitera que es anónimo, individual y que se les agradece que contesten lo más sinceramente posible. ANEXO TAL

5.2.2. Transcripción de datos

Recogemos todos los cuestionarios elaborados por los tres niveles de muestra, 40 niños y 40 alumnos, pasamos a reproducir los datos, comenzando por la extracción de los resultados de los ítems obtenidos. Lo realizamos pasando los datos a tablas en formato Excel que nos permiten posteriormente realizar gráficos comparativos de los datos obtenidos y analizar porcentajes de respuesta por preguntas, así como el grado de acuerdo entre todos en las preguntas realizadas. Para los ítems con posibilidad de respuesta abierta, hemos realizado unos gráficos de barras en los cuales las respuestas se han dividido en varios subgrupos (juegos físicos, juegos en casa y juegos populares).

5.2.3. Análisis de los datos

Antes de nada, aclarar que el análisis de los datos obtenidos en la investigación es la forma que se utiliza para transformar los datos recogidos a través de los cuestionarios en información importante y para elaborar la tercera y última fase del proceso investigador que es la extracción de los resultados.

El análisis de los cuestionarios se realiza en primer lugar por sectores, para poder posteriormente relacionar los datos de cada uno de ellos de forma global.

Este análisis se realiza teniendo en cuenta una serie de criterios:

1. Análisis de preguntas coincidentes:

“**SÍ / NO / NO SABE, NO CONTESTA**” por cada sector.

2. Ítems de los cuestionarios contestadas en positivo “**SÍ**”.

3. Preguntas contestadas como “**NO**”.

4. Preguntas contestadas como “**NO SABE, NO CONTESTA**”.

De estas valoraciones se realizará un análisis cuantitativo de porcentajes de respuesta por sector y ámbito de pregunta, para con posterioridad poder comparar el grado de consenso en relación al resto de sectores y ámbito evaluado. Con estos datos podemos apreciar las percepciones sobre el tema que pueden mostrar de forma global los agentes participantes en la investigación.

En cuanto a las cuestiones con posibilidad de respuesta abierta, con las cuales se obtiene un análisis cualitativo, hemos subclasificado las respuestas en actividades físicas, juegos populares y juegos en el hogar, viéndose reflejadas más claramente en diferentes gráficos.

6. RESULTADOS

Analizados los cuestionarios, el resultado para cada nivel ha sido el siguiente:

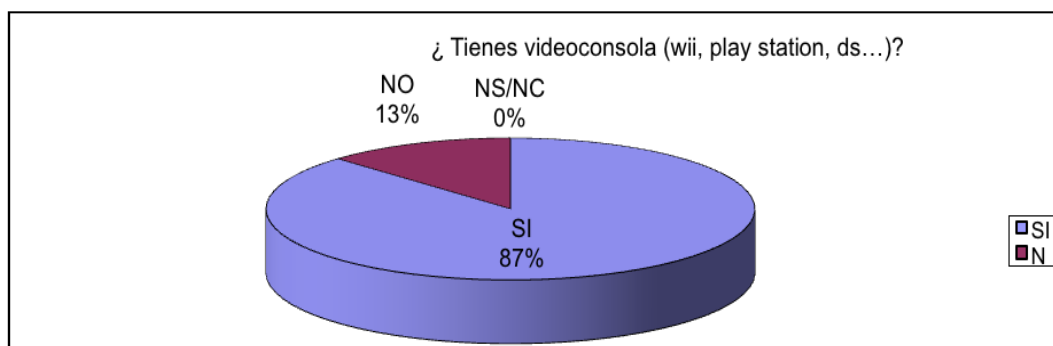
• 6.1. CUESTIONARIO ALUMNADO

Iremos analizando pregunta por pregunta, primero las cuantitativas y posteriormente las cualitativas, en las cuales los alumnos tenían la opción de una respuesta abierta. En estas hemos clasificado las respuestas en dos categorías (juegos que requieran de una actividad física y juegos que no requieren de actividad física)

En lo que se refiere al **primer ítem**, sobre si tenían videoconsola (wii, play station o similar) en casa, el 87 % del alumnado ha contestado que sí y el 13 % restante no la tiene. Por lo que se deduce que la mayor parte de los niños tienen la posibilidad de quedarse en casa jugando con la consola en lugar de salir a la calle a jugar. Se puede apreciar claramente en la Figura 1:

Figura 1:

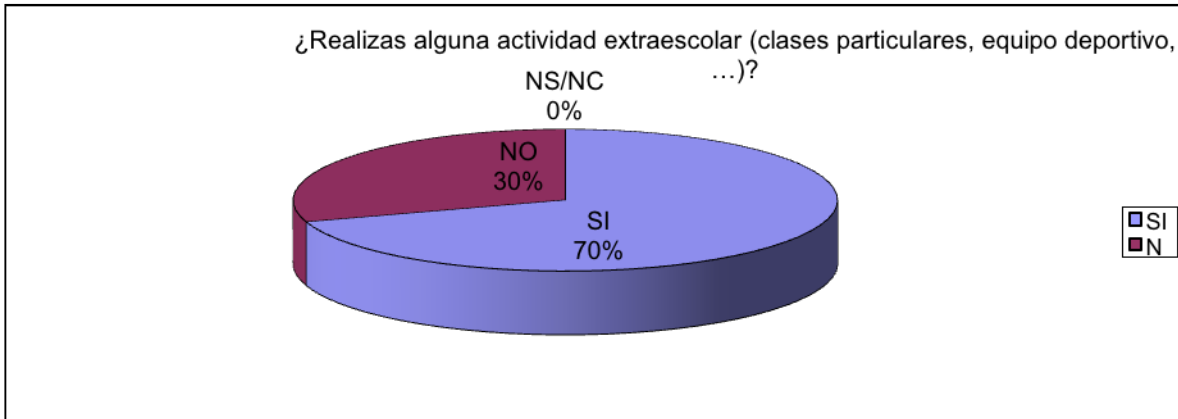
Primer ítem del cuestionario de los alumnos



Fuente: Elaboración propia

En lo que respecta al **segundo ítem**: si realizaban alguna actividad extraescolar, el 70 % ha respondido que sí realiza alguna actividad, siendo el 30 % restante los que no realizan ninguna. Se ve más claro en el Figura 2.

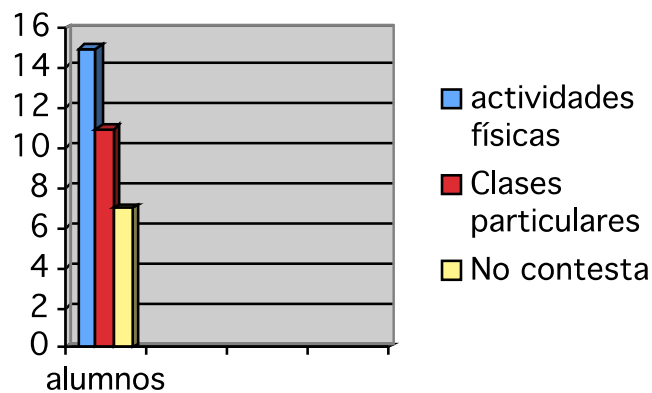
Figura 2:
Segundo ítem del cuestionario de los alumnos



Fuente: Elaboración propia

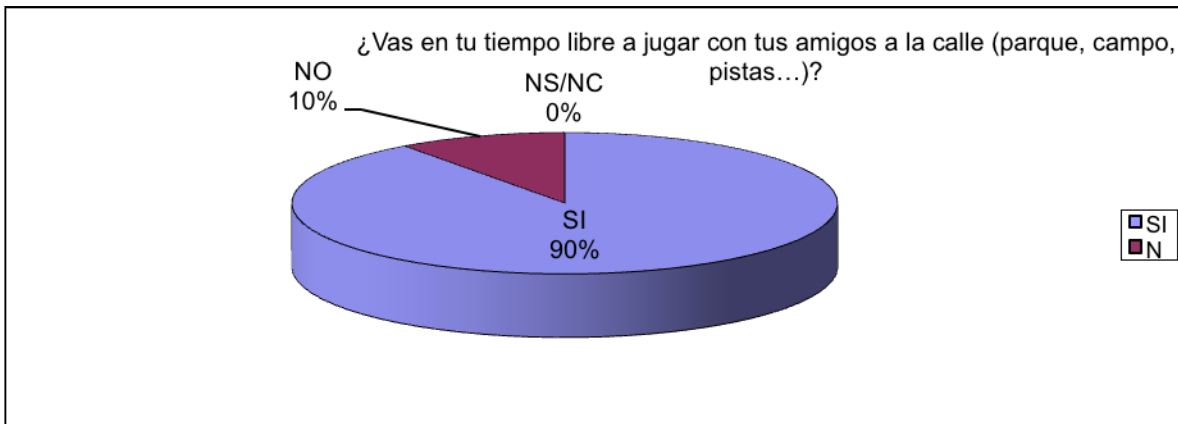
De los niños que han contestado que sí, y teniendo en cuenta que algunos de ellos no describieron que actividad realizaban, los resultados de los que sí contestaron que actividad extraescolar realizaban por la tarde nos permiten ver que participan en actividades deportivas y clases particulares (Figura 3), más o menos, al 50 %, percibiendo que algunos de ellos realizan las dos actividades. La actividad física más realizada es el kárate.

Figura 3:
Alumnos que realizan actividad física en su tiempo libre:



Analizando el **tercer ítem**, sobre si iban en su tiempo libre a jugar al exterior, el 90 % de los niños han dicho que sí salían a jugar a la calle y el 10 % restante dice que no salen a jugar en su tiempo libre. Lo podemos visualizar mejor en la siguiente figura:

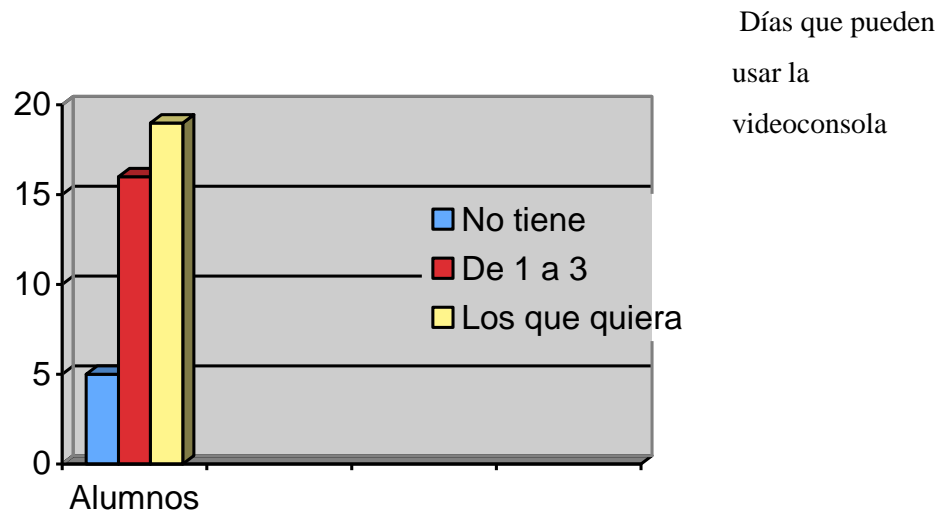
Figura 4:
Item del cuestionario de los alumnos



Fuente: Elaboración propia

Las tres cuestiones posteriores son ítems con respuesta abierta, en el **cuarto ítem** se les preguntaba que cuántos días podían utilizar la videoconsola a la semana, en el caso de que la tuvieran. Nos ha sorprendido la respuesta porque más de la mitad de los alumnos podían utilizar sus aparatos electrónicos los días que desearan, la figura 5 muestra los alumnos que sólo pueden utilizar su consola de 1 a 3 días y los que pueden utilizarla cuando quieran.

Figura 5:

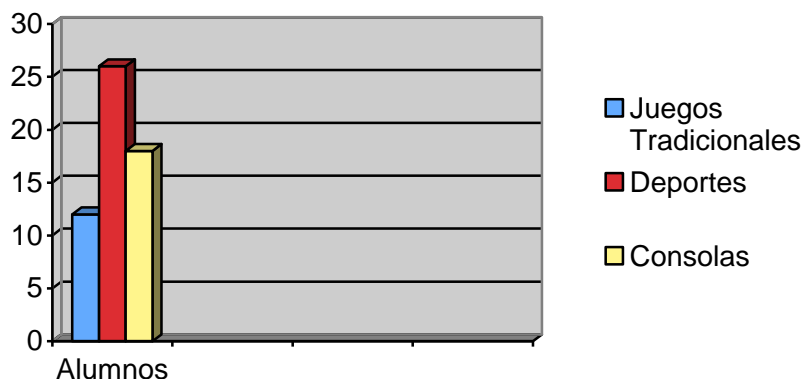


El **quinto ítem** era para saber si preferían jugar solos en casa o en la calle con los amigos, seis alumnos contestaron que preferían jugar en casa y 34 que en la calle con los amigos. Por lo que se constata de este ítem que los niños prefieren jugar a juegos de exterior con sus amigos.

En cuanto al **sexto** y último **ítem** que les preguntaba sobre sus juegos favoritos, los hemos clasificado en juegos físicos, (en los cuales predominaban los deportes y los juegos populares) y juegos electrónicos o sedentarios (consolas como la *Wii* o la *Play Station*). La figura 6 nos presenta la información recogida:

Figura 6:

Juegos favoritos de los alumnos



Fuente: Elaboración propia

Hay que tener en cuenta que todos los alumnos han puesto más de un juego favorito, y algunos de ellos mencionaban que eran algún tipo de deporte y también juegos electrónicos.

• 6.2 CUESTIONARIO FAMILIAS

De la misma manera que en el cuestionario del alumnado, en el cuestionario de las familias también hay preguntas con las respuestas cerradas y preguntas con la posibilidad de respuestas abiertas, por lo que hemos realizado igual que con los alumnos, una valoración cuantitativa y una cualitativa.

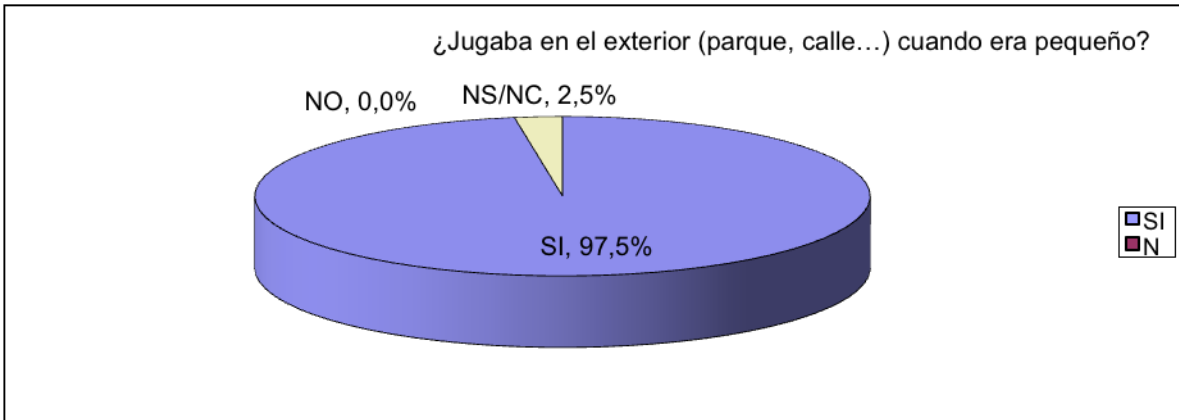
El **primer ítem**, sobre si jugaban en el exterior cuando eran pequeños, nos sirve para comparar las respuestas con las de sus hijos en lo que se refiere al juego en la calle.

El 97,5% de los padres encuestados responde que jugaba en la calle cuando era pequeño y el 2,5 % restante no sabe o no contesta.

Lo podemos apreciar más claramente en la siguiente figura:

Figura 7:

Primer ítem del cuestionario de las familias



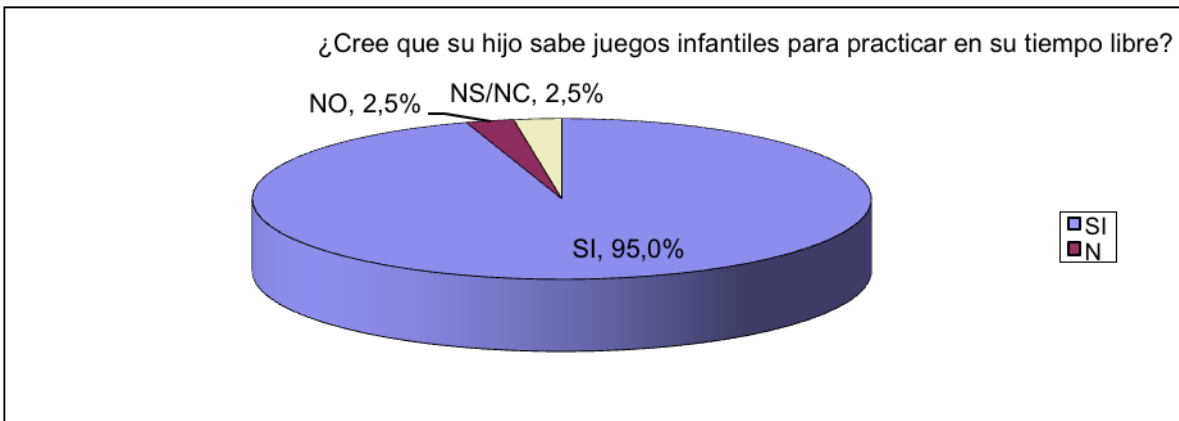
Fuente: Elaboración propia

Con el **segundo ítem**, buscábamos conocer si los padres consideraban que sus hijos conocían o no juegos para practicar en su tiempo libre. El 95 % de los encuestados considera que su hijo si conoce juegos infantiles, el 2,5 % cree que no y el 2,5 % restante no sabe o no contesta.

Se puede apreciar mejor el resultado de este ítem en la siguiente figura:

Figura 8:

Segundo ítem del cuestionario de las familias:



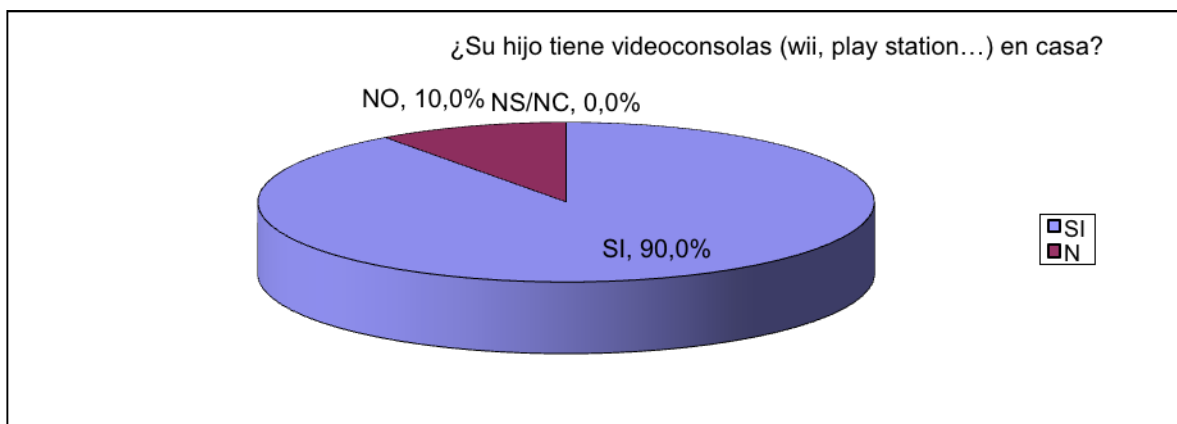
Fuente: Elaboración propia

Continuando con el análisis de los resultados, analizamos el **tercer ítem**, a través del cual queremos conocer cuántos alumnos tienen videoconsola (wii, play station o similar) en casa.

El 90 % de las familias afirma tener videoconsolas en casa y el 10 % restante que no tiene.

Lo apreciamos más claramente en la siguiente figura:

Figura 9: Tercer ítem del cuestionario de las familias



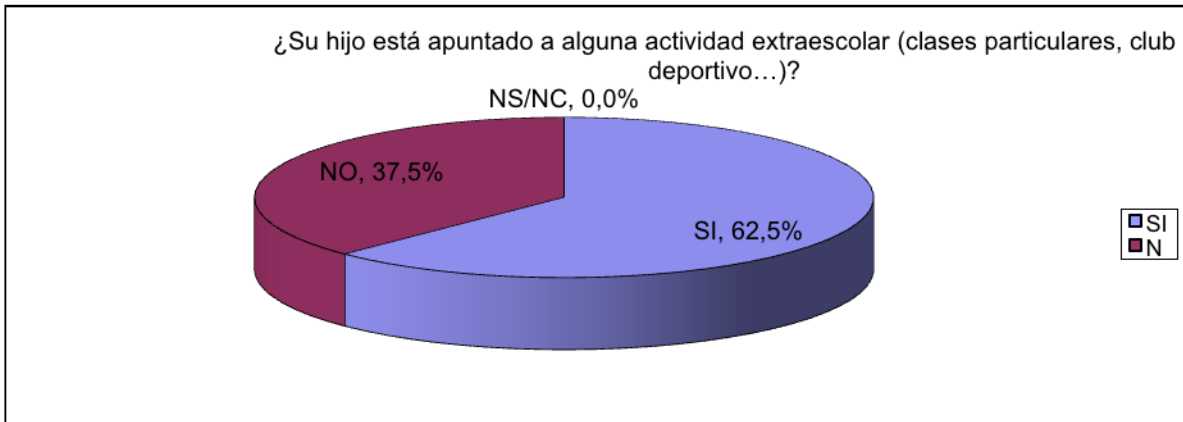
Fuente: Elaboración propia

La siguiente cuestión les preguntaba si sus hijos realizaban alguna actividad extraescolar, ya fuera actividad física o no.

El 62,5 % de los padres afirma que su hijo está apuntado a alguna actividad extraescolar, el 37,5 % restante no realiza ninguna. Se aprecia mejor en la siguiente figura:

Figura 10:

Cuarto ítem del cuestionario de las familias

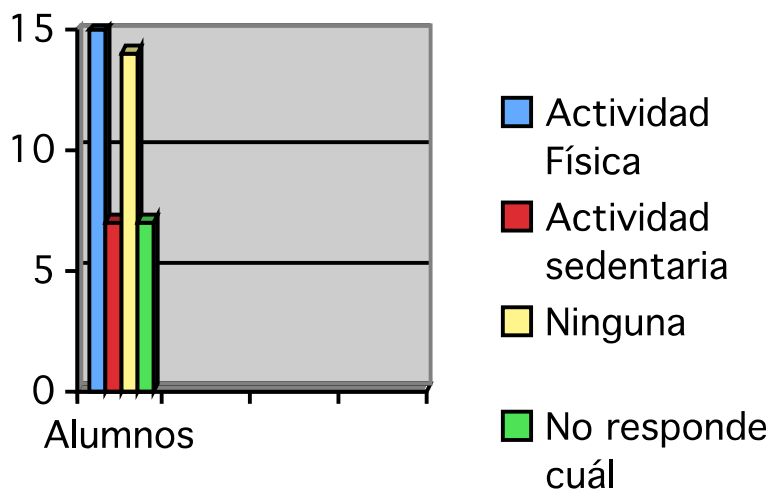


Fuente: Elaboración propia

De los alumnos que si realizan alguna actividad extraescolar, hemos analizado todas las respuestas y las hemos dividido en dos categorías: actividades que requieren esfuerzo físico y actividades más sedentarias. Se puede apreciar mejor en la siguiente figura:

Figura 11:

Alumnos que realizan actividades extraescolares.



Fuente: Elaboración propia

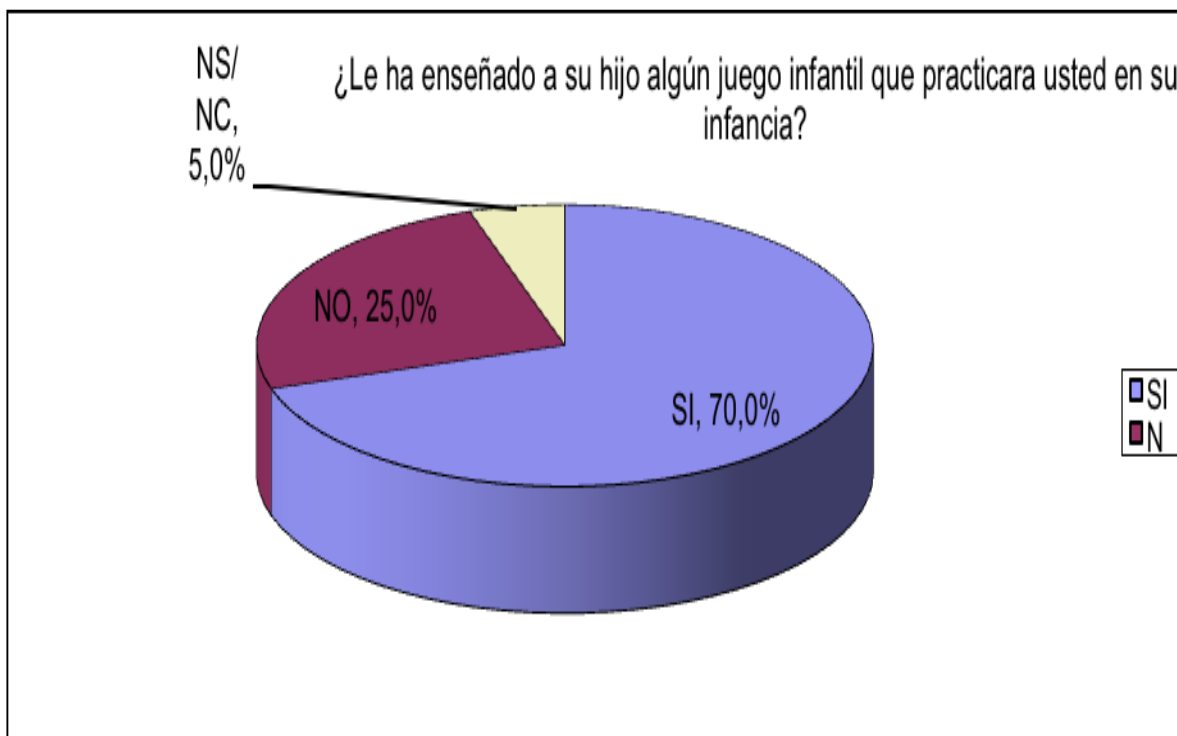
En el gráfico se aprecia que la mayoría de los alumnos que realizan actividades extraescolares, realizan actividades deportivas. No coincide con el resultado de los alumnos y analizando el por qué, se debe a que las actividades extraescolares que ofrecen los colegios, es decir, los talleres, los alumnos los han considerado como actividad extraescolar y los padres no.

El siguiente **ítem** permite una respuesta abierta, por lo que primeramente analizaremos las respuestas positivas y negativas y una vez cuantificadas las positivas las clasificaremos en juegos físicos y en juegos populares o tradicionales.

El 70 % afirma que le ha enseñado a su hijo algún juego, el 25 % no le ha enseñado ninguno y el 5 % restante no sabe o no contesta.

Figura 12:

Quinto ítem del cuestionario de las familias:

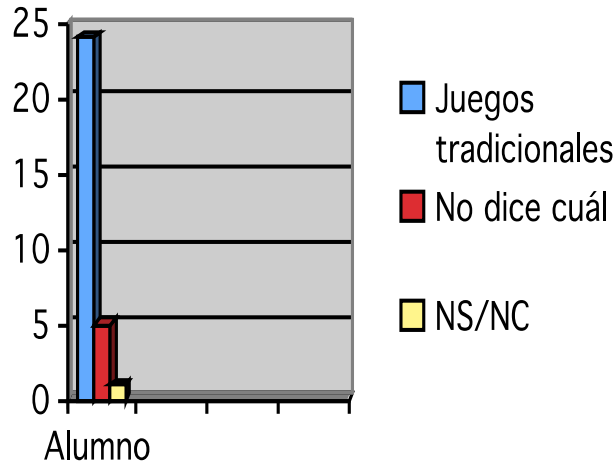


Fuente: Elaboración propia

Analizando las respuestas afirmativas, vemos que los juegos más enseñados son:

Figura 13:

Juegos enseñados por los padres a sus hijos



Fuente: Elaboración propia

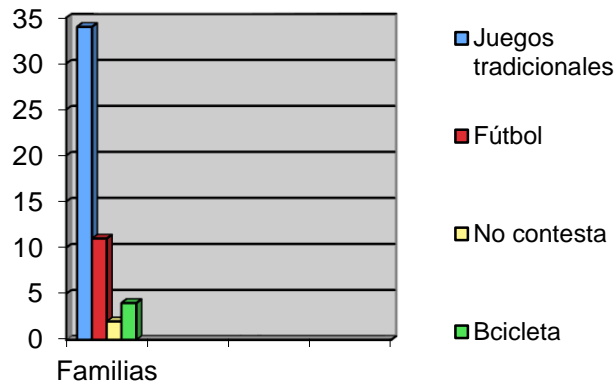
Todos los padres que contestaron que les han enseñado juegos a sus hijos y que luego han contestado cuales, les han enseñado juegos populares o tradicionales, como pueden ser la comba, el castro, la rayuela, o las canicas, entre otros.

En lo que se refiere al **séptimo** y último **ítem**, sobre qué juegos practicaban los padres cuando eran pequeños, los padres encuestados han respondido que jugaban a juegos populares o tradicionales y a un deporte en particular, el fútbol. Esto difiere mucho de los juegos favoritos de los niños de hoy en día. Los juegos populares más practicados por los padres eran la comba, la rayuela, las chapas o las canicas, entre otros * (son explicados más adelante en la tabla número XIV). Queda claro por tanto que los juegos practicados en años anteriores eran juegos tradicionales con carácter físico y mayormente, en la calle. Debido a que no se tenían tantos medios materiales, ni juegos electrónicos, por lo que los padres mencionan que se pasaban las tardes jugando en la calle con sus amigos.

Lo apreciamos mejor en la siguiente figura:

Figura 14:

Séptimo ítem del cuestionario de las familias



Fuente: Elaboración propia

• 6.3 CUESTIONARIO PROFESORADO

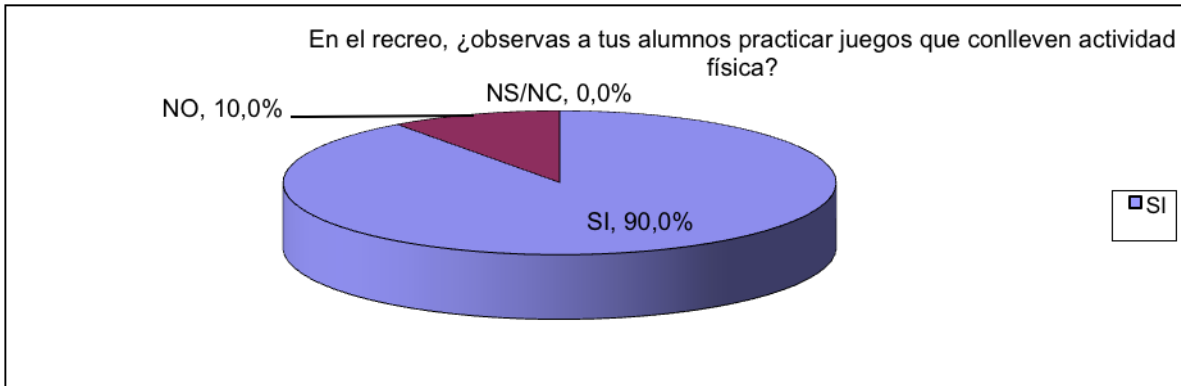
En cuanto el cuestionario realizado al profesorado, destacar que consta de cuatro ítems y que las respuestas varían mucho de los resultados anteriores. Se ha pasado el cuestionario a veinte maestros y estos han sido los resultados:

Es de destacar que en lo que se refiere al nivel de experiencia con el alumnado, hay siete maestros con menos de cinco años de experiencia, siete que tiene entre cinco o diez años de experiencia y seis afirman tener más de diez años de experiencia. Esto influye en las respuestas del cuestionario, ya que se valora el cambio en los juegos infantiles practicados por los niños de ahora y los de antes, y los maestros con más años de experiencia son los que más cambios perciben y han dejado constancia en los cuestionarios presentados.

En cuanto al **primer ítem** que les preguntaba sobre si han notado cambios en el uso del tiempo de juego en el recreo por parte de los niños, el 90 % considera que si ha habido un cambio y el 10 % restante no lo ha apreciado. Se ve mejor reflejado en esta figura:

Figura 15:

Primer ítem del cuestionario del profesorado

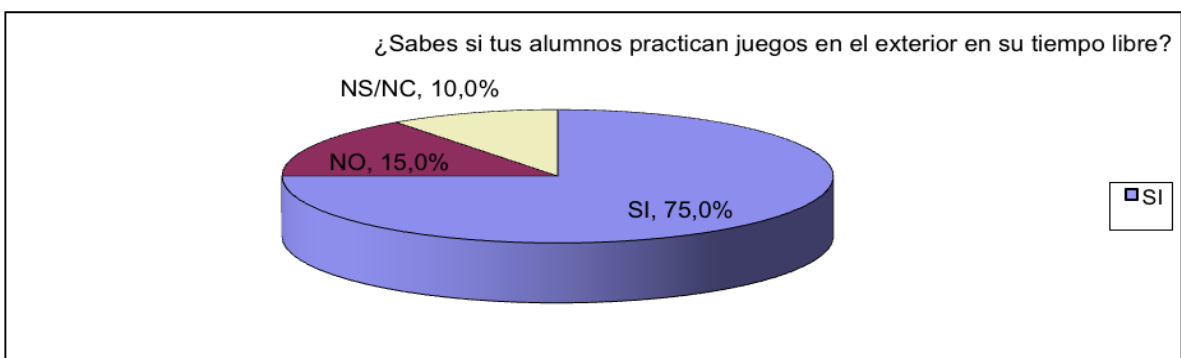


Fuente: Elaboración propia

El **segundo ítem** sobre si conocían si sus alumnos practicaban juegos en el exterior en su tiempo libre, el 75 % del profesorado considera que sí, el 15 % cree que no y el 10 % restante no sabe o no contesta. Se aprecia en la siguiente figura de forma más clara:

Figura 16:

Segundo ítem del cuestionario de las familias



Fuente: Elaboración propia

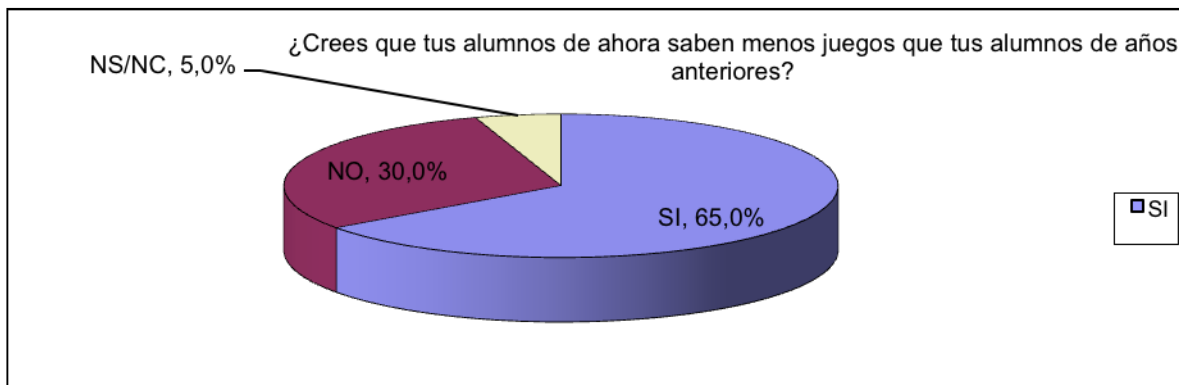
Con respecto al **tercer ítem**, en el cual se quería conocer si los niños sabían ahora menos juegos para practicar en su tiempo libre que antes, el 65 % del profesorado ha considerado que si saben

menos juegos, el 30 % que no saben menos juegos que antes, y el 5 % restante no sabe o no contesta.

Lo apreciamos en la siguiente figura:

Figura 17:

Tercer ítem del cuestionario de las familias

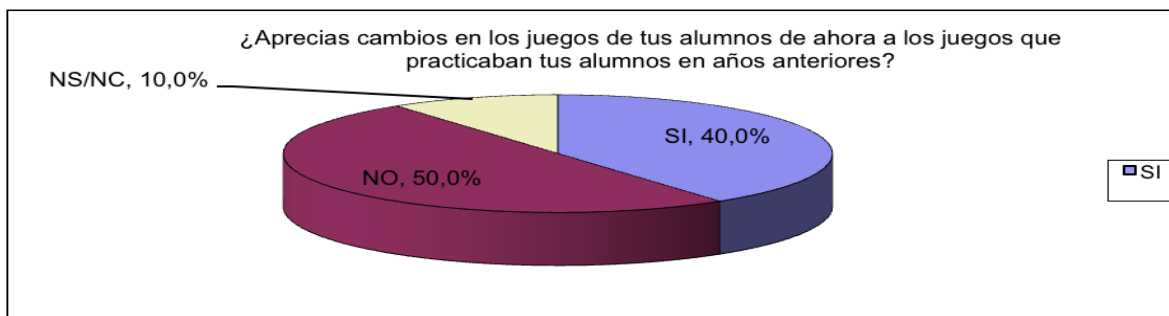


Fuente: Elaboración propia

El **cuarto** y último **ítem** del profesorado, el 40 % del profesorado ha notado cambios en los juegos de sus alumnos de ahora a los que tenían antes, el 50 % no aprecia ningún cambio y el 10 % restante no sabe o no contesta. Vemos los resultados en la siguiente figura:

Figura:

4 ítem del cuestionario de las familias



Fuente: Elaboración propia

En cuanto al profesorado que considera que ha habido un cambio en la forma de jugar, se obtienen los siguientes datos: muchos de los maestros consideran que los niños ya no tienen tanta imaginación como antes y se centran en juegos de fútbol o baloncesto. Otros maestros consideran que los juegos practicados por los niños de ahora están relacionados con los dibujos animados y videojuegos, así como utilizan juegos del teléfono móvil, ordenador o videoconsola, lo que ha llevado a un juego más individualizado y sedentario.

7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Terminado el estudio empírico de nuestro TFG y extraídos todos los resultados, comenzamos el análisis de los mismos. De esta forma conseguiremos analizar de forma específica los resultados obtenidos en la investigación realizada. Los relacionaremos primeramente con los objetivos planteados y posteriormente con la literatura existente sobre el tema y mencionada en el apartado 4: Estado de la cuestión y relevancia del tema.

7.1. RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL TFG Y RELACIÓN CON SUS OBJETIVOS

Al comienzo de este trabajo se indicaba que existían opiniones entre varios autores sobre el **cambio en el uso del tiempo libre y el cambio en la forma de jugar de los niños**. Por este motivo comenzamos la investigación desarrollada a lo largo de este TFG y conocer si los niños juegan a los mismos juegos a los que se jugaban antes o han cambiado su forma de jugar, para desarrollar la investigación nos planteamos cuatro objetivos y, a continuación, vamos a analizar en qué medida se han alcanzado dichos objetivos, nos apoyaremos en los resultados obtenidos a partir de los cuestionarios realizados:

1. Nuestro primer objetivo era: **“Conocer a qué dedican el tiempo libre los alumnos en la zona de La Lastrilla (Segovia)”** De este análisis extraemos información sobre el uso del tiempo libre por parte de los niños, desde tres perspectivas diferentes, los propios alumnos, padres y maestros.
 - El resultado del cuestionario realizado por los ALUMNOS, nos indica que la mayoría de los alumnos encuestados prefiere pasar su tiempo libre en la calle con sus amigos. Por el contrario, se

extrae de los resultados que la mayoría de ellos poseen videoconsola (wii, play station o similar) y que 18 de ellos pueden jugar con ella cualquier día de la semana, sin límite alguno y 16 sólo los fines de semana. Más de la mitad del alumnado tiene parte de su tiempo libre ocupado en alguna actividad extraescolar. En cuanto a sus juegos preferidos, aclarar de antemano que todos pusieron más de uno, por lo tanto, algunos de ellos tienen como juego favorito un juego físico pero también un juego con algún aparato electrónico. Más de la mitad nos dicen que su juego favorito es algún deporte, predominando el fútbol y el baloncesto, otros exponen que sus juegos favoritos son los juegos populares, éstos alumnos son en su mayoría del 1º y 2º de Educación Primaria, es decir, de entre 6 y 8 años de edad, los juegos que prefieren más son el pilla- pilla, polis y cacos, el bote botero y el escondite (al finalizar este apartado explicaremos estos juegos con más detalle en la tabla número XXIII). Por lo tanto de este resultado se extrae que los niños juegan en la calle con sus amigos pero tienen la posibilidad de jugar a la videoconsola, con el ordenador o el teléfono la mayoría de ellos al tener acceso fácilmente por tenerlos en casa. De los niños encuestados, 17 de ellos, manifiestan que sus juegos favoritos son juegos con algún aparato electrónico, en su mayoría son los alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria, de entre 10 y 12 años. Son juegos del teléfono móvil y juegos deportivos para la consola (Wii).

Por lo tanto, en cuanto a la relación con el objetivo, decir que la mayor parte de los niños juegan en la calle con sus amigos a deportes y/o juegos populares.

- El resultado del cuestionario realizado por las FAMILIAS, nos indica que la mayoría de los padres encuestados considera que sus hijos conocen juegos infantiles suficientes para practicar en su tiempo libre y que les han enseñado alguno, mayormente juegos populares y tradicionales.
- El resultado del cuestionario realizado por los MAESTROS, nos indica que los alumnos en su tiempo libre juegan a diversos juegos populares, a deportes, básicamente centrados en fútbol y baloncesto y a juegos relacionados con dibujos animados y videojuegos. También opinan que los alumnos suelen jugar al juego que hayan jugado ese día en Educación Física.

Tras estos resultados obtenidos podemos afirmar que hemos alcanzado el objetivo que nos habíamos planteado, concluimos que los alumnos de la zona de La Lastrilla utilizan su tiempo libre para jugar a diversos juegos que requieren actividad física y a juegos con aparatos electrónicos.

2. Nuestro segundo objetivo era: “Analizar qué tipos de juegos conocen los niños para practicar en su tiempo libre”.

Del análisis de los cuestionarios se deduce que los alumnos conocen juegos populares y tradicionales de su comarca, así como diferentes deportes.

Examinando los resultados obtenidos en la investigación y la relación de éstos con el segundo objetivo del TFG, podemos confirmar que este objetivo está conseguido, ya que apreciamos que los alumnos conocen diversos juegos populares y tradicionales de la zona, así como diferentes deportes para poder practicar en su tiempo libre.

3. El tercer objetivo del TFG era: **“Investigar si todos los agentes presentes en la escuela: alumnos, padres y maestros tienen la misma idea previa sobre si los juegos practicados en el tiempo libre por los niños son los mismos a los que se jugaba antes”**. De la investigación realizada se deduce que alumnos y padres opinan que si juegan a lo mismo, aunque reconocen que antes pasaban todo su tiempo libre jugando y ahora tienen más actividades extraescolares a su disposición. Por el contrario, los maestros consideran que los alumnos de hoy han variado en su forma de jugar, piensan que los alumnos de ahora tienen menos imaginación que los de antes, se aburren enseguida y la mayor parte de las veces hay que animarles a que jueguen juntos. Cuando juegan ellos por propia voluntad se centran en el fútbol y baloncesto los alumnos mayores y en juegos relacionados con videojuegos y dibujos animados los alumnos más pequeños.

Algunos de ellos consideran que los juegos practicados por los alumnos de ahora son más tecnológicos e individualistas.

Por lo tanto, este objetivo no está conseguido en su totalidad, ya que no opinan lo mismo las tres partes presentes en la investigación. Padres y alumnos consideran que los niños de ahora si juegan a los mismos juegos que los niños de antes en su tiempo libre, y los maestros consideran que ha habido un cambio.

4. El cuarto y último objetivo que pretendíamos alcanzar era: **Saber si todos consideramos lo mismo y si se aprecian cambios, saber el por qué se han producido.** No todos consideramos lo mismo, ya que los padres y alumnos consideran que si juegan a lo mismo.


Los maestros, que si consideran que ha habido cambios, consideran que se deben a que los alumnos de hoy en día tienen a su disposición aparatos electrónicos más atrayentes y motivadores que los juegos de siempre, como pueden ser el móvil, la tablet o el ordenador, lo que está llevando a juegos más individualizados, poco creativos y más tecnológicos.



Este último objetivo tampoco está conseguido en su totalidad, ya que no todos los agentes encuestados apreciamos cambios en los juegos de los niños, los padres y alumnos no creen que haya cambios al contrario que los maestros.


* Como mencionamos anteriormente, explicaremos a continuación los juegos populares más practicados por niños y padres, en ellos se aprecia que los niños de hoy en día se centran en juegos de pillar y sus padres practicaban juegos con diverso material y objetivo:

JUEGOS POPULARES MÁS PRACTICADOS POR LOS NIÑOS

TABLA 5

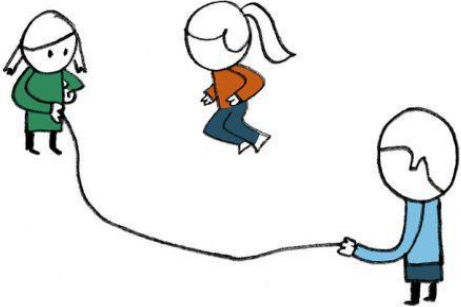
JUEGO	DESCRIPCIÓN	IMAGEN
<p>PILLA-PILLA</p>	<p>Es un juego al que pueden todos los niños que quieran. Uno se la vela y tiene que intentar pillar a los demás, hay muchas variantes, que el que se la vela pille a todos, que pille a uno y éste se la vele. Puede haber casa (lugar donde no te pueden pillar) o no. Que se tenga que agarrar o con tocar vale, entre otras muchas variantes.</p>	 <p>http://3.bp.blogspot.com/-oEYa5iZ-tgo/UIiqRx4F7JI/AAAAAAAAAFRI/VYrgGq40w1Q/s320/pilla+pilla+km1.jpg</p>

<p>ESCONDITE</p>	<p>El escondite es un juego al que pueden jugar tantos niños como quieran, uno cuenta con los ojos cerrados y los demás se esconden, cuando acaba de contar tiene que ir a ver si los encuentra. Cuando encuentra a todos comienza de nuevo el juego.</p>	 <p>http://elescondite.noads.biz/escondite.jpg</p>
<p>BOTE BOTERO</p>	<p>Es un juego de escondite que se juega con un balón o bote. Uno le da una patada al balón o al bote y el que se la vela tiene que ir corriendo a buscarlo para volverlo a colocar en el sitio indicado al comienzo del juego, para salir a continuación en busca de los demás jugadores. Cuando ve a alguien tiene que ir corriendo a donde está el balón o el bote y decir: "Bote botero por..." y estaría pillado, si alguno consigue llegar al balón y darle una patada se volverían a esconder todos y empezaría el juego de nuevo. Si consigue pillar a todos, se la velaría el primero que pilló.</p>	 <p>http://www.slideshare.net/miguecalzado/el-bote</p>

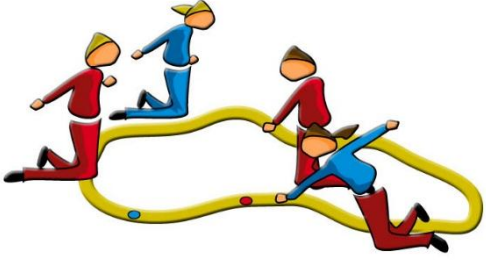
<p>POLIS Y CACOS</p>	<p>Este juego es un juego de pillar, hay dos equipos, uno son los polis y otro son los cacos, los polis tienen que intentar pillar a los cacos y llevarlos a la cárcel, que es una zona previamente delimitada. Los cacos pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. Los cacos intentan que no les pillen, puede haber casa o no. Cuando todos los cacos han sido pillados, los cacos se convierten en polis y viceversa.</p>	 <p>http://saludinfantiluc.files.wordpress.com/2012/12/policias-y-ladrones.jpg</p>
-----------------------------	--	---

JUEGOS POPULARES MÁS PRACTICADOS POR LOS PADRES

TABLA VI

<p>JUEGO POPULAR</p>	<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>IMAGEN</p>
<p>COMBA</p>	<p>Hay gran variedad de juegos con la comba, se puede jugar de forma individual o varios con una comba grande, dos dan y los demás saltan al son de alguna canción, como, por ejemplo: “Mamá, papá, ¿con cuántos añitos me voy a casar? Con uno, con dos...y se sigue contando mientras el que esté saltando no le pille la comba.</p>	 <p>http://cayrothegames.wordpress.com/2011/04/</p>

<p>CANICAS</p>	<p>Las canicas es un juego tradicional con muchas variantes, se puede jugar al “gua”, este juego consiste en conseguir dar a la canica de otro y meter la canica en el gua (agujero en la tierra) antes que él, el que lo consiga gana. Otro juego consiste en poner un montón de canicas en una zona delimitada y cada niño con una canica tiene que tirar a darles, las que consigan sacar de la zona se las queda. Así hasta que no quede ninguna canica por sacar.</p>	 <p>http://www.tricolin.com/tricodiversion/juegostradicionales.asp?id=6</p>
<p>RAYUELA</p>	<p>Es un juego de saltos y lanzamientos, se dibuja en el suelo una figura hecha de cuadros, lo normal son diez. El juego consiste en lanzar una piedra de número en número, primero al uno y así sucesivamente, se trata de tirar la piedra al número que toque y posteriormente saltar por el resto de números, con un pie en cada cuadrado, sin pisar el cuadrado que tiene la piedra, a la vuelta se debe coger la piedra y volver a la salida para continuar tirando la piedra, gana el primero que llega al 10.</p>	 <p>http://www.blogoteca.com/vieirosdamente/index.php?cat=11591</p>

CHAPAS	<p>Las chapas permiten multitud de juegos, el más popular en esta zona, es hacer un recorrido en el suelo y cada uno con una chapa tiene que ir dándole con los dedos para avanzar por el recorrido y llegar a la meta sin salirse. Si se sale vuelve a la línea de salida, cada vez tira uno.</p>	 <p>http://correquetepillopoemas.blogspot.com.es/2013/03/xogo-juego.html</p>
---------------	--	---

7.2. RELACIÓN CON LA LITERATURA EXISTENTE

Al inicio de este trabajo, en el apartado estudio de la cuestión y relevancia del tema, pusimos de manifiesto la existencia de diversos autores que habían hablado sobre el tema, que poseían cierta relación con el TFG que exponemos. Analizando los resultados obtenidos vamos a establecer las relaciones existentes y las aportaciones del estudio al tema analizado.

En cuanto a lo que opinaba MIGUEL MIGUEL, M.A. (2006), que opinaba que los niños de hoy en día ya no jugaban a los juegos de antes ya que preferían la videoconsola o el Internet, los resultados obtenidos en este TFG confirman que la mayor parte de los niños de hoy en día poseen aparatos electrónicos en sus casas y que juegan con ellos la mayor parte de los días, pero también se deduce de esta investigación que los niños prefieren jugar en la calle con sus amigos. A través del estudio realizado, observamos que los niños más pequeños prefieren juegos al aire libre, y según se van haciendo mayores les va gustando más los juegos con los aparatos electrónicos.

En lo que se refiere a las palabras de GARCÍA MAESTRO, G. (2010), que opinaba que los niños de hoy en día preferían las nuevas tecnologías a los juegos de toda la vida y que había provocado un juego más individualizado, los resultados de este TFG confirman, según los maestros, que los niños de ahora prefieren jugar con los aparatos electrónicos, lo que ha conllevado a juegos más individualistas y la poca imaginación de los niños.

8. CONCLUSIONES

De una manera general, concluimos que el presente TFG permite extraer conclusiones acerca del tema tratado.

La investigación confirma lo que en años anteriores diversos autores han afirmado, sobre el cambio en la forma de jugar en los niños de hoy en día con respecto a los niños de antes.

Otras conclusiones importantes a las que llegamos con este trabajo son:

- Se han conseguido alcanzar los objetivos planteados al comienzo del trabajo. De la investigación se extrae que los maestros opinan que ha habido un gran cambio en la manera de jugar de los niños, debido a la aparición de aparatos electrónicos. Por el contrario, los padres opinan que los niños saben y juegan a los mismos juegos que ellos pero también tienen la posibilidad de jugar con sus videoconsolas.
- Se confirma que los niños conocen diversos juegos populares y deportes para practicar en su tiempo libre.
- La mayoría de los alumnos tiene ocupado parte de su tiempo libre con actividades extraescolares, es decir, con actividades dirigidas.
- Ha sido un trabajo útil para la labor docente del profesor de Educación Física, ya que nos ofrece datos para saber cómo actuar y analizar los juegos favoritos de nuestros alumnos.
- Los alumnos más pequeños afirman que sus juegos favoritos son diferentes juegos populares centrados en juegos de pillar y los mayores, por el contrario, juegos con el móvil o el ordenador y deportes, de lo que se deduce que cuanto más mayores son y van teniendo más acceso a las nuevas tecnologías, van perdiendo el interés por los juegos de siempre. También puede deberse esta situación, a que desde los centros escolares en el tercer ciclo de primaria se comienza a trabajar individualmente con las nuevas tecnologías, como son el uso de los mini portátiles, lo que puede ocasionar un mejor manejo de estos aparatos y una mayor motivación hacia ellos.

8.1 LIMITACIONES DEL TRABAJO PRESENTADO

Consideramos que los límites de este trabajo han sido el no poder haber pasado los cuestionarios a un mayor número de alumnos ya que al tratarse de un C.R.A no disponemos de un número elevado ni de alumnos ni de profesores; además en la capital consideramos que los alumnos de la capital tienen una mayor facilidad de acceso a Internet y a una mayor oferta de actividades extraescolares

cosa que sucede en el Colegio de Los Almendros de la Lastrilla pero que no existe en los centros de Zamarramala y Bernuy.

8. BIBLIOGRAFIA

Listado de referencias

- CHATEAU, JEAN “**Psicología de los juegos infantiles**”, editorial Kapelusz, 1965
- HUIZINGA, J. (1998). “**Homo ludens**”. Madrid: Alianza. (1954).
- LUSCHEN –WEIS (1979). “**Sociología del deporte**”. Editorial Miñón.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. “**Los juegos en el currículo de Educación Física**”, editorial Paidotribo (2007)
- MORENO PALOS, C. “**Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España**”. Editorial Gymnos, Madrid, 1993.
- NAVARRO ADELANTADO, V. “**El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores**”. INDE publicaciones, Zaragoza, 2002 (pp. 127- 131)

Referencias normativas:

- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN 2/2006, de 3 de Mayo (LOE)
- Decreto 40 /2007, de 3 de Mayo de 2007, por la que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales de Grado, Master Universitario y Doctorado, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, Artículo 12, establece la elaboración y defensa de un Trabajo de Fin de Grado.

Imágenes juegos populares:

- Pilla-pilla: <http://3.bp.blogspot.com/-oEYa5iZ-tlgo/UIiqRx4F7JI/AAAAAAAAAFRI/VYrgGq40w1Q/s320/pilla+pilla+km1.jpg>.
- El escondite: <http://elescondite.noads.biz/escondite.jpg>
- Bote botero: <http://www.slideshare.net/miguecalzado/el-bote>
- Polis y cacos: <http://saludinfantiluc.files.wordpress.com/2012/12/policias-y-ladrones.jpg>
- Comba: <http://cayrothegames.wordpress.com/2011/04/>
- Chapas: <http://correquetepillopoemas.blogspot.com.es/2013/03/xogo-juego.html>
- Rayuela: <http://www.blogoteca.com/vieirosdamente/index.php?cat=11591>
- Canicas: <http://www.tricolin.com/tricodiversion/juegostradicionales.asp?id=6>

0

- **Calderón Astorga, N.** (2004, 1 de Abril), “El juego infantil”. Recopilado de: <http://www.nataliacalderon.com/eljuegoinfantil-c-41.xhtml>.
- **García Maestro, G.** “Por qué los niños ya no juegan a las chapas”. *La razón.es* (2014, marzo)
- **Miguel Miguel, M.A.** (2006, 20 de Octubre). Niños de ayer y de hoy. *Revista de educación de Reino Unido y de Irlanda:* <http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/actividadinternacional/consejerias/reino-unido/tecla/2006/a-20-10-06.pdf?documentId=0901e72b80b696a5>.
- **Palop Del Río, B.** (2011, Marzo, pp. 19-31). Las TIC en los juegos infantiles educativos, *Revista creatividad y sociedad*, 16,
- **Romero, M** (2013, 19 de Febrero) “Los niños juegan menos que los pequeños de hace 20 años”. blog Papás: un mundo para padres e hijos. <http://pequelia.es/87437/los-ninos-juegan-menos-que-los-pequenos-de-hace-20-años/>.
- **TRIGUERO CERVANTES, C.** (2002, Marzo). Reflexiones acerca del juego. *Revista digital- Buenos Aires*, 46, pp <http://www.efdeportes.com/efd46/juego.htm>
- Autor anónimo. “Los juegos infantiles de hace treinta años más saludables que los de hoy” <http://www.publico.es/agencias/efe/326573/los-juegos-infantiles-de-hace-treinta-anos-mas-saludables-que-los-de-hoy>
- Autor anónimo. “El avance tecnológico ha cambiado los juegos. Estrategias para recuperar juegos tradicionales infantiles” <http://reportajeseducativos.blogspot.com.es/2010/10/el-avance-tecnologico-ha-cambiado-los.html>

ANEXOS

➤ **ANEXO 1: CUESTIONARIOS**

MODELO DE CUESTIONARIO PROFESORADO

INSTRUCCIONES: Este cuestionario es anónimo, responda lo más sinceramente posible. Gracias por su colaboración.

DATOS

Experiencia en el aula	0-5 años	5-10 años	Más de 10 años

LOS JUEGOS INFANTILES. SU EVOLUCIÓN

PREGUNTAS	SI	NO	NS/NC
1. En el recreo, ¿observas a tus alumnos practicar juegos que conlleven actividad física?			
2. ¿Aprecias cambios en los juegos de tus alumnos de ahora a los juegos que practicaban tus alumnos en años anteriores? Si es afirmativa tu respuesta, puedes explicar brevemente cuáles son:			
3. ¿Sabes si tus alumnos practican juegos en el exterior en su tiempo libre?			
4. ¿Crees que tus alumnos de ahora saben menos juegos que tus alumnos de años anteriores?			

- **NS/NC: NO SABE, NO CONTESTA**

MODELO DE CUESTIONARIO FAMILIAS

INSTRUCCIONES: Este cuestionario es anónimo, responda lo más sinceramente posible. Gracias por su colaboración.

Curso escolar al que pertenece su hijo:

PREGUNTAS	SI	NO	NS/ NC
1. ¿Jugaba en el exterior (parque, calle...) cuando era pequeño?			
2. ¿Cree que su hijo sabe juegos infantiles para practicar en su tiempo libre?			
3. ¿Su hijo tiene videoconsolas (wii, play station...) en casa?			
4. ¿Cuántos días puede jugar su hijo con la videoconsola (play station, wii...)?			
5. ¿Su hijo está apuntado a alguna actividad extraescolar (clases particulares, club deportivo...)? Si es afirmativa la respuesta a cuál:			
6. ¿Le ha enseñado a su hijo algún juego infantil que practicara usted en su infancia? Si es afirmativa la respuesta, ¿cuál?			
7. ¿Qué juegos practicaba cuando era pequeño?			

- **NS/NC: NO SABE, NO CONTESTA**

MODELO DE CUESTIONARIO ALUMNOS

INSTRUCCIONES: Este cuestionario es anónimo, responda lo más sinceramente posible. Gracias por su colaboración.

Curso escolar al que perteneces:

PREGUNTAS	SI	NO	NS/ NC
1. ¿Tienes videoconsola (wii, play station, ds...)?			
2. ¿Realizas alguna actividad extraescolar (clases particulares, equipo deportivo,...)? Si es afirmativa tu respuesta, ¿Qué actividad?			
3. ¿Vas en tu tiempo libre a jugar con tus amigos a la calle (parque, campo, pistas...)?			
4. ¿Cuántos días puedes jugar con la videoconsola (play station, wii,...)?			
5. ¿Prefieres jugar tú solo en casa o en la calle con los amigos?			
6 ¿Cuáles son tus juegos favoritos?			

- **NS/NC: NO SABE, NO CONTESTA**

➤ **ANEXO 2: RESULTADOS**

Alumnos:

VALORES			PORCENTAJES		
1	2	3	1	2	3
35	5	0	87,5%	12,5%	0,0%
28	12	0	70,0%	30,0%	0,0%
36	4	0	90,0%	10,0%	0,0%
99	21	0	82,5%	17,5%	0,0%

Profesores:

VALORES			PORCENTAJES		
1	2	3	1	2	3
18	2	0	90,0%	10,0%	0,0%
15	3	2	75,0%	15,0%	10,0%
13	6	1	65,0%	30,0%	5,0%
8	10	2	40,0%	50,0%	10,0%
54	21	5	67,5%	26,3%	6,3%

Familias:

VALORES			PORCENTAJES		
1	2	3	1	2	3
39	0	1	97,5%	0,0%	2,5%
38	1	1	95,0%	2,5%	2,5%
36	4	0	90,0%	10,0%	0,0%
25	15	0	62,5%	37,5%	0,0%
29	10	1	72,5%	25,0%	2,5%
167	30	3	83,5%	15,0%	1,5%