

Facultad de Educación y Trabajo Social



Universidad de Valladolid

**TRABAJO DE FIN DE GRADO EDUCACIÓN PRIMARIA
(2019/2020)**

EDUCACIÓN FÍSICA

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES COMO
CONTENIDO Y HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN
EN EDUCACIÓN FÍSICA”**

Presentado por Julia Álvarez Tiedra

TUTOR ACADÉMICO: Julio César Rodríguez de la Cruz

RESUMEN

El presente trabajo fin de grado se basa en una propuesta de intervención educativa para ampliar el conocimiento de nuestros alumnos acerca de los juegos tradicionales y populares, y afianzar algunos de estos juegos al aula de Educación Primaria en las clases de Educación Física, como recurso enriquecedor del desarrollo integral del niño de dicha etapa educativa.

Con este trabajo he pretendido diseñar y poner en práctica un programa de intervención sobre los juegos tradicionales y populares, el cual ha tenido que ser elaborado a través de una página Web, debido a la situación en la que se ha desarrollado el tercer trimestre del curso 2019-2020 por la COVID-19. Para ello, he realizado una selección adaptada de varios juegos tradicionales y populares para que estén al alcance de ser practicados por todos los alumnos.

Palabras clave: juegos tradicionales, juegos populares, programa de intervención, página Web, desarrollo integral, Educación Física.

ABSTRACT

This end-of-grade work is based on a proposal for educational intervention to improve the knowledge of our students about traditional and popular games, and to strengthen some of these games to the primary education classes in physical education, as an comprehensive development of the child in this education stage.

With this work, I have intended to design and implement an intervention programme on traditional and popular games, which has had to be developed through a web page because of the situation in which the third quarter of the year 2019-2020 was developed by the COVID-19. To that end, I have made an adapted selection of several traditional and popular games to be able to be practised by all pupils.

Keyword: traditional games, popular games, intervention programme, web page, comprehensive development, physical education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
2.1. Justificación personal	5
2.2 Justificación académica.....	6
2.3 Justificación en base a las competencias del título	7
3. OBJETIVOS	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
4.1. ANTECEDENTES	10
4.2. EL JUEGO	11
4.3. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES	16
4.3.1 ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES	16
4.3.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES	18
4.4. PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA ACTUALIDAD.....	20
4.5. LA ESCUELA Y LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES	22
4.5.1. IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA EDUCACIÓN.....	22
4.5.2. LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	24
4.6. LAS TIC COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL SISTEMA EDUCATIVO	25
4.6.1 ¿QUÉ SON LAS TIC?	25
4.6.2. EL USO DE LAS TIC EN EL SISTEMA EDUCATIVO	26
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	28
5.1. Método de investigación empleado.....	28

5.2 Intervención educativa	31
5.2.1 Contexto y muestra.....	31
5.2.2 Descripción de la intervención	31
5.3 Análisis y evaluación de la intervención.....	35
5.3.1. Instrumentos de recogida de información	35
5.3.2. Resultados obtenidos.....	35
5.4 Análisis de los resultados obtenidos.....	43
5.5 Conclusiones de los resultados.....	45
6. REFLEXIONES FINALES.....	47
6.1. Sobre la elaboración del TFG.....	47
6.2. Conclusiones del tema de estudio	47
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
8. ANEXOS.....	54
Anexo 1: Página Web.....	54
Anexo 2: Cuestionario inicial.....	58
Anexo 3: Fichas de la historia de los juegos	61
Anexo 4: Cuestionario a las familias.....	81
Anexo 5: Fichas de las puntuaciones	83
Anexo 6: Fichas explicativas de cada juego.....	88
Anexo 7: Cuestionario final	97
Anexo 8: Diploma	99
Anexo 9: Unidad Didáctica	100

1. INTRODUCCIÓN

El documento que se presenta a continuación parte de un principal objetivo que es elaborar un trabajo escrito, original e inédito que muestra un ejemplo de programa de intervención que integre los juegos tradicionales y populares en Educación Primaria. Haciendo provecho de la aparición de éstos en el currículo de dicha etapa educativa, trasladaré a los alumnos una serie de conocimientos y valores sobre esta tipología de juegos que ayuden a su socialización y adaptación al medio, así como una actitud crítica y responsable a favor de nuestro patrimonio cultural y a la conservación del mismo, donde demuestre que he alcanzado los objetivos, adquirido los conocimientos y las competencias asociadas al Título de Grado en Educación Primaria.

En primer lugar, considero necesario dar una explicación de la situación que estamos viviendo en nuestro país, por lo que mi Trabajo Fin de Grado no se ha desarrollado con normalidad. Estamos sufriendo una pandemia, COVID-19, lo que nos obliga a estar confinados en nuestras casas desde el día 16 de marzo. Y por esta razón he tenido que, por un lado, elaborar mi trabajo vía online con mi tutor, y por otro realizar una propuesta adaptada para que los alumnos lo pudieran hacer desde sus casas.

En el apartado de justificación, proporcionaré las razones por las cuales considero que este trabajo tiene una importancia en el ámbito de la educación a través de razonamientos personales y del apoyo de algunos autores, además de justificarlo en base a las competencias del título.

Posteriormente, en la fundamentación teórica, hablaré en primer lugar de diferentes trabajos e investigaciones que tienen alguna relación con el objeto de estudio de mi trabajo, y que han sido muy importantes para elaborar todo este apartado. En segundo lugar, abordando de manera directa lo que es la fundamentación teórica en sí, nos encontramos con que este apartado está dividido por cuatro subapartados, estos son: el juego, juegos tradicionales y populares, la escuela y los juegos tradicionales y populares y la página Web como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el sistema educativo.

En el apartado de intervención, explicaré en primer lugar la metodología que he usado para la investigación, así como el proceso de diseño del instrumento que he utilizado para dicha investigación, para lo cual me he apoyado en distintos autores. Después he hablado del contexto y la muestra sobre la que se ha realizado la intervención, así como la descripción de

la misma, y el desarrollo de la propuesta de intervención, donde he abordado el tema de la página Web que he creado, y un resumen de la Unidad Didáctica que han seguido los alumnos. Por último, explicaré los diferentes instrumentos de recogida de información que he empleado y, seguidamente, reflejaré todos los resultados que se han obtenido con cada uno de ellos, para cerrar el apartado con unas conclusiones acerca de toda la información extraída.

Finalmente, expongo lo que ha significado la realización de este TFG, a modo de reflexión final, así como las conclusiones que extraigo del mismo donde he realizado una relación entre estas conclusiones y los objetivos que se pretende alcanzar en la intervención.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. Justificación personal

La razón principal por la que he escogido el tema de juegos tradicionales y populares es por la decadencia que han ido teniendo a lo largo de los años, como afirma Trigueros (2009), la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales y populares en la actualidad viene dada principalmente por los siguientes factores: aparición de las nuevas tecnologías, pérdida de espacios adecuados para el juego, tiempos de libre relación, y desaparición de las vías tradicionales de transmisión de los mismos juegos.

Con la llegada de los aparatos tecnológicos, el tiempo de ocio de los niños se ha marcado principalmente por la inactividad con las repercusiones tanto físicas, sociales y de salud que lleva consigo. Teniendo como referencia mi propia experiencia, y considerando cómo influía en mí la práctica de estos juegos, creo que es necesario que los niños de ahora conozcan, desde la escuela, algunos de estos juegos.

En mi infancia, practicábamos con mucha frecuencia juegos tradicionales y populares, tales como “el escondite”, “carrera de sacos”, “bote-bote”, “la rana”, “los bolos” ..., tanto en la escuela como fuera de ella. Aprendía estos juegos en las clases de Educación Física, y también muchos me enseñaban mis padres, abuelos, ya que ellos también se habían divertido con estos juegos en su infancia. A través de los juegos tradicionales y populares nos relacionábamos con otros niños y aprendíamos ciertos valores, como el respeto, la tolerancia, la equidad, etc.

Por lo tanto, los juegos tradicionales y populares son un importante patrimonio cultural y creo que es necesario continuar con esta transmisión para que pasen a formar parte de las generaciones futuras y no se pierdan a lo largo del tiempo y por ello he elegido el tema de los juegos tradicionales y populares en la Educación Primaria ya que, pienso que la escuela puede ser el medio más adecuado para proteger estos juegos que han ido cayendo en el olvido, enriqueciendo de este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Y en este caso, dadas las circunstancias tan horribles que estamos viviendo, al no poder poner en marcha mi programa de intervención en la escuela, he considerado que con ayuda de las nuevas tecnologías y adaptando este, los niños lo pueden realizar en casa, aprovechando así

que sean practicados en familia, y aprendan un poco más sobre otros juegos con los que se han divertido sus familiares en su infancia.

2.2 Justificación académica

La necesidad de introducir los juegos tradicionales y populares en la etapa de Educación Primaria está apoyada por diversas metodologías que señalan la importancia del juego, y más concretamente de los juegos tradicionales y populares, porque éstos favorecen el aprendizaje de los niños, ya que según Muñoz (2006) “en el juego tradicional y popular se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje”.

El aprendizaje que se da a través de la práctica de esta tipología de juegos hace referencia al desarrollo de todas aquellas capacidades que favorecen al crecimiento y evolución del niño, así como el acercamiento de este hacia las tradiciones, costumbres y valores sociales que encierran los juegos tradicionales y populares, los cuales constituyen una parte muy importante del patrimonio cultural de cada lugar y además, puede llegar a ser un reflejo del tipo de sociedad: nivel socioeconómico, cultural, etc. En relación a esto Paredes (2002) nos comenta que la práctica deportiva siempre ha estado ligada a los pueblos, a la historia, a las costumbres, etc.

Este autor también señala que este es un medio de comunicación, entre niños y mayores de diferente generación, un medio transmisión de valores como la paz y un medio de entendimiento entre las personas que nace de la bondad. Coincidiendo con Movsichoff (2005) al señalar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.”

En definitiva, se puede considerar que los juegos tradicionales y populares son un elemento fundamental e imprescindible para nuestra sociedad, como medio para acercar a los niños al conocimiento de la infancia de nuestros antepasados, así como al desarrollo de sus capacidades, contribuyendo de este modo, a su adecuado crecimiento y evolución.

Además, el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) como una herramienta de enseñanza-aprendizaje es beneficioso para profesores y alumnos, según Bartolomé (1997), estas promueven una nueva visión del conocimiento y el aprendizaje, afectando a los participantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, a la dinámica de

creación y diseminación del conocimiento y a muchas de las prioridades de las actuales inquietudes curriculares. Este autor señala las ventajas que tiene el uso de las TIC, algunas de ellas son: ruptura de las barreras espacio-temporales, acceso rápido de la información, enseñanza más personalizada, procesos abiertos y flexibles, eleva el interés y la motivación de los alumnos, posibilita interactuar con la información, mejora la eficacia educativa y es una actividad complementaria de apoyo al aprendizaje.

2.3 Justificación en base a las competencias del título

Y, para terminar, teniendo como referencia lo establecido en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se implanta la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, este Trabajo de Fin de Grado desarrolla las siguientes competencias generales propias del Título de Grado Maestro en Educación Primaria:

- 1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, la Educación, que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.**
 - La competencia que desarrolla mi trabajo en relación a esta primera es el análisis realizado en el currículo de Educación Primaria, y la aplicación del mismo, además del uso de vocabulario específico del ámbito de la Educación Física y la puesta en práctica de distintas metodologías y técnicas de aprendizaje.
- 2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio, la Educación.**
 - La competencia desarrollada es la planificación y puesta en marcha de un programa de intervención sobre juegos tradicionales y populares en un contexto educativo, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas correspondientes a la mención de Educación Física.
- 3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.**

- Extracción de datos cuantitativos que se reflejan en fichas de control y una reflexión sobre el programa de intervención por parte de los niños, para extraer conclusiones sobre su puesta en marcha y sobre la repercusión que ha tenido en ellos este trabajo en el contexto educativo y relacionarlo con la fundamentación a través de diversos autores.
- 4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.**
 - Realización de un programa de intervención en el cual se desarrollan estrategias para que este pueda ser puesto en práctica por cualquier otro docente. Y el desarrollo de habilidades que requieren poner solución ante esta situación, adaptando para ello el programa de intervención para que éste pueda ser practicado por todos los alumnos desde sus casas.
 - 5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.**
 - Elaboración de un trabajo en el cual se propone un programa de intervención para alumnos de Educación Primaria, haciendo uso de los juegos tradicionales y populares como una herramienta didáctica para las sesiones de Educación Física, desarrollando las destrezas válidas para la realización de estudios de post-grado o para trabajar en el ámbito educativo.
 - 6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.**
 - Puesta en práctica de un programa de intervención que promueve en los niños una situación de igualdad entre ellos y aceptación de los diferentes niveles motrices dentro del contexto escolar.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir con este trabajo son los siguientes:

- Proponer un programa de intervención educativa para profundizar y afianzar algunos juegos tradicionales y populares en el aula de Educación Primaria.
- Ofrecer una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en Educación Primaria, integrando las TIC como herramienta para potenciarlo y hacerlo más atractivo.
- Promover un sentimiento positivo hacia la práctica de juegos tradicionales y populares en los niños.
- Conocer los juegos tradicionales y populares de nuestro país con los que se divertían nuestros familiares en su infancia como una herramienta lúdica y sociable.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. ANTECEDENTES

En este apartado voy a hablar sobre diferentes autores cuyos trabajos me han ayudado en la elaboración del TFG, sobre todo en la realización de la fundamentación teórica.

Existen muchos estudios sobre la introducción de los juegos tradicionales y populares en la etapa de Educación Primaria en las clases de Educación Física. Aquellos en los que me he apoyado son, la investigación realizada por Marzo (2013), el libro escrito por Lavega (2000) y el artículo de Mendoza, Analuiza y Lara (2017) publicado en la revista digital de Educación Física.

Marzo (2013) realiza una investigación sobre el juego tradicional como contenido y herramienta didáctica en Educación Primaria, en primer lugar hace una justificación de por qué los juegos tradicionales son importantes y por qué hay que preservarlos, más adelante habla sobre el significado que tienen los juegos tradicionales dentro de la cultura de una zona, resaltando la idea de que estos juegos hay que recuperarlos, además habla sobre su historia, diferencias entre juego tradicional y popular y el efecto que tienen estos en nuestra sociedad actualmente.

Por su parte, Mendoza, Analuiza y Lara (2017) publican un artículo titulado “los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física”. En este destacan la importancia que tiene el juego en el proceso en enseñanza-aprendizaje, más adelante tratan sobre el tema de los juegos tradicionales y populares como una gran herramienta didáctica para las clases de Educación Física, y nos aportan algunas de las características y diferencias que presentan los juegos tradicionales y populares.

Por último, Lavega (2000) aborda el mundo de los juegos tradicionales populares, en el cual hace una introducción sobre el juego, y los tipos de juegos que existen, sus características, etc. Más adelante, este autor se centra en los juegos tradicionales y populares, nos habla sobre el origen de estos, su evolución y la riqueza motriz y sociocultural que tienen los juegos tradicionales populares.

4.2. EL JUEGO

No resulta sencillo dar una definición completa para el término de juego. La palabra juego, etimológicamente hablando, proviene de dos palabras del latín, “jocus” y “ludus-ludere”, las cuales tienen un mismo significado: pasatiempo, acto de jugar, diversión, etc.

La Real Academia de la Lengua Española (2019), define juego como “acción y efecto de jugar por entretenimiento”, y también como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

El juego es una actividad de entretenimiento que todas las personas practican a lo largo de su vida y siempre ha tenido un papel primordial para el desarrollo integral de las personas. Por ello, es importante trabajar a través del juego desde la etapa de Educación Infantil. Según Lavega (2000), el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y fruto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

Según Vigotsky (citado en Guevara, 2010) el juego surge como necesidad de reproducir la conexión con los demás, y por ello decreta que éste es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Considero que para poder dar una definición apropiada hay que valorar qué es lo que aporta el juego sobre la persona que lo practica. Son muchos los que se han arriesgado a manifestar las aportaciones del juego y la mayoría dice que el juego es: una fuente de alegría y de placer, hace sentir libre al individuo, constituye un fin en sí mismo, una motivación intrínseca, implica la participación activa y en ocasiones de la realización de un esfuerzo energético, se trata de un mundo de ficción y genera que todos sigan unas normas, unas reglas del juego. (Navarrete y Domingo, 2002; Garaigordobil, 2003; Omeñaca y Ruiz, 2007).

Navarrete y Domingo (2002)	Garaigordobil (2003)	Omeñaca y Ruiz (2007)
<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad espontánea natural: el juego como un elemento imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de multitud de factores de la persona. <ul style="list-style-type: none"> ● Actividad generadora de placer. ● Actividad libre. ● Existen unas reglas imprescindibles que deben ser aceptadas y complicadas por todos los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad placentera. ● Libertad en la persona al practicarla. ● Motivación intrínseca. ● Actividad que implica acción. ● Lo imaginario se antepone a lo real. ● Esfuerzo físico. ● El niño sigue unas reglas descritas anteriormente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Es una fuente de alegría y de placer. ● Constituye un fin en sí mismo. ● Es espontáneo y voluntario. ● Implica a la participación. ● Constituye un mundo aparte donde los niños se conocen mejor. ● Los niños tienen que seguir unas reglas.

Tabla 1: Comparación de las características del juego (elaboración propia)

En relación a lo anteriormente comentado sobre las características del juego, Arce (1982) señala otras muchas más como pueden ser: agradable, divertido, satisfactorio, espontáneo, creativo, fantasioso, simbólico, necesario, etc. Aunque por encima de todas ellas hay dos que considera esenciales: es voluntario y es libre.

Centrando la atención al ámbito sociocultural en el que el niño se encuentra inmerso, resulta útil hacer referencia a la idea que Parlebas (1988) propone: “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”. Estas palabras reafirman que los niños de manera inconsciente aprenden del ambiente sociocultural en el que se encuentran sumergidos, y el juego es un importante transmisor de la cultura. Esto es fundamental porque dependiendo del contexto cultural, las formas de actuar, de pensar, etc., los niños son diferentes. Este aspecto podría despertar en el alumnado un gran interés por los juegos tradicionales y populares por medio del contacto con sus mayores.

En mi opinión, la acción de jugar debe de tener un papel esencial en la educación de los niños, ya que es en el colegio donde adquieren diferentes valores, tales como el trabajo en equipo, el respeto ante los demás, el respeto hacia uno mismo y el respeto hacia las normas

establecidas, la aceptación de derrotas y la asimilación de victorias, etc. Y todos estos valores están relacionados con el juego.

Así pues, por todo lo argumentado hasta ahora, podemos decir que el juego puede ser la actividad más importante para el desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo del niño, pues Piaget (citado en anónimo, 2013) en sus días señaló, que el juego forma parte de la inteligencia emocional del niño, ya que éste representa la asimilación funcional de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo y sus capacidades sensorio motrices, simbólicas y de razonamiento, como también en aspectos esenciales del desarrollo del individuo, que son las que determinan el origen y evolución del juego.

Y por último voy a realizar una clasificación de los juegos, éstos se pueden clasificar en multitud de categorías. Tomando como referencia lo comentado por Sánchez (2009) se ha realizado una clasificación general sobre la tipología de los juegos atendiendo a los siguientes parámetros:

- Número de participantes
- El espacio donde se realizan
- La actividad que realiza el niño
- Cómo influye el juego en los participantes

❖ NÚMERO DE PARTICIPANTES

En cuanto al número de participantes este autor hace una diferencia entre ellos:

- Juego individual: es aquel juego en el que el niño no interactúa con otro niño o grupo de niños. Teniendo en cuenta los juegos que se practican en la propuesta de intervención que se presenta en este trabajo, en el juego de la rayuela o de las chapas, los niños actúan de forma individual, por lo que no tienen que tomar ninguna decisión junto a otros compañeros. También en juegos de exploración, juegos motores, juegos en los que intervengan otro tipo de objetos como juguetes o materiales que encuentre a su alrededor, etc.
- Juegos paralelos: juegos en el que el niño está en compañía de otro niño, compartiendo espacio, juguetes, interactuando entre ellos, pero, sin embargo, no comparten el juego, cada uno de los juegos es diferente al otro.

- Juegos en parejas: son aquellos juegos en los que el niño juega con un mayor o con otro niño, por ejemplo, en el juego de la tanga y la petanca, aunque puede darse en otros, como la rana, si deciden competir entre parejas en vez de manera individual. Algún ejemplo más sobre estos juegos son los de palmas, de seguir una canción o cantinela en coordinación con el otro participante, de imitación, etc.
- Juegos en grupo: son aquellos juegos que les realizan un conjunto de personas, dos o más, y que pueden ser de carácter competitivo, cooperativo y asociativo. Dentro de la propuesta de intervención hay algún juego en grupo, los bolos y tirar de la soga, estos juegos son practicados por dos equipos, los cuales se enfrentan entre ellos.

❖ **ESPACIO DONDE SE REALIZAN**

Este autor señala que los juegos se pueden realizar en distintos espacios:

- Los juegos relacionados con la práctica de correr, esconderse, montar sobre algún objeto, dirigir objetos en movimiento, subirse a cualquier tipo de estructura, columpiarse, perseguirse, etc. Son actividades que necesitan un lugar amplio para realizarlas de forma adecuada, por este motivo, estas actividades se aconsejan hacer al aire libre, en un espacio exterior. No quiere decir que no se puedan realizar en un lugar cerrado, pero es difícil encontrar lugares cerrados muy amplios para poder jugar adecuadamente.
- Luego hay otros juegos que se pueden realizar en lugares pequeños, como son los juegos de imitación, manipulativos, juegos verbales, juegos simbólicos, etc., y no requieren de un espacio muy amplio para realizarlos, por lo que se los podría englobar como juegos de interior o espacios interiores.

En este caso, durante la puesta en práctica de esta propuesta de intervención, todos los juegos van a ser practicados en lugares más pequeños, aunque requieran zonas más amplias, pero todos ellos están adaptados para que puedan ser practicados en espacios reducidos.

❖ **LA ACTIVIDAD QUE REALIZA EL NIÑO**

Dependiendo de la actividad que el niño realiza dentro del juego, este autor hace una diferencia entre ellos y algunos son los siguientes:

- Juegos motores: aquellos juegos en los que se trabaja el desarrollo de las diferentes habilidades motrices básicas que son, lanzamientos, desplazamientos, saltos y manipulaciones, y suelen ser los más atractivos para los niños.
- Juegos sensoriales: aquellos juegos en el que los niños ejercitan los sentidos , se suelen realizar en los primeros años del niño, desde los 0 a 2 años, por lo que son específicos del periodo sensorio-motor.
- Juegos de imitación: aquellos juegos en los que los niños hacen representaciones a través de acciones, sonidos, gestos que han aprendido con anterioridad.
- Juego manipulativo: aquellos juegos en los que se utiliza la presión de las manos, agarrar, tomar, coger, abrochar, sujetar, son aspectos que se utilizan en estos tipos de juegos y se realizan desde edades muy tempranas del niño.
- Juego simbólico: aquellos juegos en los que los niños otorgan significados nuevos a los instrumentos que utilizan en el juego o que se encuentran a su alrededor.

Aquí se van a trabajar los juegos motores, en los que el niño tiene que realizar habilidades motrices para conseguir el objetivo que se requiere en dicho juego, en los juegos de los bolos, la rana, la petanca, la tanga y las chapas desarrollan la habilidad de lanzamientos, también se trabaja la habilidad de saltos en el juego de la rayuela, y en el juego de tirar de la soga, desarrollan la habilidad de fuerza.

❖ **CÓMO INFLUYE EL JUEGO EN LOS PARTICIPANTES**

Por último, Sánchez (2009) comenta que un mismo juego puede tener un papel muy diferente en cada grupo o persona, tanto en los niños como en los adultos, dependiendo del matiz y las características de los mismos. Existen juegos que pueden servir para mejorar el conocimiento, la confianza, la comunicación con los miembros de un grupo, e incluso hay juegos que su función es resolver conflictos en grupo o mejorar las relaciones entre uno o varios miembros, dependiendo de la situación o de lo que se busque se puede utilizar varios tipos de juegos y prácticamente para casi todo tipo de situaciones, como por ejemplo, para presentaciones, de comunicación, de cooperación, de confianza, resolución de conflictos, etc.

Relacionando todo lo comentado hasta ahora con el programa de intervención propuesto más adelante, pretendo poner de manifiesto la necesidad de que en la etapa de Educación Primaria se trabajen los juegos tradicionales y populares como una herramienta didáctica para el desarrollo integral del niño, y para que éste aprenda a relacionar el juego con la cultura de su

país. Además, es muy probable que con su práctica los niños adquieran nuevas formas de divertirse, ayudándoles a mejorar la relación de grupo, la toma de decisiones a la hora de realizar una acción conjunta, y la comunicación tanto verbal como no verbal entre ellos.

4.3. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Para comenzar, considero necesario diferenciar cada concepto, es decir, qué es un juego tradicional y qué es un juego popular.

El **juego tradicional**, según Domínguez y Morán (2010) es aquel juego que se conoce desde nuestra infancia y que se ha practicado muchas generaciones atrás. Es decir, éstos se transmiten de generación en generación, y perduran desde hace muchos años atrás, y, además, se realizan sin ayuda de instrumentos tecnológicos, se practican con el propio cuerpo o con materiales de la naturaleza, o hechos por las personas. Teniendo de referencia los juegos tradicionales que se practican en mi pueblo, Matapozuelos, perteneciente a la provincia de Valladolid, pongo de ejemplo la tanga, la rana, el bolo de Matapozuelos y la calva, los cuales son practicados en los torneos organizados por la Diputación de Valladolid.

El **juego popular** es aquel que también se transmite de generación en generación, el cual no tiene unas reglas específicas a la hora de jugar y la manera de ejecutarlos puede variar dependiendo de la región donde se juegue. Según Annicchiarico (2004) y Lavega (2000) el juego popular está muy arraigado en una zona y se practica habitualmente en ella.

Algún ejemplo de esta tipología de juegos podría ser: la gallinita ciega, tirar de la soga, carrera de sacos y el pilla-pilla.

Una vez que he aclarado qué es un juego tradicional y qué es un juego popular, considero necesario que se conozca el origen y la evolución de esta tipología de juegos, además de sus características más destacadas y las diferencias que hay entre estos.

4.3.1 ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

De entrada, no podemos fijar una fecha exacta de la aparición de esta tipología de juegos. Pero sabemos que los juegos tradicionales y populares descienden de nuestros antepasados, nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar y por tanto tienen un origen que hace que actualmente les asignemos una serie de características y rasgos que les identifican como tales. Según Méndez y Fernández (2011), el hecho de que los alumnos conozcan el contexto

sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos les ayuda a representar mejor la historia, a descubrir las costumbres de sus antepasados y valorar las tradiciones.

Estoy de acuerdo con autores como Lavega (2000), que afirma que la conducta de los seres humanos hace que de manera espontánea busquemos diferentes formas de diversión y entretenimiento explorando nuestro entorno. Por esto, podemos señalar una serie de ideas que, según este autor, pudieron ser la causa del origen de los juegos tradicionales y populares:

- En primer lugar, los comienzos del juego se dieron por la acción individual de cada individuo. Posteriormente, empezó la relación con diferentes objetos, para pasar finalmente, al juego en equipo, estableciendo una serie de relaciones con otros individuos, compartiendo de este modo los mismos objetivos, respecto al juego. Según Jiménez (2009), través del juego los niños pueden interactuar con sus iguales y adultos, estableciendo así una relación entre ellos, lo que favorece la comprensión por parte de los niños de una serie de normas y reglas que hay que seguir en la práctica de los juegos, además les permite aprender los roles propios de una sociedad.
- Por otro lado, Lavega (2000) señala la relación que hay entre el juego como actividad de aprendizaje y diversión, con la supervivencia y el trabajo, como elementos fundamentales para todas las sociedades. Y tal como señala Yagüe (2002), inicialmente a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso, o, por otro lado, se les consideraba como un medio de aprendizaje para la supervivencia de las propias comunidades prehistóricas. En relación con esta idea, estamos de acuerdo con Giró (1998), al comentar que, si tomamos en consideración estos juegos como actividades tradicionales, se encuentran a menudo en el origen de los oficios y actividades más nobles, rituales o naturales.
- Este autor, también señala que a medida que el ser humano iba avanzando y se iba asentando en diferentes territorios, fueron surgiendo los primeros conflictos bélicos, por lo que el juego tenía un papel importante, ya que servía como entrenamiento para futuros enfrentamientos.
- Y para acabar, destaca el gran valor que tienen el culto y las creencias de nuestros antepasados para la búsqueda de explicaciones a los hechos de la vida cotidiana. En este ámbito el juego tiene un papel esencial, debido a que muchos de los juegos

que se llevaban a cabo tenían una vinculación directa, por ejemplo, con los dioses, y se jugaba con el fin de asegurar la supervivencia, en función de lograr una buena caza, etc. Por lo que aquí resalta la dimensión simbólica de los juegos.

Autores como Méndez y Fernández (2011) afirman que “los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época, dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos”. Basándonos en esta premisa, queremos insistir en la importancia que tiene en los niños saber de dónde provienen los juegos tradicionales y populares y cómo han ido evolucionando hasta llegar a nuestros días tal y como los conocemos. Y, además, que los niños puedan ver que a través de los juegos se transmitía una serie de valores, los cuales fueron construyendo diferentes culturas y, por lo tanto, han construido la base de la cultura de nuestra sociedad.

Los juegos tradicionales y populares han experimentado una evolución a lo largo del tiempo, debido a diversos factores relacionados con el modo de vida y la conducta de los individuos. Estos juegos se incorporaron al ámbito educativo con el fin de desarrollar la acción motriz de los alumnos, así como el conocimiento de estos juegos en los mismos y de ayudar a mejorar la condición física.

En definitiva, Yagüe (2002) nos dice que todos los juegos llevan consigo una historia, y algunos de ellos no han llegado hasta nuestros días, también hay otros que han estado largos periodos de tiempo olvidados y han sido recuperados posteriormente.

4.3.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Los juegos tradicionales y populares cuentan con una serie de aspectos que justifican su utilización en las clases de educación primaria. En la Tabla 2 se esboza la posición de varios autores al respecto. Según Pérez, Mizrahi, Vigne, Antón, Dorado, Rebollo, Huizinga (citados en Mendoza, Analuiza y Lara, 2009)

	CARACTERÍSTICAS		
JUEGOS TRADICIONALES	Son los que perduran, pasan de generación en generación, se transmiten de abuelos a padres e hijos, manteniendo su esencia. (Pérez, 2011).	Son típicos de la región o país, constituyen un tesoro nacional y son practicados de generación en generación. (Mizrahi, 2006).	Constituyen el reflejo social, rasgos identitarios y culturales del ocio tradicional de la sociedad. (Vigne, 2011).
JUEGOS POPULARES	Un patrimonio de todos, los mismos que debemos conocer y conservar, para tener una visión global de nuestra cultura” (Dorado, 2011). Practicado por un gran número de personas en un momento o lugar dado. (Antón, 2011).	“Son parte del patrimonio cultural, nacen y se desarrollan en el pueblo”. (Rebollo, 2002).	Se transmiten de generación en generación, evolucionan y se modifican hasta formar parte de los rasgos populares de la cultura de una región. (Huizinga, 1972).

Tabla 2: Características de los juegos populares y tradicionales

Teniendo en cuenta lo escrito por varios autores podemos destacar también, algunas características que éstos poseen en común y que hacen que los juegos tradicionales y populares sean atractivos para los niños y que su práctica en las sesiones de Educación Física pueda resultar sencilla.

AUTORES	CARACTERÍSTICAS
Jiménez (2009)	Ocasionan una diversión y sensaciones de felicidad, libertad, disfrute y comodidad al ser practicados, sus reglas son fáciles y motivadoras, tienen una fuerte interrelación entre los participantes ya que son juegos pactados por los mismos niños y se juega con el único fin de divertirse.
Lara (2006) y Trigo (2005)	Aseguran que los juegos tradicionales fomentan y favorecen el descubrimiento del patrimonio lúdico, iniciándose a investigar sobre su entorno, esto quiere decir que se establece una cercanía de las niñas y niños hacia su propio entorno cultural. Además, los juegos tradicionales y populares se pueden practicar en cualquier momento y lugar, pudiendo elegir los propios niños donde y cuando quieren jugar. Esto propicia de manera directa que se inicien en la toma de decisiones por ellos mismos teniendo que negociar y llegar a puntos de consenso.
Sarmiento (2008)	El intercambio cultural, la educación en valores se promueven gracias al juego tradicional debido a las relaciones que se establecen entre profesores y alumnos.
Giménez (2009)	Defiende que los materiales en los juegos tradicionales son de fácil adquisición y con muchas posibilidades, esto favorece y facilita el papel de la escuela, ya que en muchos casos los recursos no son los adecuados.

Tabla 3: Características comunes de los juegos populares y tradicionales (elaboración propia)

4.4. PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA ACTUALIDAD

Es obvio que, si miramos a nuestro alrededor, podemos observar que en nuestros días la práctica de cualquier juego en las calles es poco usual, por lo que también la práctica de juegos tradicionales y populares está en decadencia. Podemos ver a niños por las calles con

sus móviles, Tablets, y demás objetos tecnológicos, pero son pocos los que se dedican a practicar algún juego motor del tipo que sea.

Trigueros (2009) expone que por un lado la cultura popular pretende mantenerse y, por otro, se enfrenta a fenómenos de globalización que están causando la pérdida cultural de los pueblos y homogeneizando la cultura y estilo de vida actual. Afirma que la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales y populares en la actualidad viene dada principalmente por los siguientes factores: aparición de las nuevas tecnologías, pérdida de espacios adecuados para el juego, tiempos de libre relación, y desaparición de las vías tradicionales de transmisión de los mismos juegos.

Como su práctica parece ser que se ha ido perdiendo, Yagüe (2002), resalta que el papel clave que tiene que desempeñar la escuela es su recuperación. Apoya esta idea en las siguientes razones:

- En primer lugar, por la emigración del campo a la ciudad como consecuencia de la mecanización del campo, y la desaparición de ciertos trabajos agrícolas relacionados con el origen de ciertos juegos populares y tradicionales dando lugar a una pérdida de tradiciones culturales, unido a la ausencia de niños en los núcleos más pequeños.
- En segundo lugar, debido a la desaparición de aquellos espacios que hacían posible su práctica, éstos se han convertido en medios urbanos, llenos de edificios y espacios públicos, lo que ha hecho que la calle sea tomada por el tráfico, la contaminación y un clima insano a nivel social.
- En tercer lugar, debido a la aparición de juegos digitales y electrónicos, que hacen que los niños en vez de salir a jugar a la calle adopten una postura más individual y sedentaria.
- En cuarto lugar, aparición de actividades extraescolares y complementarias, dedicadas a la formación académica, que hacen que los niños lleguen a sus casas agotados física e intelectualmente, y que éstos no dediquen tiempo al juego.

Estoy de acuerdo con Yagüe (2000) en que la escuela debe recuperar la práctica de los juegos tradicionales y populares, y por ello voy a dar las razones por lo que opino esto desde mi experiencia y lo vivido en mi infancia:

En primer lugar, en lo concerniente a la despoblación que han sufrido los pueblos ya que mucha gente se ha ido a las ciudades en busca de trabajo, colegios para sus hijos, etc. Desde una perspectiva estrictamente personal, cuando yo era pequeña en mi pueblo éramos muchos niños los que salíamos a la calle a disfrutar con diferentes juegos: el escondite, la rayuela, la comba, las canicas, el pillar-pillar, etc. Ahora, sigo viviendo en el pueblo y no se ve por las calles a tantos niños jugando cómo se veían antes. Paredes (2002), comenta que la práctica deportiva siempre ha estado ligada a los pueblos, a la historia y a las costumbres, y es que es en los pueblos donde se conservan y siguen presentes muchas tradiciones y, en definitiva, la cultura popular que había en una zona., pero la mayoría de la gente joven vive ahora en las ciudades, donde el estilo de vida está muy globalizado.

Otro aspecto esencial, según Trigueros (2009), es la aparición de las nuevas tecnologías, como ya he comentado al principio de este apartado, que hace que los niños ahora pasen más tiempo detrás de un ordenador, de la videoconsola, y del smartphone y que están haciendo que los niños no realicen actividad física y por consiguiente que no practiquen los mencionados juegos tradicionales y populares.

4.5. LA ESCUELA Y LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

4.5.1. IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA EDUCACIÓN

Considero necesario destacar las ventajas que tiene la aplicación del juego tradicional y popular en las clases de Educación Física, para que los niños conozcan aquellos aspectos beneficiosos de la práctica de estos juegos tanto en la escuela como fuera de ella, en los ratos de ocio con sus amigos.

Según señala Medina (citado en Camacho, 2013) el juego tradicional y popular desempeña un papel muy importante en la vida del niño, por lo que comporta un alegato más que suficiente para reclamar la rehabilitación de esta tipología de juegos.

El juego es la actividad más natural que practican los seres humanos y es necesario para la infancia de todas las personas, cuyo gozo es vital para el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño. Y es que los juegos tradicionales y populares tienen un

gran potencial desarrollador, ya que permiten un reconocimiento de riquezas espirituales y culturales, además de que aportan ventajas y habilidades que un juego electrónico no puede realizar, contribuyen a un mejor desarrollo físico del niño y le aporta sobre todo cultura y de esta manera se continúa propagando en las nuevas generaciones.

Por todo ello, y teniendo en cuenta los trabajos de Jiménez (2009), Domínguez y Morán (2010) y De Fe, Ibáñez, Lerena, Montiel y Moreno (2010), podemos plantear los beneficios de la práctica de juegos tradicionales y populares en Educación Física:

- Son un gran elemento de integración social.
- Desarrollan la socialización de los integrantes.
- Favorecen la comunicación.
- Son elementos de trasmisión cultural, valores, tradiciones, etc.
- Toma contacto con el azar, la injusticia (trampas) y la justicia.
- Experimenta la solidaridad entre compañeros de juego.
- Toma conciencia de que ganar o perder no tiene relevancia en sí, quiere divertirse jugando.
- El niño crea y plantea estrategias para realizar el juego.
- Ayuda al desarrollo de su imaginación y estimula la creatividad.
- Potencia el desarrollo de criterios, pensamientos, valores, actitudes que van más allá del propio juego.

Por todos estos motivos, considero que se tiene que hacer un esfuerzo para conservar esa cultura popular que durante tantos años ha estado presente, por lo que vuelvo a reivindicar el papel de la escuela como medio de trasmisión de esos valores de compañerismo, respeto, cooperación, igualdad, libertad, que tan presentes estaban en los juegos que se realizaban y que ya escasean.

Los juegos tradicionales pueden ser también un buen recurso metodológico para trabajar las habilidades y capacidades de una forma lúdica y aprender aspectos relacionados con la Educación Física y los juegos tradicionales.

4.5.2. LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN FÍSICA

A través del currículo del área de Educación Física la escuela ofrece la posibilidad de recuperar la práctica de los juegos tradicionales y populares, que está muy vinculada con su entorno sociocultural y esto es esencial tenerlo en cuenta a la hora de programar una sesión en la que se practique esta tipología de juegos.

Los juegos tradicionales y populares han estado presentes como contenidos en el área de Educación Física en las dos legislaciones por las que se ha regulado nuestro sistema educativo: la **LOE 2/2006**, de 3 de mayo (Ley Orgánica de Educación) modificada por la **LOMCE 8/2013**, de 9 de diciembre (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad de la Enseñanza).

La **LOMCE** se ha desarrollado para la Educación Primaria de la Comunidad de Castilla y León a través del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de esta etapa educativa.

A continuación, he considerado necesario analizar el cuarto curso de Educación Primaria, para ver de qué manera se trabajan los juegos tradicionales y populares a lo largo de este curso.

CUARTO CURSO

Viene recogido como contenido:

- Conocimiento del origen y práctica de juegos populares, tradicionales y autóctonos de Castilla y León. Aplicación de las habilidades básicas y específicas de manejo de pelotas, balones y otros objetos, con o sin implemento, en situaciones de juego.

Este contenido está asociado a un criterio de evaluación:

→ 2. Conocer y practicar diferentes juegos y deportes.

Entre los estándares de aprendizaje que se derivan de este criterio:

→ 2.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

- 2.2. Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- 2.3. Conoce y practica juegos y deportes alternativos.
- 2.4. Practica juegos predeportivos y deportes adaptados.
- 2.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

4.6. LAS TIC COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL SISTEMA EDUCATIVO

Debido a la situación que estamos viviendo, como consecuencia del virus COVID-19, los centros educativos han cerrado sus puertas, y lo más posible, es que no las vuelvan a abrir en este curso 2019/2020. Por ello, he tenido que buscar una alternativa para que mi propuesta de intervención se ponga en práctica, y no he encontrado mejor manera que el hacer uso de las nuevas tecnologías, por lo que es necesario abordar el uso de las TIC.

4.6.1 ¿QUÉ SON LAS TIC?

TIC es una sigla que significa “tecnología de la información y de la comunicación”. Existen diversas definiciones de esta sigla que están propuestas por varios autores (citados en Castro, Guzmán y Casado, 2007):

- Según Gilbert y otros lo definen como “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información”
 - Bartolomé (1989) señala que se refiere a “los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones”.
 - Castells y otros indican que “comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información.

En definitiva, este concepto hace referencia a las teorías, las herramientas y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de la información: informática, internet y telecomunicaciones.

4.6.2. EL USO DE LAS TIC EN EL SISTEMA EDUCATIVO

Las nuevas tecnologías nos permiten ofrecer a nuestros alumnos nuevas oportunidades en el ámbito educativo, y hacen que desaparezcan las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante.

Las posibilidades que ofrecen las TIC, permiten al docente ser partícipe de la creación de entornos formativos en los cuales es eminente la interacción multidireccional entre los participantes, aumentando así la construcción de los aprendizajes, como al mismo tiempo, permite al alumno hacer uso de la competencia digital que se establece en la LOMCE, la cual implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información, en este caso entre profesores y alumnos.

Bricall indica que las funciones de las TIC tienen ciertas ventajas desde la perspectiva de los estudiantes, que hace que su uso sea beneficioso y es que propician y mantienen el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas, como pueden ser, la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red.

Los mencionados autores señalan que se estimula un alto grado de interdisciplinariedad, aprendizaje cooperativo, alfabetización digital y audiovisual, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mejora de las competencias de expresión y creatividad, fácil acceso a mucha información de todo tipo.

Y la posibilidad de la cual he hecho uso en mi trabajo, al igual que indica Bricall, es que la información y el conocimiento de cualquier tipo imaginable puede ser enviado, recibido, almacenado y posteriormente recuperado, sin ninguna limitación geográfica.

Después de haber comentado el uso de las TIC en la educación, considero adecuado abordar el tema de las TIC en Educación Física.

En la actualidad, existen una gran cantidad de recursos tecnológicos para incluir las nuevas tecnologías en la Educación Física, desde el marco legislativo actual, contamos con una novedad que apoya la incorporación de las TIC en el área de Educación Física. En la actual Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad de la Enseñanza (LOMCE), por primera vez,

desde el área de Educación Física, se considera esencial la incorporación de las nuevas tecnologías de manera específica.

Y es que hay ciertas ventajas en hacer uso de estas, según señala Barahona (2012):

- Facilitan la creación de entornos de aprendizaje es los que se avive la curiosidad, el goce por aprender y la iniciativa personal.
- Posibilita el desarrollo del trabajo en equipo y la colaboración.
- Favorece la transmisión de contenidos.
- Contribuye a la conexión entre escuela y sociedad.
- Facilita la búsqueda de interacciones personales más satisfactorias, un trato más cercano con los estudiantes y mejora el clima en el aula.

El autor Capllonch (2005) señala que el dar un uso adecuado a las TIC en el área de Educación Física potencia el desarrollo de habilidades como son, el trabajo en equipo, la autonomía, la capacidad crítica, la responsabilidad y la búsqueda y selección de la información.

Por consiguiente, la inclusión de las TIC en Educación Física nos puede proporcionar amplias posibilidades, siendo estas utilizadas de forma adecuada, es decir, entendiendo estas como una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

En las siguientes páginas se procederá a presentar un programa de intervención educativo para ponerlo en práctica con el curso de 4º de Educación Primaria del Colegio Concertado “San José Hijas de Jesús” de Medina del Campo (Valladolid), en el curso académico 2019-2020.

El programa pretende constituir una propuesta de juegos tradicionales y populares que está integrado en una página Web, compuesto por una secuencia de actividades con el objetivo de fomentar la práctica de dichos juegos en los alumnos.

He de decir que mi intención desde un primer momento ha sido querer saber el conocimiento que tienen los niños sobre los juegos tradicionales y populares. Debido a la situación por la que nuestro país está pasando, la pandemia del COVID-19 y el confinamiento de casi toda la sociedad española, los colegios están cerrados desde el día 16 de marzo de 2020. Esto me impide poner en marcha la propuesta inicial de intervención que tenía para el trabajo fin de grado. Por ello, he optado por hacer uso de las nuevas tecnologías, creando para ello una página Web sobre los juegos tradicionales y populares.

Explicaré los métodos e instrumentos de investigación que he empleado para obtener información relevante del contexto previo a mi intervención, así como su evolución y su situación final. Describiré paso a paso cómo se desarrolló este proceso y, posteriormente, presentaré los resultados obtenidos. Finalmente, analizaré los resultados y plantearé unas conclusiones sobre los mismos.

5.1. Método de investigación empleado

La recogida de información en este trabajo la he realizado a través de los cuestionarios. Estos son, según Albert (2007), técnicas estructuradas que permiten la recogida rápida de información mediante una serie de preguntas, ya sean orales o escritas que deben ser contestadas por un entrevistado con respecto a una o más variables a medir.

He escogido este instrumento porque como consecuencia de la situación tan drástica que estamos viviendo, no es posible observar directamente los valores buscados, por lo que he

tenido que contar con técnicas de observación indirecta, y el cuestionario es un instrumento adecuado al servicio de estas técnicas (Sierra, 1985).

Además, utilizar este instrumento frente a otros métodos de recogida de información tiene ciertas ventajas. Como bien señala Buendía (1997), con el cuestionario se pretende recoger todo aquello que piensan o hacen los encuestados mediante preguntas realizadas por escrito, que pueden ser respondidas sin la presencia del encuestador y no se necesita que las personas estén preparadas previamente para la recogida de información.

También, el cuestionario nos brinda la oportunidad de recibir cierta igualdad de medición debido a sus opciones estandarizadas y sus registros de respuestas, por lo que si unimos esto a la buena redacción de las preguntas que se presentan en éste y claridad de las mismas, la utilidad del cuestionario va a ser grande, ya que es contestado por las muestras representativas que nos interesan, en este caso, por niños cuyas edades están comprendidas entre los 8 y los 9 años y sus familiares.

Pero no hemos de olvidar que el hecho de utilizar el cuestionario en esta situación también nos presenta ciertos inconvenientes. Buendía (1997) hace referencia a algunos de estos inconvenientes que pueden darse al usar el correo para realizar estos cuestionarios, donde algunas de las respuestas pueden perderse cuando son enviadas, en mi caso he hecho uso del cuestionario, al cual llegan a través de un enlace desde la página Web, lo que puede ocasionar también algún problema al ser enviadas las respuestas, que un niño lo envié dos veces, otro ninguna, etc. Y esto puede que no afecte mucho a nuestro estudio, pero lo hemos de tener en cuenta y con ello plantearnos la dudas de si los que no contestan son diferentes a los que contestan, y si es así, la investigación es sesgada y pierde cierta representatividad.

La elaboración del cuestionario es muy importante en la investigación que se va a llevar a cabo, la construcción de éste es una tarea muy compleja, la cual tiene que hacerse con cierto cuidado, ya que el conseguir un mayor éxito en la investigación depende de cómo esté diseñado el cuestionario.

En primer lugar, hay un momento de reflexión, como bien señala en este momento de reflexión me he propuesto una serie de preguntas sobre el tema a investigar y he tratado de contestarlas desde mi propia experiencia para después comenzar a construir el diseño de cada cuestionario. Para dicha construcción me he servido de la propuesta de Chateau (1984), quien indica que es importante clarificar lo que se quiere saber acerca del problema planteado y

traducirlo a preguntas para, posteriormente, revisar o rehacer, si fuera el caso, las preguntas con la ayuda de otras personas interesadas en el estudio o que conozcan esa materia.

La redacción de las preguntas es, según Sudman y Bradburn (citados Martín, 2004) la parte esencial para maximizar la autenticidad de los datos obtenidos en la investigación con el cuestionario. Para la redacción de éstas, en primer lugar, me he planteado aquello que quería conseguir con la cumplimentación de dichos cuestionarios, qué es lo que quería saber acerca de los juegos tradicionales y populares, y cómo debía de ser la estructura de las mismas. Las preguntas que se realizan en un cuestionario han de ser fáciles, definidas y adecuadas al objetivo que se persigue. Por lo que éstas deben de ser cortas y estar construidas con palabras sencillas para que todos puedan comprenderlas.

Para obtener una mayor validez en el resultado de los cuestionarios he hecho uso de un proceso de triangulación, el cual según Rodríguez, Pozo y Gutiérrez (2006), es un método orientado a realizar un contraste de la información desde diferentes puntos de vista. Para que se produzca este proceso, “se requiere de conocimiento, de tiempo y de recursos para implementarla y luego de gran agudeza para interpretar los resultados en las variadas y a veces contradictorias maneras en que se presentan” (Donolo, 2009).

En este caso, he utilizado el proceso de triangulación de investigadores, he hecho uso de varios observadores en el campo de investigación, puesto que mi tutor de prácticas del colegio y mi tutor del TFG me han ayudado en el proceso de elaboración y reformulación de los cuestionarios que se presentan en mi propuesta de intervención. De esta manera, se produce un incremento de validez y calidad de la información recogida en las preguntas que se van a realizar en dichos cuestionarios, ya que se cuenta con distintas perspectivas de un mismo objeto de estudio y se elimina el sesgo de un único investigador.

He empleado tres cuestionarios para recabar información a lo largo de mi propuesta de intervención, en los cuales cada pregunta está ligada a un aspecto del problema planteado en la investigación. Un cuestionario inicial para obtener datos previos a la puesta en práctica, acerca del conocimiento que tienen los alumnos sobre los juegos tradicionales y populares, que está relacionado con el último cuestionario que aparece en la intervención para contrastar los datos después de que ésta haya sido realizada, y para poder ver el impacto que ha tenido la práctica de estos juegos en los niños. Entre medias de estos dos, he elaborado otro cuestionario dirigido a las familias de los alumnos, para recoger información sobre la

transmisión que se da de esta tipología de juegos. Estos tres cuestionarios están explicados detalladamente más adelante, en el apartado “instrumentos de recogida de información”.

La finalidad de la cumplimentación de éstos es conseguir la comparabilidad de la información con la teoría recogida en mi trabajo.

5.2 Intervención educativa

5.2.1 Contexto y muestra

Como ya he mencionado anteriormente, esta intervención se ha llevado a cabo durante mi Prácticum II en el colegio “San José Hijas de Jesús” de Medina del Campo, donde pude observar la realidad de cómo trabajan la Educación Física en los centros educativos, y el ejercicio docente en esta asignatura.

El grupo de alumnos que he escogido para llevar a cabo esta propuesta de intervención está formado por 52 alumnos de cuarto de Educación Primaria, cuyas edades están comprendidas entre los 8 y los 9 años.

En el comienzo de mis prácticas, el profesor me comentó que cuando empezó a dar Educación Física a este grupo de alumnos, tenían un escaso nivel de desarrollo motriz, pues éstos no sabían ni realizar lanzamientos, ni agarres, y tampoco tenían un nivel adecuado de equilibrio y coordinación. Y me recomendó escoger a este grupo para trabajar los juegos tradicionales y populares.

5.2.2 Descripción de la intervención

Para la puesta en práctica de la intervención educativa de mi trabajo, he hecho uso de las nuevas tecnologías como herramienta educativa, por lo que a continuación voy a hacer una descripción de su puesta en marcha con los alumnos de 4º de primaria del centro educativo elegido. Con ella, pretendo que los alumnos conozcan un poco más acerca de los juegos tradicionales y populares, así como provocar un sentimiento positivo en los alumnos al practicar estos juegos, y que se diviertan con ellos.

En primer lugar, tras la lectura de diferentes libros acerca de los juegos tradicionales y populares que se practican o han practicado en la provincia de Valladolid, he hecho una

selección de siete juegos, y después he tenido que realizar ciertas adaptaciones para que todos ellos puedan ser practicados desde casa, dando varias posibilidades para que ningún alumno tenga problemas al respecto.

A continuación, voy a realizar la descripción de la página Web que he creado para poner en práctica la intervención. En los anexos he alojado las imágenes de dicha página Web (**Anexo 1**).

En primer lugar, el *inicio de página*, en el cual he considerado oportuno poner el título “Juegos Tradicionales y Populares”, sobre lo que trata esta puesta en práctica, con el menú arriba para que puedan acceder a todos los apartados de dicha página Web.

En la segunda pantalla, *presentación de la página Web*, para que sea más motivador para los alumnos, he creado unas olimpiadas de juegos tradicionales y populares, y para ello he escogido una mascota como guía de estas olimpiadas, Cobi, que fue protagonista en los juegos olímpicos que se celebraron en nuestro país, más concretamente en Barcelona, en el año 1992. ¿Por qué he escogido a Cobi? Porque he buscado todas las mascotas que fueron creadas para los juegos olímpicos que se han celebrado hasta nuestros días, y Cobi es la mascota que se ha creado en nuestro país, así los alumnos conocen un poco más sobre pequeños detalles que se ha vivido antiguamente en el mundo del deporte en España, y esto les puede ayudar a que realicen estas mini olimpiadas con mucha más motivación.

En este apartado les he dejado un enlace para que accedan al primer cuestionario “**Cuestionario inicial**” (**Anexo 2**), para que se realice una primera toma de contacto.

Al pinchar en el botón “let’s go”, les dirige al apartado *¿qué son los juegos tradicionales y populares?*, donde se les explica qué son los juegos tradicionales y qué son los juegos populares, con algún ejemplo de los mismos.

Después, entran en el apartado *¿conocéis alguno de estos juegos?*, en el cual aparecen una serie de imágenes con distintos juegos tradicionales y populares, algunos de ellos son los que van a practicar posteriormente. Pulsando en cada imagen aparece la historia de cada juego, cómo se juega, sus reglas, etc., estas las podéis encontrar en los anexos (**Anexo 3**).

Y desde esta página, el botón “let’s go” les introduce en el *comienzo de las olimpiadas*, dónde he puesto una melodía de fondo sobre los juegos olímpicos, pinchando en el

reproductor. Antes de empezar a jugar, tienen que hacer el **cuestionario con ayuda de sus familias**, este cuestionario se encuentra completo en los anexos (**Anexo 4**). Después al pulsar en el botón donde aparece la antorcha e irán al siguiente apartado.

El comienzo de las olimpiadas, en este apartado, les he dejado las reglas que tienen que seguir para ser partícipes de estas olimpiadas. Antes de comenzar a jugar, a la derecha, pulsando en el símbolo de acción podrán ver “mis olimpiadas”, aparecen los videos de los juegos practicados por mí.

He colocado el orden de los juegos como si fuera un circuito. Pinchando en cada imagen aparece la explicación del juego, y los materiales que tienen que utilizar. Para los juegos que requieren un control de puntuaciones, les he dejado un enlace para que puedan descargarse las fichas de puntuaciones (**Anexo 5**), a la cual se accede pulsando en el lápiz que aparece en dichos juegos. Las fichas sobre la explicación de las instrucciones de cada juego están completas en el **Anexo 6**.

Una vez completadas las olimpiadas, les he dejado un enlace, pulsando en el botón “fin de las olimpiadas”, que los lleva al **cuestionario final** (**Anexo 7**). Después, a todos los participantes se les va a otorgar un diploma como recordatorio de su participación a dichas olimpiadas, al cual acceden pinchando en la imagen de la copa (**Anexo 8**).

Por último, en el apartado de *cuando yo era pequeña...*, he querido que conocieran algunos de estos juegos que yo practicaba en la infancia, pulsando en el botón de “curiosidades”. Y como podéis observar, en todas las páginas hay un botón de “home”, el cual les lleva al inicio de la página Web.

Una vez descrita la página Web, expongo un resumen de la Unidad Didáctica que he llevado a cabo, la cual se encuentra de forma completa en el **Anexo 9**.

Título de la UD: “Juegos de toda la vida: juegos tradicionales y populares”		Curso: 4º E.P.
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar las habilidades básicas participando activamente en el juego. ● Conocer algunos juegos populares y tradicionales, y ponerlos en práctica. ● Disfrutar del juego en relación con los demás, valorando el juego para el empleo del tiempo libre. ● Reconocer los juegos populares y tradicionales como elemento del patrimonio cultural local y provincial. 		
CONTENIDOS		
<p>Bloque 3: Habilidades motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valoración el esfuerzo personal. ● Control y dominio del movimiento. Resolución de problemas motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas y de sus combinaciones. ● Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de desplazamientos, saltos, equilibrios y manejo de objetos. ● Ejecución de acciones motrices relacionadas con las capacidades coordinativas adaptadas a diferentes contextos. ● Desarrollo de la iniciativa y de la autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio temporal de procedimientos de al menos dos jugadores, de acuerdo con un esquema de acción común, con actitud cooperativa. <p>Bloque 4: Juegos y actividades deportivas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento del origen y práctica de juegos populares y tradicionales de Castilla y León. Aplicación de las habilidades básicas y específicas de manejo de pelotas, balones y otros objetos, con o sin implemento, en situaciones de juego. ● Práctica de juegos y deportes alternativos. ● Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. ● Práctica de juegos y deportes alternativos. 		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Bloque 3: Habilidades motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ser capaz de adaptar la ejecución de las habilidades, o de una secuencia de las mismas, al espacio disponible, ajustando su organización temporal a los requerimientos del entorno. <p>Bloque 4: Juegos y actividades deportivas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer y practicar diferentes juegos. ● Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo 		<p>Bloque 2: Conocimiento corporal</p> <p>1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>Bloque 4: Juegos y actividades deportivas</p> <p>1.1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.</p> <p>2.2. Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.</p> <p>2.3. Conoce y practica juegos.</p> <p>2.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>4.5. Cumple las normas de juego.</p>
COMPETENCIAS CLAVE		SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. ● Competencia cultural y artística. ● Competencia para aprender a aprender. ● Competencia digital 		<p>Temporalización: el comienzo de la Unidad Didáctica va a ser el día 27 de abril, y se les dejará un margen de dos semanas, hasta el día 11 de mayo.</p> <p>Actividades que se van a desarrollar en la sesión: los bolos, la tanga, la petanca, la rayuela, tirar de la sogá, la rana y las chapas.</p>

Tabla 4: Resumen UD “Juegos de toda la vida: juegos tradicionales y populares” (elaboración propia)

5.3 Análisis y evaluación de la intervención

5.3.1. Instrumentos de recogida de información

Los instrumentos de recogida de información que he empleado en este trabajo son:

- Cuestionario inicial: formado por un total de 13 preguntas, las cuales son cerradas en su mayoría, y se responden con sí o no, excepto una de ellas, la última pregunta que tiene una pregunta abierta, para obtener una respuesta y explicación más extensa. El objetivo es ver qué saben los alumnos sobre los juegos tradicionales y populares, antes de que sepan qué son estos juegos y cuáles son. Se trata de un cuestionario anónimo, el cual una vez sea rellenado y enviado, sus respuestas serán guardadas directamente en mi drive, de forma que los alumnos puedan contestar a las preguntas con total libertad. Este cuestionario está completo en el **Anexo 2**.
- Cuestionario familias: formado por un total de 7 preguntas, las cuales son abiertas, algunas de ellas con respuestas cortas, y otras un poco más extensas. El objetivo es saber el contacto que han tenido con los pequeños de la familia acerca de estos juegos, si han hablado a sus hijos de ellos o si han jugado alguna vez con ellos a alguno de éstos, además de ver a con qué juegos se divertían en su infancia y que sus hijos puedan aprender más sobre los juegos tradicionales y populares. Este cuestionario se encuentra completo en el **Anexo 4**.
- Cuestionario final: formado por un total de 7 preguntas, las cuales seis son abiertas y una de ellas, la última es cerrada, en la cual se dan dos opciones y hay que escoger una de esas dos, las seis primeras se contestan con respuestas cortas en algunos casos y un poco más extensas en otros. El objetivo es que los niños expongan cómo se han sentido practicando estos juegos, y ver si les ha gustado, cuántos de ellos les han practicado con su familia, si les gustaría volver a jugar con sus compañeros. En definitiva, para ver el impacto que ha tenido estos juegos en los niños. Este cuestionario se encuentra completo en el **anexo 7**.

5.3.2. Resultados obtenidos

- Cuestionario inicial: los resultados obtenidos en cada pregunta del cuestionario inicial han sido los siguientes:

1. ¿Sabes lo que son los juegos tradicionales y populares?

De los 42 alumnos que han cumplimentado el cuestionario hallamos que 4 de ellos no saben lo que son los juegos tradicionales y populares, pero al ver los resultados de la segunda pregunta considero que estos alumnos que han indicado que no es porque conocerán estos juegos, pero no saben muy bien lo que son o de dónde vienen.



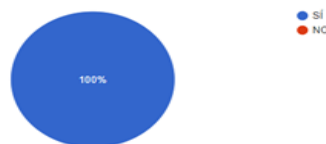
2. ¿Conoces algún juego tradicional y popular?

Todos los alumnos han contestado que sí conocen algún juego tradicional o popular, lo cual veremos reflejado con más detalles en las próximas respuestas.



3. ¿Alguna vez te han hablado tus padres, abuelos, o algún familiar sobre los juegos con los que se divertían en su infancia?

Para esta pregunta sobre si sus familias les han hablado sobre estos juegos la respuesta ha sido unánime, el 100% de los alumnos han hablado con sus familias sobre los juegos tradicionales y populares, para que éstos conozcan un poco más sobre su infancia.



4. ¿Has practicado alguna vez algún juego tradicional y popular?

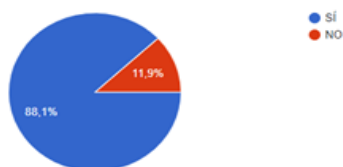
A pesar de que todos conocen algún juego tradicional o popular hay 7 alumnos que nunca han practicado alguno de estos juegos, por lo que se da a suponer que en la escuela no les

han enseñado este tipo de juegos y dónde han oído hablar de ellos es en sus casas, como bien podemos observar con las respuestas de la pregunta anterior.



5. ¿Conoces el juego de la rayuela?

El juego de la rayuela es conocido por la mayoría de los alumnos, solo 5 nunca han oído hablar sobre este juego, aun siendo este uno de los juegos tradicionales-populares que más protagonismo tienen en las pistas de los colegios y parques, y qué es muy sencillo jugar a él, puesto que solo se necesita una tiza y una piedra.



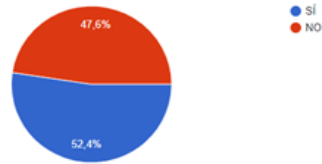
6. ¿Conoces el juego carrera de sacos?

La respuesta para esta pregunta ha sido unánime: todos los alumnos conocen el juego de la carrera de sacos.



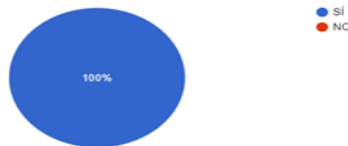
7. ¿Conoces el juego de la petanca?

Hay un número elevado de alumnos que no conocen el juego de la petanca, son 22 alumnos los que indican que NO a esta pregunta, esto se puede deber a que este es un juego que no se practica tanto como los demás, y es menos común.



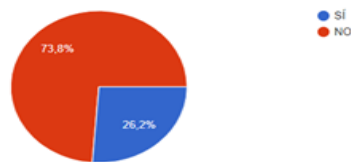
8. ¿Conoces el juego de la rana?

El 100% de los alumnos conocen el juego de la rana.



9. ¿Conoces el juego de la tanga?

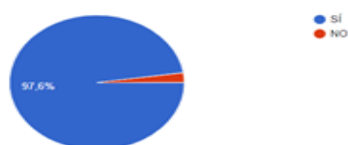
El NO por respuesta en este caso supera al SÍ; son solamente 11 los alumnos que conocen el juego de la tanga, aquí ocurre como en el juego de la petanca, que es menos común y actualmente no se practica mucho, a no ser que vivas en un pueblo donde se siguen haciendo torneos de este tipo de juegos.



10. ¿Conoces el juego de los bolos?

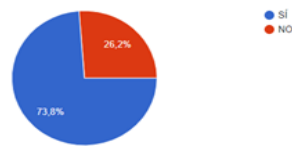
Solamente un alumno ha dicho que no conoce este juego, todos los demás le conocen y seguro que le hayan practicado tanto en el colegio como fuera de él, ya que este juego está muy de moda y muchas familias van a las boleras en sus ratos de ocio.

Aunque, seguramente, muchos de los alumnos que han señalado que sí conocen este juego, no conozcan su origen, o el cómo jugaban sus padres, abuelos, en su infancia.



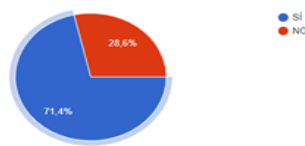
11. ¿Conoces el juego de las chapas?

Son 11 los alumnos que no han oído hablar sobre el juego de las chapas, los demás sí que conocen este juego.



12. ¿Conoces el juego de tirar de la sogá?

Algunos de los alumnos no conocían este juego, nunca han oído hablar de él, ni en el colegio, ni en familia. Pero son más los alumnos que sí lo conocen.



13. ¿Conoces algún otro juego tradicional y popular? Si le conocéis, ¿quién te le ha enseñado?

Las respuestas a esta pregunta han sido bastante variadas, en cuanto a quién les ha enseñado este tipo de juegos, unos han contestado que sus abuelos, otros sus hermanos, sus padres y alguno de los alumnos ha contestado que se lo ha enseñado su profesora.

Los juegos tradicionales-populares que conocen son, la peonza, el escondite, la comba, las canicas, pilla pilla, la calva, botebotero, la gallinita ciega, los bonis, las tabas, el pañuelo, rescate, puntos y vidas, zapatito inglés, las cuatro esquinas y el aro. También hay 3 alumnos que han contestado que NO conocen ningún otro juego.

➤ Cuestionario familias: los resultados obtenidos en cada pregunta del cuestionario inicial han sido los siguientes:

1. ¿A qué jugabas en la calle cuando eras pequeño?

Las respuestas a esta primera pregunta han sido diversas, los juegos con los que se divertían son:

- Escondite - Pilla-pilla - Las tabas - Pelota base
- La rayuela - Comba - Los alfileres - Las quemadas
- La goma - Las canicas -La liga - Escondite inglés
- Bonis - La tanga - La gallinita ciega - Las chapas
- La peonza - El pañuelo - La rana - Polis y cacos
- La semana - Rescate - Bote-bote

Aunque alguno de estos juegos como son el escondite, pilla-pilla, la comba, la goma, la rayuela, el pañuelo y los bonis eran practicados por varios de los encuestados.

2. ¿Qué juego era tu preferido? ¿cómo se juega?

Las respuestas a esta segunda pregunta sobre los juegos favoritos de los familiares han sido:

- Las canicas - Pelota base - Bote-bote -Bonis
- La goma - La comba - Polis y cacos - Las chapas
- Escondite inglés - La rayuela - Escondite - Las canicas
- Las quemadas - Los alfileres

Algunos de ellos como los bonis, la comba, la goma y bote-bote eran los juegos favoritos de varios encuestados.

3. ¿Quién te enseñó ese juego?

Quiénes les enseñaban estos juegos eran los padres, tíos, abuelos, hermanos, amigos y sobre todo muchas de las respuestas han sido que estos juegos se los han enseñado los niños mayores de sus barrios, o los mayores del colegio.

4. ¿Dónde jugabas principalmente a ese juego?

Las respuestas para esta pregunta han sido dos, en la calle y en el patio del colegio, los que han señalado que jugaban en la calle, unos lo hacían en su barrio, otros en la plaza del pueblo, y otros en el parque.

5. ¿Qué juegos has enseñado a tus hijos/as o tu hijo/a?

Aquí hay también una variedad de respuestas, pero casi todas ellas son de juegos ya nombrados anteriormente, pero he de destacar que los juegos que más han pasado de padres a hijos han sido: la rayuela, el escondite, la comba, las tabas y los bonis.

6. ¿A qué juegos han jugado tus hijos/as o tu hijo/a contigo?

Todos los padres contestan que siempre suelen jugar con sus hijos a cualquier juego, pero aquellos juegos tradicionales y populares que más son practicados por las familias son: la rayuela, los bolos y la comba.

7. ¿Cómo ha sido el hecho de jugar con tus hijos/as a esos juegos?

Para esta pregunta todas las respuestas muestran un sentimiento muy positivo hacia la práctica de los juegos junto a sus hijos, señalan que se han sentido muy bien, estupendamente, que el jugar junto a sus hijos es muy divertido, que les hace recordar su infancia y es algo muy satisfactorio, así como emocionante poder practicar estos juegos en familia. Además, alguno de ellos dice que ahora es más complicado el hecho de poder practicar esos juegos en la calle.

★ Cuestionario final: los resultados obtenidos en cada pregunta del cuestionario inicial han sido los siguientes:

1. ¿Qué cosas has aprendido en estas olimpiadas?

Las respuestas a esta pregunta han sido muy variadas y todas ellas positivas, los alumnos han expuesto que han conocido juegos antiguos que no sabían que existían, que, aunque no puedan salir de casa no hace falta estar todo el día entretenido con los aparatos electrónicos si no que pueden jugar con materiales que tienen por casa, también muchos de ellos señalan que han aprendido que los juegos tradicionales y populares son muy divertidos.

2. ¿Alguna vez habías jugado a alguno de estos juegos? ¿Con quién?

Hay dos alumnos que han respondido con una negación a esta pregunta, nunca habían practicado ninguno de estos juegos tradicionales y populares, los demás indican que sí que lo habían hecho, estos han jugado con sus padres, hermanos, primos, amigos y en campamentos urbanos junto a otros niños.

3. ¿Te han parecido divertidos estos juegos? ¿Por qué?

La respuesta a sido un SÍ general, todos los alumnos han indicado que se han divertido practicando estos juegos en sus casas, y el por qué, algunos señalan que porque han jugado con su familia y se lo han pasado muy bien todos juntos, porque son entretenidos, porque se han divertido realizando los diferentes materiales para jugar, porque son sencillos y no se usan las nuevas tecnologías, otros muchos alumnos indican que les ha servido para pasar un buen rato en estos días que hemos estado encerrados y que además han aprendido mucho practicando estos juegos, hay un alumno que ha dicho que a él le han parecido muy divertidos porque sus padres le habían hablado de estos juegos y mientras jugaban le recordaban cómo ellos lo hacían de pequeños.

4. ¿Te gustaría volver a jugar con tus compañeros a alguno de estos juegos? ¿a cuál?

En esta pregunta he de destacar una respuesta de un alumno el cual ha señalado que no le gustaría volver a jugar con sus compañeros a este juego, todos los demás han indicado que sí que les gustaría volver a jugar, casi todos los alumnos han dicho que el juego que les gustaría volver a practicar junto a sus compañeros es a la rayuela, los bolos y la carrera de sacos, éstos son los que más se han repetido. Otros han indicado que les daría igual a cuál jugar, hay algunos que han dicho a las canicas, a la rana, tirar de la soga, al pañuelo y a la gallinita ciega.

5. ¿Qué juego te ha gustado más? ¿Por qué?

Para esta pregunta hay respuestas muy variadas, algunos niños dicen que les ha gustado más los bolos, otros la rana, otros la carrera de sacos, la rayuela, las chapas, la petanca, tirar de la cuerda, aunque he de destacar un alumno que ha contestado que no le ha gustado ningún juego.

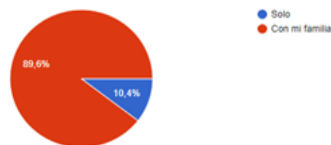
Para la pregunta de por qué, también han sido variadas, algunos alumnos han señalado que les gustaba ese juego porque siempre han jugado con su abuelo, otros que porque sus padres les habían hablado sobre ese juego aunque no le habían practicado nunca, algunos han señalado que les gusta ese juego porque tiene mayor dificultad y eso les motiva para conseguir lo que exige el juego, y casi todos los alumnos han indicado a mayores que son divertidos y entretenidos.

6. ¿Qué juego te ha gustado menos? ¿Por qué?

Para esta pregunta casi todos los alumnos han contestado que les ha gustado mucho practicar estos juegos porque les ha entretenido en estos días confinados en sus casas, pero hay algunos alumnos que han señalado los juegos que menos les han gustado, como por ejemplo los bolos, la carrera de sacos, la rayuela, las chapas, la petanca, la rana y la tanga; sus razones han sido que les ha parecido un poco aburrido porque han jugado solos, que les ha resultado difícil, o bien que no tenían ningún material para poder jugar correctamente a estos juegos.

7. ¿Has realizado estas olimpiadas tú solo o con algún familiar?

Solo cinco alumnos han practicado solos estas olimpiadas, los demás lo han hecho junto a su familia, ya sea con sus hermanos, padres, o toda la familia junta.



5.4 Análisis de los resultados obtenidos

En este apartado, analizaré los resultados obtenidos a través de cada instrumento de recogida de datos.

★ Cuestionario “Juegos tradicionales y populares”

Analizando las respuestas a este primer cuestionario, hemos de destacar que todos los alumnos conocen algún juego tradicional-popular, además de que sus familias les han hablado sobre estos juegos, aunque algún alumno nunca les ha practicado.

Solamente hay dos juegos que son conocidos por el 100% de la muestra: la rana y la carrera de sacos. Así como también hay otros dos juegos que la mayoría de los alumnos no conocen (la tanga y la petanca). Como bien he dicho en el apartado anterior, estos dos juegos son menos comunes, y han sido practicados más por gente que vivía en los pueblos, aunque se siguen practicando en algunos lugares, pero no son tan conocidos en nuestros días. Luego hay otros juegos, de los que se reflejan en el cuestionario, que algunos de los alumnos no conocen, como son, tirar de la sogá, las chapas, los bolos y la rayuela, esto puede ser debido

a que sus familiares no se han divertido en su infancia con estos juegos, por lo que nunca han hablado a sus hijos de ellos.

Por último, he de destacar que solo 3 alumnos no conocen ningún otro juego tradicional-popular, aunque podría ser que su negación sea porque no recuerdan ningún juego, o bien que no asocian el juego con su tipología. Los demás alumnos, han dado varios ejemplos de juegos que conocen y que se los han enseñado sus familias.

★ Cuestionario “**Vuestros juegos de la infancia**”

Analizando las respuestas a este segundo cuestionario, los cuales se puede observar que casi todos son de la misma época, pues éstos practicaban más o menos los mismos juegos. Además, otra de las cosas a señalar, es que el lugar de su práctica es mayoritariamente en la calle, y referente a esto, hay una persona que ha contestado que practicando estos juegos con su hijo ha podido ver que ahora es mucho más complicado el poder realizar estos juegos en la calle, como lo hacían antiguamente. Antes se jugaba en las plazas de los pueblos, en las calles, en los barrios, donde el tráfico era escaso, ahora el tráfico ha sido incrementado por lo que nos impide poder practicar estos juegos con cierta libertad por las calles de un pueblo o ciudad. También lo practicaban en los colegios, y comparando estas respuestas con las que han dado los niños, donde solo un alumno señala que ha aprendido alguno de estos juegos en la escuela, podemos sacar una conclusión, y es que ahora en las escuelas no se enseña a los alumnos a practicar los juegos tradicionales y populares.

★ Cuestionario “**Fin de las olimpiadas**”

Analizando las respuestas de este último cuestionario, en primer lugar, he de destacar que solo un alumno de los 42 que han cumplimentado este cuestionario, ha contestado que no le ha gustado la práctica de estos juegos, y esto acompañado de que “es que a él solo le gusta jugar al fútbol y todo lo demás le aburre”. Todos los demás alumnos han contestado positivamente a las preguntas de este cuestionario de fin de las olimpiadas, todos han señalado que han aprendido juegos que no conocían y que han disfrutado con ellos, señalando que se han dado cuenta de que no solo con los videojuegos pueden divertirse. Además de que han aprendido a jugar en equipo, a no ser tan competitivos y a disfrutar del juego sin querer ser el primero en todo momento.

Además, también destacar que son pocos los alumnos que han realizado estas olimpiadas de manera individual, la mayoría lo han practicado con sus familias e indican que han aprendido muchas cosas sobre cómo jugaban sus padres cuando eran pequeños, y que se han divertido mucho con las historias que éstos les contaban mientras jugaban a los distintos juegos que forman estas olimpiadas. Y todos señalan que están deseando de poder jugar con sus amigos a alguno de estos juegos, por lo que la práctica de estos juegos ha generado un sentimiento positivo en los alumnos.

5.5 Conclusiones de los resultados

Los tres cuestionarios analizados anteriormente están relacionados entre sí para extraer alguna conclusión sobre el tema de investigación escogido. Con el análisis de dichos cuestionarios podemos observar que los alumnos, aunque no todos, conocen algunos juegos tradicionales y populares, y este conocimiento se debe a que sus familias les han hablado sobre los mismos. No obstante, muchos alumnos nunca habían practicado estos juegos, por lo que se percibe que en la escuela no se da mucho valor a su conocimiento ni a su práctica.

Además, aquellos juegos que han sido practicados solo en algunos pueblos, y que son menos comunes, como son la tanga y la petanca, son los que menos conocen los alumnos, y relacionando esto con las preguntas ¿qué juego os ha gustado menos? y ¿por qué? del cuestionario final, la respuesta de muchos alumnos ha sido que les ha gustado menos la tanga y la petanca porque les han parecido juegos difíciles y aburridos. Por lo que de ahí podemos sacar una conclusión del por qué estos juegos no han llegado hasta nuestros días siendo tan conocidos como otros muchos juegos tradicionales y populares.

Otro de los asuntos a destacar es el hecho de que las familias hayan expresado cierta dificultad a la hora de practicar ahora estos juegos en las calles, puesto que dicen que en su infancia realizaban estos juegos en la plaza del pueblo, en las calles, o en el barrio donde vivían, y que ahora es algo complicado debido al tráfico existente y al espacio que ahora tenemos para ello, por lo que podíamos estar ante una de las causas por la que estos juegos se están perdiendo. Además, relacionado con el espacio, está presente también la emigración del campo a la ciudad, muchos de los alumnos señalan que estos juegos les practican solo cuando van al pueblo, junto a sus abuelos.

Y para concluir, analizando las respuestas del último cuestionario, podemos ver que la práctica de estos juegos ha despertado en los alumnos un sentimiento positivo hacia ellos,

con estos juegos, dicen que han aprendido muchos valores, a cooperar con sus compañeros y jugar en equipo, el ser menos competitivo y que da igual llegar los primeros en un juego, que lo importante de esto es disfrutar. Todos quieren volver a practicar cualquiera de estos juegos con sus amigos, y que gracias a la práctica de éstos han conocido más sobre cómo se divertían en su infancia sus padres, y eso les ha despertado mayor interés hacia la práctica de los juegos tradicionales y populares. Además, de que los alumnos expresan que su tiempo libre le emplean muchas veces en jugar con las nuevas tecnologías, algunos alumnos responden “hemos podido ver que NO solo te diviertes con los aparatos electrónicos”.

6. REFLEXIONES FINALES

6.1. Sobre la elaboración del TFG

En primer lugar, he de decir que el TFG es una asignatura que tiene mayor dificultad que cualquier otra que haya cursado durante estos cuatro años. La elaboración de este trabajo me ha resultado bastante complicada, puesto que, en ocasiones, me ha costado mucho enfrentarme a alguno de los apartados que forman este trabajo final. Aunque, con la ayuda del tutor y sus diferentes aportaciones he ido elaborando mi trabajo.

El apartado que más dificultad me ha generado ha sido el de la fundamentación teórica. El hecho de tener que enfrentarme a tanta búsqueda de información, a través de revistas, artículos, libros, tesis doctorales, etc., es algo que nunca había hecho antes, durante la carrera, y me ha costado mucho realizar todo el proceso de recogida y procesamiento de información, y todo ello relacionarlo con mi tema.

Otro aspecto que quiero destacar es la dificultad que se ha presentado ante la puesta en práctica de la propuesta de intervención. Este Prácticum II ha sido especial, puesto que parte de él le hemos hecho a distancia con nuestros alumnos, vía online. Esto ha generado ciertas complicaciones a la hora de poner en marcha dicha parte de mi trabajo fin de grado. He tenido que buscar otros métodos para que esto fuera posible, lo que ha generado cambiar el programa de intervención previsto en un principio y ha causado el encontrar ciertos obstáculos en el camino, como son el hecho de la recogida de datos, lo cual ha variado, la temporalización de ésta, y la forma de su puesta en marcha, que ha sido a través de una página Web.

Por todo ello, considero que es un trabajo primordial, tanto para el desarrollo de la persona como para el desarrollo académico de todo el alumnado.

6.2. Conclusiones del tema de estudio

Personalmente, me he encontrado muy cómoda realizando la elaboración de este trabajo fin de grado, puesto que el tema de los juegos tradicionales y populares es un ámbito del cual tengo bastante experiencia, por el hecho de pertenecer a un pueblo en el cual estos juegos se siguen practicando, y además durante mi infancia he practicado mucho varios juegos tradicionales y populares.

Por eso he escogido este tema, quería que los niños conocieran todos estos juegos y los practicasen para generar en ellos un sentimiento positivo hacia su práctica. Además, a la vista de los resultados obtenidos, me he sentido muy orgullosa al poder ver que he alcanzado aquellos objetivos que me proponía con este trabajo.

Por todo ello, y siendo plenamente consciente de todas las cosas buenas que puede aportar al desarrollo de los alumnos el hecho de practicar estos juegos, soy partidaria de que en el área de Educación Física se estudie esta tipología de juegos, para que no caigan en el olvido. Además de que, como he señalado en apartados anteriores, enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En un futuro, cuando los centros educativos estén abiertos, se podría realizar esta intervención en una sesión de Educación Física presencial, pudiendo así escuchar lo que los alumnos sienten al realizar estos juegos, y comprobar si los resultados obtenidos son similares o no a los de este contexto tan extraordinario.

Por último, esta propuesta nos da la posibilidad de abrir nuevas líneas de investigación como pueden ser:

- Realizar un estudio comparativo de la incorporación de los juegos tradicionales y populares en los centros escolares rurales y en los centros escolares urbanos.
- Realizar una investigación de la práctica de los juegos tradicionales y populares en los ratos de ocio de los niños.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albert, M. (2007). *La investigación educativa*. Claves teóricas. Madrid: Mc Graw Hill.
- Annicchiarico, R.J. y Barreiro, P. (2004). Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en Primaria.
- Arce, C. (1982): *Juegue con sus niños*. Barcelona. Martínez Roca
- Barahona, J. D. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. *Revista Educación Física y deporte*, vol. 2, nº 31.
- Bartolomé, A. (1997). Preparando para un nuevo modo de conocer. En: Gorreta, R. (coord.). *Desenvolupament de capacitats: Noves Estraègies*. Hospitalet de Llobregat: Centre Cultural Pineda.
- Buendía, L. (1997). La investigación por encuesta. La investigación observacional. En Buendía, L., Colás, P. y Hernández, F. (Coords.): *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid, McGraw-Hill.
- Camacho, N. (2014). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil. Universidad de Valladolid, Segovia.
- Capllonch, M. (2005). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas*. (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona. Barcelona.
- Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de educación Laurus*, vol. 13, nº 23.
- Chateau, J. (1984). Manual para la elaboración de cuestionarios y pautas de entrevistas. *FLACSO*, nº61.

- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- De Fe, E., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J. M., Moreno S, L. (2010) *Juegos tradicionales de Arnedo*. La Rioja. Consejería de servicios sociales.
- Domínguez, M. y Morán, MA. *Juegos populares y tradicionales de Cañaverál y su entorno*.
- Donolo, D. (2009). Triangulación: procedimiento incorporado a nuevas metodologías de investigación. *Revista digital universitaria*, vol. 10, nº8.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Revista de Educación Contextos educativos*, nº1.
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, nº11.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital Innovación y Experiencias*. nº 23.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: Inde publicaciones. Autor, A. (2000).
- Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural educativo. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*.

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (LOMCE)

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOE)

- Martín, M. C. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Revista Matronas Profesión*, vol. 5, nº 17.

- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y herramienta didáctica en Educación Primaria*. Logroño: Universidad de La Rioja.

- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Revista Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 19.

- Mendoza, M., Analuiza, E. y Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física. *Revista digital de Educación Física*, nº 44.

- Movsichoff, P. (2005). *A la una sale la luna: juegos tradicionales infantiles*. Buenos Aires: Ediciones del Sol.

- Muñoz, A. (2006). *La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil*. (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación de Córdoba. Córdoba.

- Navarrete, G., y Domingo, L. (2002). Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de educación física en la educación primaria. *Revista Educación Física y deporte*, nº45.
- Omeñaca, R., y Ruiz, J.V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Paredes Ortiz, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. (Tesis Doctoral). Facultad de Filosofía y Letras de Alicante. Alicante.
- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. UNISPORT, Málaga.
- Real Academia de la Lengua (Ed.). Diccionario de la Lengua Española [versión electrónica]. Recuperado el 18 de febrero de 2019, de <http://www.rae.es>
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales (BOE 30/10/2007)
- Rodríguez, C., Pozo, T. y Gutiérrez, J. (2006). La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica en Educación Superior. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, vol. 12, nº2.
- Sánchez, M J. (2009). Los juegos tradicionales en la educación secundaria obligatoria. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*. nº24.
- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Revista Educación Física y Deporte*, vol. 27, nº1.

- Sierra, R. (1985): Técnicas de investigación social, Madrid, Paraninfo, 4. edición

- Trigueros, C y Navarro, V. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Universidad de Lérida.

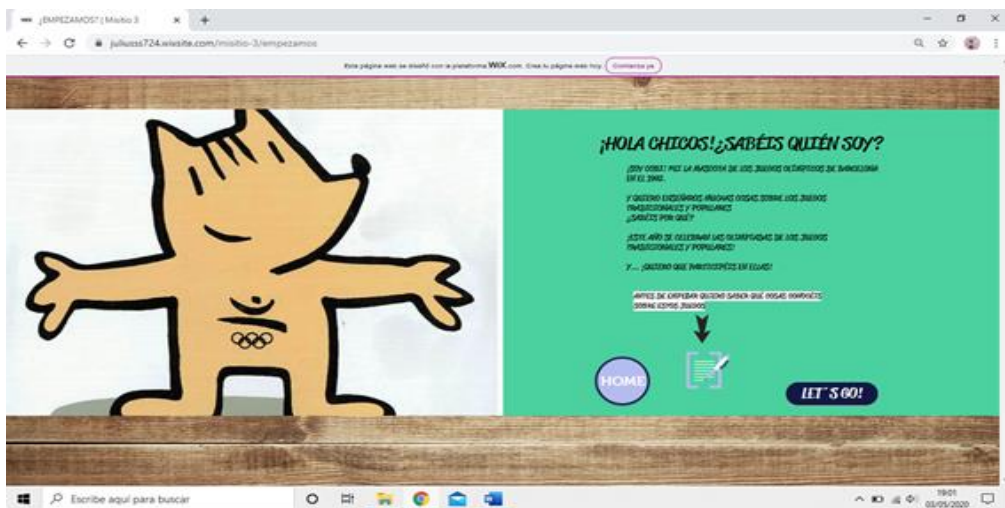
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Revista aula de innovación educativa*, nº44.

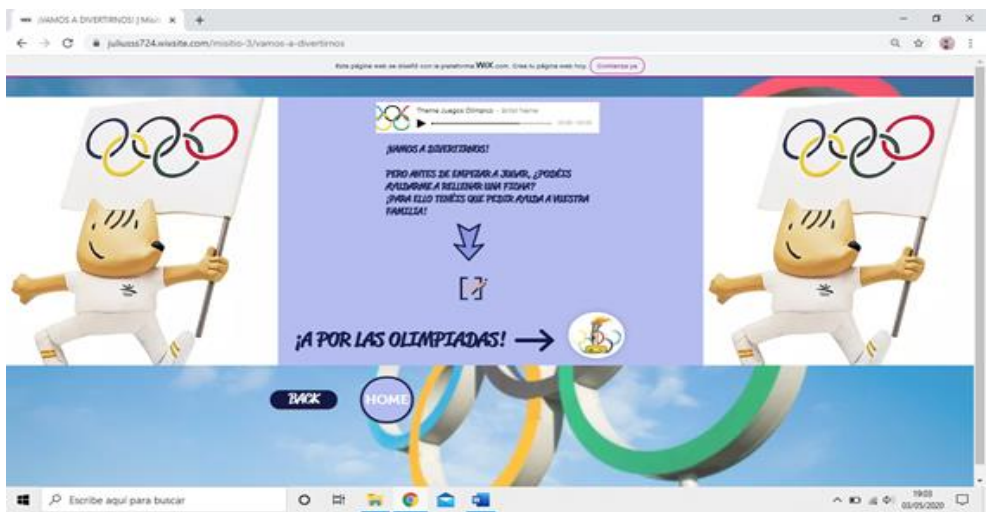
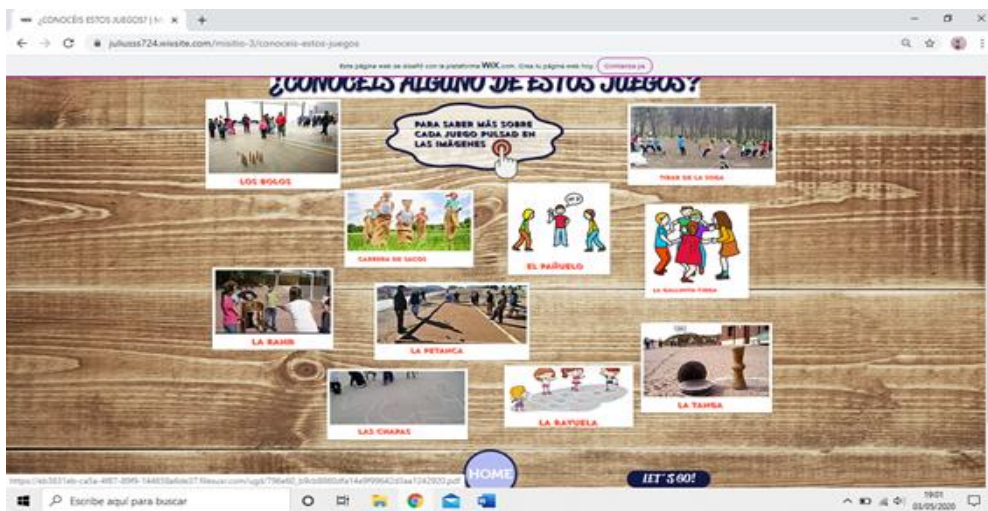
- Universidad de Valladolid (2019-20). Guía Docente de la Asignatura Trabajo de Fin de Grado. Valladolid: Autor.

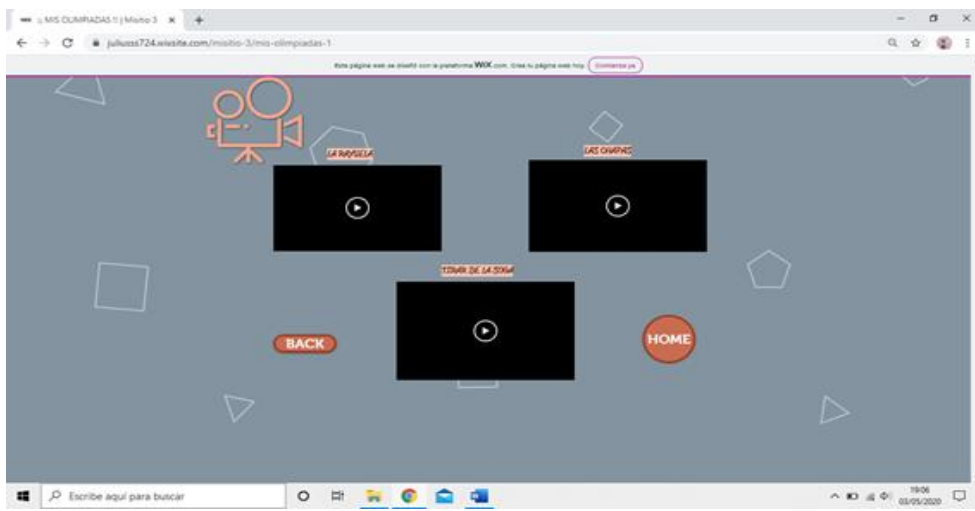
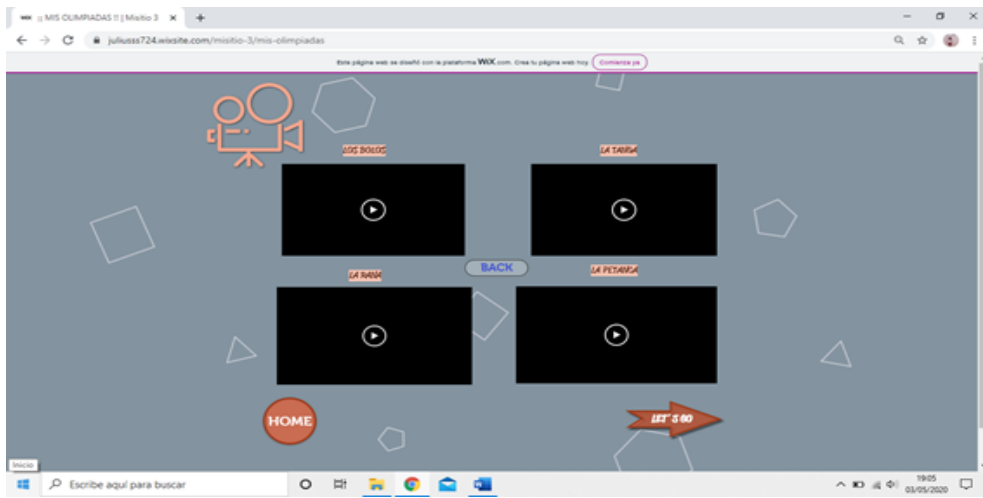
- Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.

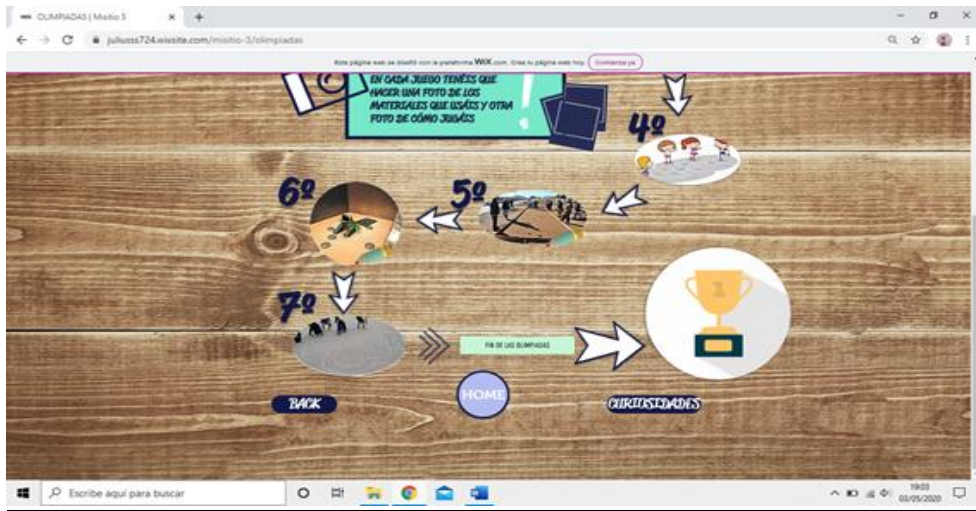
8. ANEXOS

Anexo 1: Página Web









Anexo 2: Cuestionario inicial

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

*Obligatorio

1. ¿Sabes lo qué son los juegos tradicionales y populares? *

- sí
- NO

2. ¿Conoces algún juego tradicional y popular? *

- sí
- NO

3. ¿Alguna vez te han hablado tus padres, abuelos, o algún familiar sobre los juegos con los que se divertían en su infancia? *

- sí
- NO

4. ¿Has practicado alguna vez algún juego tradicional y popular? *

- sí
- NO

5. ¿Conoces el juego de la rayuela? *

sí

NO

6. ¿Conoces el juego carrera de sacos? *

sí

NO

7. ¿Conoces el juego de la petanca? *

sí

NO

8. ¿Conoces el juego de la rana? *

sí

NO

9. ¿Conoces el juego de la tanga?

sí

NO

10. ¿Conoces el juego de los bolos? *

sí

NO

11. ¿Conoces el juego de las chapas? *

sí

NO

12. ¿Conoces el juego de tirar de la soga? *

sí

NO

13. ¿Conoces algún otro juego tradicional y popular? Si le conocéis, ¿quién te le ha enseñado? *

Tu respuesta

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Anexo 3: Fichas de la historia de los juegos

➤ La gallinita ciega

LA GALLINITA CIEGA

Este juego tiene más de 2000 años de antigüedad. Ya se jugaba en la antigua Grecia y, después jugaron los niños del Imperio Romano y, fueron ellos quienes lo extendieron por Europa.

En la Edad Media, a los adultos les encantaba este juego, tanto que entre los nobles y aristócratas era considerado un divertido pasatiempo para las fiestas. Tanto es así que hasta Goya lo representó en uno de sus cuadros.

Curiosidades sobre la Gallinita Ciega

Este juego ancestral tiene distintos nombres según donde se juegue. En Francia se le conoce como "Colin-Maillard", en honor a un soldado que así se llamaba y que perdió la vista en una batalla. En Italia, no es una gallina, sino una mosca la protagonista, "Mosca ciega", así como en Suecia, donde cambian la gallina y la mosca por un caballo, "Blindbock" y en Alemania prefieren la vaca, "Blinde Kuh" (vaca ciega)

¿Cómo se juega?

1. En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.

2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.

3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.

➤ La petanca

LA PETANCA

El origen del juego de la petanca como actualmente lo conocemos se remonta a 1907 en La Ciotat, Provenza, en el sur de Francia. Previamente, ya los antiguos romanos jugaban a un juego similar a la petanca, y que podría ser una primera versión, que se jugaba con bolas de piedra y que fue llevada a Francia, a la Provenza, por soldados y marineros romanos.

El nombre de petanca procede de una expresión utilizada en el dialecto provenzal que significa "pies juntos". Existe la leyenda de que un jugador de bolas había perdido sus piernas en un accidente y su hermano que también era un gran jugador le propuso una partida sin impulso en un terreno más corto.

Otra leyenda del origen de la petanca actual es que fue un hombre que sufría reumatismos articulares que le impedían moverse el que tuvo la idea de permanecer inmóvil en una línea de salida para jugar al juego de bolas.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se lanza una moneda para decidir quién va primero y se dice la frase «¿Cara o cruz?». El Equipo ganador dibuja un círculo en la arena, cuando sea el momento de tirar, cada jugador debe tirar su bola mientras está de pie con ambos pies en el suelo.

La persona del equipo A lanzará su bola lo más cerca posible boliche. Ahora el Equipo B arroja una bola, tratando de aterrizar más cerca del boliche que el Equipo A. Si el equipo B tiene su bola más cerca del boliche que el equipo A, entonces le toca al equipo A tirar nuevamente.

Si el equipo B no consiguió su bola más cerca, entonces el equipo B tira de nuevo. Este patrón del equipo con una bola más alejada del boliche arrojando sus bolas continúan hasta que uno o ambos equipos hayan tirado todas sus bolas. Si solo un equipo arrojó todas sus bolas, el otro equipo continuará arrojando sus bolas hasta que salgan.

REGLAS DEL JUEGO

- Las bolas deben de ser de acero y una debe ser de madera.
- Se sortea el primer saque.
- Los pies del jugador no deben salir del círculo.
- El boliche no debe quedar a menos de un metro de cualquier obstáculo.
- Cuando un equipo se queda sin bolas, el otro debe jugar las que le quedan.
- Cuando ya no hay bolas se cuentan los puntos.



LA RANA

Es un juego muy antiguo, egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, denominado juego del Tonel. Colocaban a una altura elevada un ánfora, la cual acababan de beber; a continuación, intentaban introducir por su boca unas piedras, y aquel que no acertaba a introducirla pagaba el vino.

Después se fue transformando este juego, pero con más dificultades, se lanzaban piedras a un tonel con agujeros (y cada agujero, tenía un valor determinado). El jugador que más puntos hiciera ganaba la partida.

En el siglo XVIII, se practicó el Juego del Tonel o antiguo juego de los griegos y hoy día llamado juego de La Rana.

La verdad es que es un juego, que se ha practicado y se practica en multitud de Campeonatos, en la década de los años cincuenta y sesenta era muy normal a la entrada de los bares y tascas, en los cuales los parroquianos tenían por costumbre jugar el porrón, vino o las cortezas, y el que no afinaba la puntería ya sabía lo que tenía que hacer ¡pagar!

¿CÓMO SE JUEGA?

Juego que consiste en introducir desde cierta distancia una ficha de metal (petancos) por la boca abierta de una rana de metal

colocada sobre una mesilla o por otras ranuras (puente, molinillo, agujeros).

La tabla de la mesa está cerrada en forma de caja en su fondo y laterales para que no se vayan las fichas. Bajo el tablero se situaba un cajón dividido en compartimentos que se correspondían a las figuras que había encima y que servían para ver la puntuación conseguida por cada jugador.

Los equipos estarán formados por un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4.

Se realizarán 4 tiradas de 10 petancas por cada jugador.



LA RAYUELA

Este popular juego se conoce también como truque, lucha, el cuadrado, la chilena o el volantín.

Se cree que este antiguo juego tiene origen en la Europa del Renacimiento, allá por el siglo XVI. Hay quien dice que la idea se desarrolló a partir del libro *La divina comedia* de Dante, en la cual, el personaje principal, desea llegar al Paraíso tras salir del Purgatorio y ha de atravesar 9 mundos para lograrlo. Sin embargo, es posible que sea más antiguo todavía ya que se ha encontrado alguna representación similar en restos de la Antigua Roma.

Es un juego que, con los años, no solo se ha hecho popular en Europa, sino que además se conoce en Latinoamérica, Estados Unidos, China, Corea, Japón, Filipinas, etc.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Se dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores
2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la

mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.
5. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

➤ La tanga

LA TANGA

También puede llamarse Chito, tuta, tângana, tango o tanguilla, es un juego o deporte popular que con distintos nombres y variantes se conserva en diversas zonas de España, aunque presenta numerosas variantes de unas zonas a otras. Al ser un juego popular y reglamentado por las tradiciones, se practica de forma peculiar en cada comarca, pudiendo encontrarse diferencias incluso entre localidades vecinas. También los reglamentos que se han confeccionado para su práctica en competiciones oficiales pueden variar de unas localidades, provincias o regiones, a otras.

MATERIALES QUE SE UTILIZAN

- La tanga es una pieza de madera de una sola pieza de encina, roble u olmo, formada por dos troncos de cono unidos por su base menor en cuya unión coincide con un anillo.
- El tango o tostón es un disco metálico de hierro terminando su circunferencia en un bisel redondeado.
- La moneda es la pieza que se coloca encima de la tanga. Se utilizan monedas o chapas de características similares.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Se juega en un terreno llano de tierra.

El juego consiste en tirar la tanga con el tostón desde la distancia marcada. Pero no basta con tirarla; hay que lograr que la tanga quede situada a una distancia de las monedas que sea mayor que la distancia de esas mismas monedas a cualquiera de las piezas. De esta forma, cuando la tanga está caída, las monedas que están más cerca de la pieza del jugador que de la tanga, pasan a ser propiedad del jugador que tiró la pieza.

- Los equipos estarán formados por un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4.
- Se realizarán 8 tiradas por cada jugador.



➤ Los bolos

LOS BOLOS DE TIERRA DE PINARES

Recogido en la localidad de Matapozuelos el juego consiste en tirar 5 bolos y quedar 1. Cada vez que se consigue dicha jugada, se levantan todos los bolos.

MATERIAL PARA JUGAR

- El material de juego son 6 bolos y 3 macetas. Los bolos miden aprox. 30 cm. y las macetas son cilíndricas de 20 cm.
- Los bolos se colocan en un rectángulo y la distancia entre bolos es la medida de la maceta. El valor es de 0.5 puntos por bolo.
- Las macetas, 3 por jugador/a.

Los equipos estarán formados por un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4.

Cada jugadora efectuará 5 tiradas de 3 macetas cada una.

DESARROLLO Y REGLAS DEL JUEGO

El juego consiste en:

- Tirar 5 bolos y dejar 1 en pie, esa jugada vale "5" puntos.
- Tirar los seis bolos se puntúa "0" puntos.
- Cada jugador tira 3 macetas por turno. Si con la primera maceta tira 5 bolos, se colocan todos otra vez y sigue tirando las dos macetas que le faltan.

Una vez finalizado el turno de cada jugador se colocan los bolos en la posición inicial.

- Cada bolo tirado vale 0.50 puntos hasta 2 puntos como máximo.

Gana el equipo que más puntos consiga sumados las tiradas de los 2 jugadores.



➤ Carrera de sacos

CARRERA DE SACOS

La carrera de sacos, es un juego tradicional al que los niños han jugado desde hace varios siglos. Según parece, esta actividad podría datar del siglo XVII cuando los hortelanos realizaban carreras después del almuerzo.

Se trata de un juego muy sencillo en el que sólo se requiere una bolsa o saco y bastante habilidad y equilibrio de los niños.

¿Cómo se juega?

- 1 - Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida
- 2 - Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar.
- 3 - Durante toda la carrera los niños deben tener las dos piernas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta.
- 4 - Gana quien llega primero a la línea de meta.

➤ El pañuelo

EL PAÑUELO

El origen de este juego es incierto, algunas voces apuntan a que es un juego con más de 2000 años de antigüedad al que ya jugaban los niños en el Antiguo Egipto. Si bien no podía jugarse con un pañuelo, ya que este pequeño complemento no se usó de forma habitual hasta el siglo XV.

Este juego tradicional no necesita más material que un pañuelo o prenda de ropa, y cuantos más participantes más completo será.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. En primer lugar debemos elegir al árbitro. Una vez elegido haremos dos equipos con el mismo número de niños, y se organizarán entre ellos dando un número a cada jugador, por ejemplo, del 1 al 5. Si el número de participantes fuera impar, en el equipo con menos jugadores un niño puede tener dos números.

2. Se traza una línea en el suelo a la altura del árbitro, que se sitúa en un extremo con el brazo extendido y el pañuelo en la mano. Los niños se sitúan dos filas a la misma distancia del pañuelo.

3. El juez dirá un número al azar en voz alta. El niño de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro

y, sin traspasar la línea coger el pañuelo y regresar a la línea de salida. Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar el niño debe perseguirle para intentar alcanzarle antes de que regrese a la salida, o queda eliminado.

4. Por cada carrera ganada se dará un punto, cuando se hayan dicho todos los números ganará el equipo con más puntos. Si en alguna carrera existen dudas, es el juez quien debe decidir.

➤ Las chapas

LAS CHAPAS

Es considerado uno de los grandes juegos tradicionales, ya que su uso fue muy extensivo a partir de su invento por Painter en 1891 en la ciudad norteamericana de Baltimore, llamado tapón de corona en España, pasando rápidamente a ser bautizado popularmente como chapa. Este tapón llega a España en 1921, cuando José Torras Onama junto con sus colaboradores embarca en Barcelona con tres equipos de maquinaria para la construcción de moldes.

Hay muchos juegos que se pueden realizar con las chapas, algunos de ellos son:

Carreras de chapas, tenemos que pintar con una tiza o con un palo dependiendo del terreno elegido, un circuito de dos líneas paralelas, bastante largo y con numerosas curvas, donde vamos a incluir la línea de salida y la meta. El juego consiste en que cada jugador tiene que recorrer con su chapa el circuito dibujado. La forma de mover la chapa es golpearla con la uña del dedo corazón ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Las salidas del circuito se penalizan con volver a empezar. Está permitido chocar unas chapas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.

Para que resulte más divertido tenemos que incluir en el trazado estrechamientos, saltos, túneles, zonas prohibidos e incluso socavones. Los jugadores sitúan sus chapas en la línea de salida y tienen un lanzamiento por turno. Gana quien llegue primero a la línea de meta.

Tiro a la copa, nos sentamos en el suelo en círculo; en el centro se coloca un recipiente grande. Se establece un orden de tirada. Hay que intentar encestar la chapa en el vaso.

Tres en raya, por parejas, dibujan con una tiza un 3 en Raya. Cada alumno dispone de 3 chapas iguales. Por turnos, van colocando y moviendo sus chapas. Gana el primero que consiga poner las 3 chapas en línea.



LAS CHAPAS

Es considerado uno de los grandes juegos tradicionales, ya que su uso fue muy extensivo a partir de su invento por Painter en 1891 en la ciudad norteamericana de Baltimore, llamado tapón de corona en España, pasando rápidamente a ser bautizado popularmente como chapa. Este tapón llega a España en 1921, cuando José Torras Onama junto con sus colaboradores embarca en Barcelona con tres equipos de maquinaria para la construcción de moldes.

Hay muchos juegos que se pueden realizar con las chapas, algunos de ellos son:

Carreras de chapas, tenemos que pintar con una tiza o con un palo dependiendo del terreno elegido, un circuito de dos líneas paralelas, bastante largo y con numerosas curvas, donde vamos a incluir la línea de salida y la meta. El juego consiste en que cada jugador tiene que recorrer con su chapa el circuito dibujado. La forma de mover la chapa es golpearla con la uña del dedo corazón ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Las salidas del circuito se penalizan con volver a empezar. Está permitido chocar unas chapas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.

Para que resulte más divertido tenemos que incluir en el trazado estrechamientos, saltos, túneles, zonas prohibidas e incluso socavones. Los jugadores sitúan sus chapas en la línea de salida y tienen un lanzamiento por turno. Gana quien llegue primero a la línea de meta.

Tiro a la copa, nos sentamos en el suelo en círculo; en el centro se coloca un recipiente grande. Se establece un orden de tirada. Hay que intentar encestar la chapa en el vaso.

Tres en raya, por parejas, dibujan con una tiza un 3 en Raya. Cada alumno dispone de 3 chapas iguales. Por turnos, van colocando y moviendo sus chapas. Gana el primero que consiga poner las 3 chapas en línea.



➤ Tirar de la soga

TIRAR DE LA SOGA

Los inicios del juego se encuentran en las instrucciones militares, en las que dos grupos de soldados debían tirar cada uno del extremo de una cuerda. En medio de los dos grupos de hombres había un charco/rio y ganaba aquel equipo que lograba lanzar al suelo y arrastrar a sus contrincantes hacia el terreno de ellos, cruzando la línea divisoria que marcaba el agua.

Los miembros del equipo perdedor, al ser arrastrados, acababan a cuatro patas, o como se dice popularmente 'a gatas', por lo que al ser tirados fuertemente el equipo ganador se los llevaba a gatas al agua, lo cual derivó en la expresión tal y como la conocemos hoy en día de 'llevarse el gato al agua'.

¿CÓMO SE JUEGA?

Tenemos que dividir el grupo en 2 equipos, intentando equilibrar la fuerza de los mismos. Ponemos un pañuelo en el centro de la soga y marcamos una línea en el suelo, ese va a ser el punto de salida y dos líneas una a cada lado a una distancia aproximada de 1 metros de la línea de salida, cuando el juez del juego marque la salida todos los jugadores agarrados a la soga, con las dos manos, comienza a tirar hacia su lado para intentar mover al otro equipo hacia su campo. Gana el equipo que consiga pasar el pañuelo la línea de su campo.

Anexo 4: Cuestionario a las familias



"VUESTROS JUEGOS DE LA INFANCIA"

Elige a un familiar (padres, tíos, abuelos...) y hazle las siguientes preguntas:

*Obligatorio

1. ¿A qué jugabas en la calle cuando eras pequeño? *

Tu respuesta

2. ¿Qué juego era tu preferido? ¿cómo se juega? *

Tu respuesta

3. ¿Quién te enseñó ese juego? *

Tu respuesta

4. ¿Dónde jugabas principalmente a ese juego? *

Tu respuesta

5. ¿Qué juegos has enseñado a tus hijos/as o tu hijo/a? *

Tu respuesta

6. ¿A qué juegos han jugado tus hijos/as o tu hijo/a contigo? *

Tu respuesta

7. ¿Cómo ha sido el hecho de jugar con tus hijos/as a esos juegos? *

Tu respuesta

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Anexo 5: Fichas de las puntuaciones

- Los bolos



FICHA DE CONTROL

LOS BOLIDOS

EQUIPO: A

Nombre del jugador	LANZ 1		LANZ 2		LANZ 3		LANZ 4		LANZ 5		LANZ 6	
TOTAL PUNTOS												

SUMA DE TODOS LOS PUNTOS:

EQUIPO: B

Nombre del jugador	LANZ 1		LANZ 2		LANZ 3		LANZ 4		LANZ 5		LANZ 6	
TOTAL PUNTOS												

SUMA DE TODOS LOS PUNTOS:

➤ La tanga

FICHA DE CONTROL

LA TANGA

JUGADOR O EQUIPO:

Nº DE TIRADA	PUNTUACIÓN					
	PRIMER LANZAMIENTO			SEGUNDO LANZAMIENTO		
	0	1	2	0	1	2
1						
2						
3						
4						
5						
6						

SUMA DE PUNTOS:

JUGADOR O EQUIPO:

Nº DE TIRADA	PUNTUACIÓN					
	PRIMER LANZAMIENTO			SEGUNDO LANZAMIENTO		
	0	1	2	0	1	2
1						
2						
3						
4						
5						
6						

SUMA DE PUNTOS:

➤ La rana

FICHA DE CONTROL

LA RANA

SI JUEGAS EN EQUIPO:

EQUIPO A

	0	1	2	3
TIRADA 1				
TIRADA 2				
TIRADA 3				
TIRADA 4				
TIRADA 5				
TIRADA 6				
TIRADA 7				
TIRADA 8				
TIRADA 9				
TIRADA 10				

TOTAL PUNTOS:

EQUIPO B

	0	1	2	3
TIRADA 1				
TIRADA 2				
TIRADA 3				
TIRADA 4				
TIRADA 5				
TIRADA 6				
TIRADA 7				
TIRADA 8				
TIRADA 9				
TIRADA 10				

TOTAL PUNTOS:

SI JUEGAS DE MANERA INDIVIDUAL:

Nombre del alumno:

	0	1	2	3
TIRADA 1				
TIRADA 2				
TIRADA 3				
TIRADA 4				
TIRADA 5				
TIRADA 6				
TIRADA 7				
TIRADA 8				
TIRADA 9				
TIRADA 10				
TIRADA 11				
TIRADA 12				
TIRADA 13				
TIRADA 14				
TIRADA 15				
TIRADA 16				
TIRADA 17				
TIRADA 18				
TIRADA 19				
TIRADA 20				

¿Cuántas tiradas te han hecho falta para conseguir 20 puntos?

➤ La petanca

FICHA DE CONTROL

LA PETANCA

SI JUGÁIS EN GRUPO

EQUIPO A:

	0 puntos	1 punto
1º LANZAMIENTO		
2º LANZAMIENTO		
3º LANZAMIENTO		
4º LANZAMIENTO		
5º LANZAMIENTO		
6º LANZAMIENTO		
Puntuación Total		

EQUIPO B:

	0 puntos	1 punto
1º LANZAMIENTO		
2º LANZAMIENTO		
3º LANZAMIENTO		
4º LANZAMIENTO		
5º LANZAMIENTO		
6º LANZAMIENTO		
Puntuación Total		

SI JUGÁIS DE MANERA INDIVIDUAL

Alumno:

	0 puntos	1 punto
1º LANZAMIENTO		
2º LANZAMIENTO		
3º LANZAMIENTO		
4º LANZAMIENTO		
5º LANZAMIENTO		
6º LANZAMIENTO		
7º LANZAMIENTO		
8º LANZAMIENTO		
9º LANZAMIENTO		
10º LANZAMIENTO		

¿Cuántos lanzamientos has realizado para conseguir los 6 puntos?

Anexo 6: Fichas explicativas de cada juego

➤ Los bolos

LOS BOLOS

-MATERIALES NECESARIOS-

- 6 botellas de plástico vacías
- Un rollo de papel higiénico



¿CÓMO SE JUEGA?

Colocamos las botellas de plástico en la posición en la que se suelen colocar los bolos, y con lo que queramos señalamos la línea de lanzamiento, a una distancia más o menos de 2-3 metros.

- **Si juega tu familia contigo:** hacéis dos equipos, y escogéis a "piedra, papel o tijera" qué equipo va a lanzar primero.

- Realizáis 6 tiradas cada uno del equipo, en cada tirada hacéis dos lanzamientos por persona (Primer lanzamiento tiro 2 bolos, sin colocarlos vuelvo a lanzar y tiro 3 bolos, pues he conseguido tirar un total de 5 bolos) de manera aleatoria (primero tira un jugador de un equipo dos veces, después le toca al otro equipo lanzar dos veces, y así) y poneis en la ficha la puntuación de cada tirada.

- **Si juegas tú solo:** Realizas 6 tiradas, y apuntas en la ficha de control la puntuación que sacas en cada lanzamiento. En cada tirada se lanza dos veces. (Primer lanzamiento tiro 2 bolos, sin colocarlos vuelvo a lanzar y tiro 3 bolos, pues he conseguido tirar un total de 5 bolos).

Objetivo de este juego: Tirar el máximo número de botellas posible en cada tirada.

LA TANGA

-MATERIALES NECESARIOS-

- Botella de plástico llena
- Dos monedas
- Tapadera de un bote de tomate frito, mahonesa, (tiene que ser plana)

¿CÓMO SE JUEGA?

Colocamos una botella de plástico llena (agua), y encima de ella ponemos dos monedas, y con lo que queramos señalamos la línea de lanzamiento, a una distancia más o menos de 2 metros.

- **Si juega tu familia contigo:** Hacéis equipos (si es de dos personas cada uno mejor), y escogéis a "piedra, papel o tijera" qué equipo va a lanzar primero.

Realizáis 6 tiradas cada equipo, en cada tirada hacéis dos lanzamientos por persona.

- **Si juegas tú solo:** Realizas un total de 6 tiradas, en cada tirada dos lanzamientos.

PUNTUACIÓN

- Si consigues tirar solo las monedas que hay encima de la botella te anotas 2 puntos.
- Si tiráis la botella y monedas os anotas 1 punto

Objetivo de este juego: Mejorar la puntería. Tenemos que intentar que solo caigan al suelo las monedas que están encima de la botella.

➤ Tirar de la soga

TIRAR DE LA SOGA

-MATERIALES NECESARIOS-

- Una cuerda, y si no tenemos la hacemos con bolsas de basura
- Un pañuelo

Para quien no tenga una cuerda y necesite hacer una con bolsas de basura:

<https://www.youtube.com/watch?v=hDeyBX1222s>

¿CÓMO SE JUEGA?

Ponemos un pañuelo en el centro de la sogá y marcamos una línea en el suelo, ese va a ser el punto de salida y dos líneas una a cada lado a una distancia aproximada de 1 metros de la línea de salida, y cuando se indique (una persona será la encargada de decir YA), todos los jugadores agarrados a la sogá, con las dos manos, comienzan a tirar hacia su lado para intentar mover al otro equipo hacia su campo.

Lo realizaremos 5 veces, cada asalto no puede durar más de un minuto.

Gana el equipo que consiga pasar el pañuelo la línea de su campo.

IMPORTANTE: no se puede soltar la sogá, porque si soltamos el otro equipo caerá al suelo y se hará daño.

➤ La rayuela

LA RAYUELA

-MATERIALES NECESARIOS-

- Tiza
- Un par de calcetines enrollados o un objeto de plástico

¿CÓMO SE JUEGA?

- Quien tenga la posibilidad de hacerlo en el patio, con una tiza dibuja el diagrama para jugar a la rayuela, con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños, y usar diferentes colores.
- Quien tenga que hacerlo en casa, puede usar las líneas de las baldosas, y coloca con un papel pequeño a un lado de la baldosa el número de casilla que es.

Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana o se puede usar cualquier objeto, como un par de calcetines enrollados, cualquier objeto pequeño de plástico, lo que se nos ocurra.

Nos situamos detrás de la primera casilla, con la piedra en la mano, y la lanzamos. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. Comenzamos a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.

Objetivo de este juego: es pasar la piedra o el objeto que hayamos utilizado de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.



➤ La rana

LA RANA

-MATERIALES QUE SE NECESITAN-

- Caja de cartón
- 5 tapones



¿CÓMO SE JUEGA?

Colocamos la caja de cartón encima de una silla o de una mesa, y nos situamos a una distancia de 2 metros. Desde esa línea lanzamos.

Cada jugador lanza los 5 tapones en cada tirada.

PUNTUACIONES

- Meter el tapón en una abertura grande de los lados suma 1 punto
- Meter el tapón en una abertura del medio, que es más pequeña suma 2 puntos
- Meter el tapón en una abertura cubierta suma 3 puntos

★ Si jugamos en grupo: Sumamos los puntos que hemos conseguido en cada turno de lanzamiento ¿Quién conseguirá más puntos?

★ Si jugamos individualmente, tenemos que conseguir un total de 20 puntos ¿Cuántos lanzamientos hacen falta para conseguirlos?

LA PETANCA

-MATERIALES NECESARIOS-

- Dos bolas de plástico o dos rollos de papel higiénico (por jugador).
- Una bola más pequeña que las otras, de ping-pong, o un objeto, por ejemplo, un juguete que sea pequeño.

¿CÓMO SE JUEGA?

Colocamos el objeto pequeño en el suelo, donde queramos y a una distancia de dos metros, nos situamos nosotros con los otros dos objetos que hayamos elegido para el lanzamiento.

- **Si juegas con tu familia:** Hacéis equipos (si es de dos personas cada uno mejor), y escogéis a "piedra, papel o tijera" qué equipo va a lanzar primero.

Realizáis 6 tiradas cada equipo, lanzáis los dos objetos una persona de cada equipo, primero uno y después el otro (si les identificáis para que no haya confusiones mejor), y quien haya quedado uno de sus objetos más cerca del otro objeto pequeño, se lleva 1 punto.

- **Si juegas tú solo:** en este caso tienes que conseguir un total de 6 puntos, que se consiguen dejando el objeto que lanzas lo más cerca que se pueda del otro objeto que está en el suelo, en cada tirada lanzas los dos objetos.

Objetivo de este juego: Conseguir que los objetos que lanzó queden lo más cerca posible del que está en el suelo.

LAS CHAPAS

-MATERIALES NECESARIOS-

- Utilizaremos tapones de botellas de plástico, si queremos les podemos decorar a nuestro gusto.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Circuito, si le hacemos en el patio se puede realizar con una tiza, dibujamos el circuito que queramos, y si es dentro de casa lo podemos dibujar o bien en una cartulina grande, o con folios pegados por detrás con celo. Y tenemos que señalar una línea de salida, y otra de meta, hay que realizar el recorrido, empujando la chapa con el dedo (video explicándolo), si te sales del recorrido vuelves a empezar.

- Puedes jugar tú solo y ver cuánto tiempo tardas en realizar el recorrido, y retarte a que cada vez lo hagas en menos tiempo.
- Si juegas con alguien más hacéis una carrera ¿Quién llegará antes a la meta?

2. En la raya, dibujamos una línea en el suelo, o la marcamos con lo que podamos, y nos colocamos a una distancia de 4-5 metros de ella, y tenemos que lanzar la chapa o el tapón intentando que quede lo más cerca posible de la línea, sin pasarnos.

Puntuación: 2 puntos para quien consiga dejarla más cerca y 1 punto para los demás

Objetivo de este juego, conseguir 20 puntos.

- Este juego también se puede realizar con la pared, nos situamos a unos 4-5 metros de ella y tenemos que quedar la chapa o tapón lo más cerca posible de la pared

Otras ideas para que podáis jugar a las chapas:

1. Fútbol de chapas: Se juega con 2 equipos de chapas (en este caso tapones de botellas) y una canica o una bolita de papel que hace de balón. Dibujamos en el suelo el campo de fútbol y se tiene que conseguir marcar un gol.

2. Jugar a sacar: Dibujamos un círculo y en su interior cada jugador coloca una de sus chapas o tapones. El primero en empezar debe lanzar otra chapa desde una línea de salida marcada, con el objetivo de sacar del círculo otra chapa.

Si lo logra se queda con la chapa de su rival y vuelve a tirar, y si falla pierde el turno de tirada.

3. A matar: Este juego es muy rápido y no tiene un terreno de juego limitado, sino que todos los jugadores van tirando su chapa o tapón por turno, en distintas direcciones.

Cuando comienza la segunda tirada tienen que intentar dar a las chapas o tapones de los demás y si lo consiguen se quedan con ella, y el dueño de la chapa o tapón queda eliminado.

- Para hacerlo más divertido en lugar de jugar con una sola chapa o tapón cada jugador puede en la primera tirada arrojar varias y de esta manera es más difícil eliminarlo ya que para ello debes perder todas tus chapas.
- El ganador será aquel que consigue más chapas al finalizar la partida.

Anexo 7: Cuestionario final

FIN DE LAS OLIMPIADAS

*Obligatorio

1. ¿Qué cosas has aprendido en estas olimpiadas? *

Tu respuesta

2. ¿Alguna vez habías jugado a alguno de estos juegos? ¿Con quién? *

Tu respuesta

3. ¿Te han parecido divertidos estos juegos? ¿Por qué? *

Tu respuesta

4. ¿Te gustaría volver a jugar con tus compañeros a alguno de estos juegos? ¿a cuál? *

Tu respuesta

5. ¿Qué juego te ha gustado más? ¿Por qué? *

Tu respuesta

6. ¿Qué juego te ha gustado menos? ¿Por qué? *

Tu respuesta

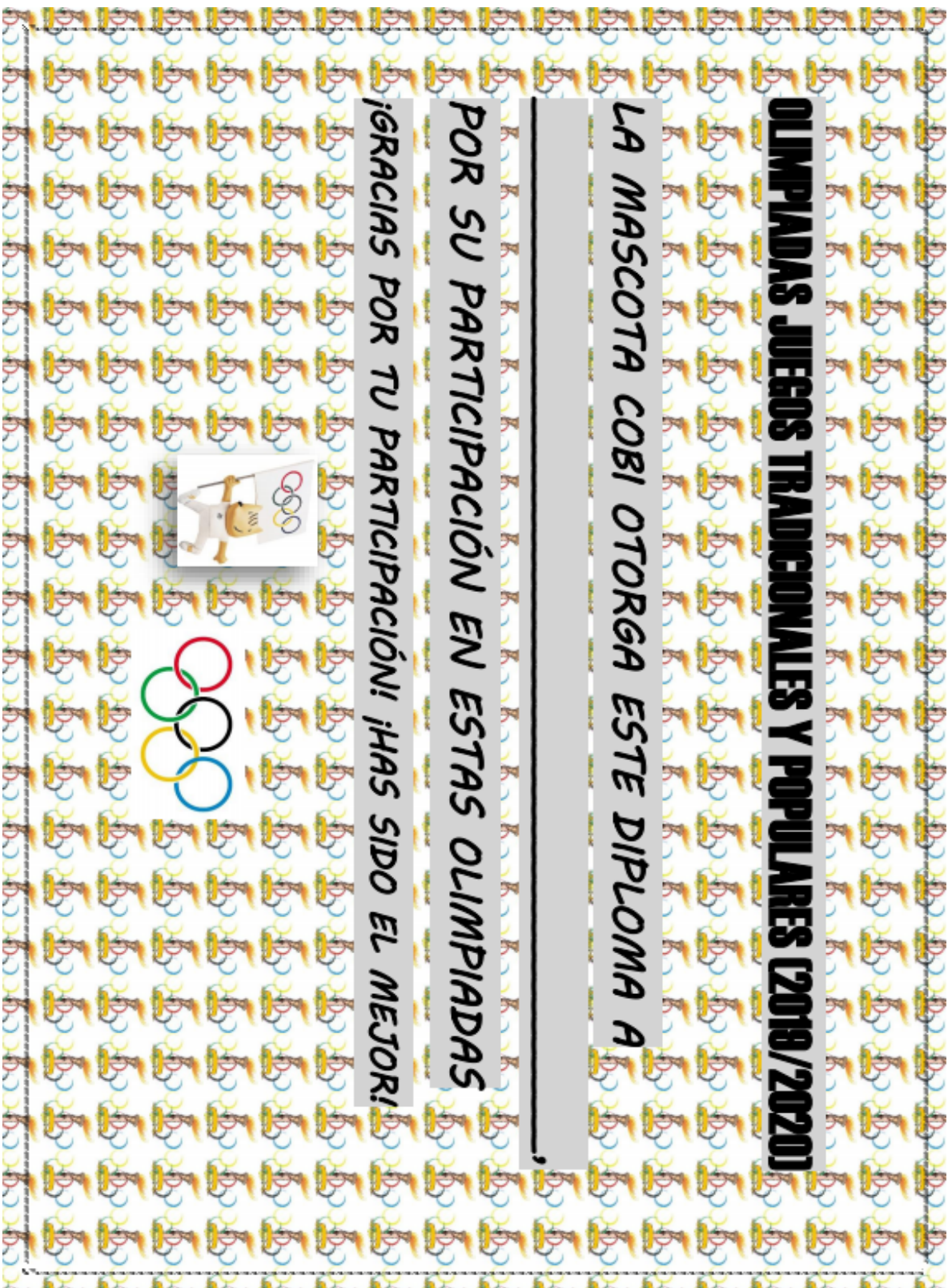
7. ¿Has realizado estas olimpiadas tú solo o con algún familiar? *

- Solo
- Con mi familia

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Anexo 8: Diploma



PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

**“JUEGOS DE TODA LA VIDA: JUEGOS
TRADICIONALES Y POPULARES”**



**4° de Educación Primaria
Colegio San José (Medina del Campo)
Curso académico 2019-2020**

1. INTRODUCCIÓN

En esta unidad didáctica se van a trabajar los juegos infantiles que fueron muy populares en generaciones anteriores y que actualmente, por diversos motivos, ya no se juegan tanto como antes, e incluso algunos de ellos no son conocidos por los niños, y es por esa razón por la que he escogido este tema. La pérdida de la práctica de los juegos tradicionales y populares en la actualidad viene dada principalmente por la aparición de las nuevas tecnologías, pérdida de espacios adecuados para el juego, tiempos de libre relación, y desaparición de las vías tradicionales de transmisión de los mismos juegos.

Los juegos tradicionales y populares son actividades de carácter lúdico que, a diferencia de otros juegos, están muy vinculados al contexto sociocultural en el que se desarrollan y forman parte del patrimonio cultural de nuestra sociedad. Por ello, la práctica de estos juegos permite dar a conocer a nuestros alumnos los juegos practicados por sus padres y abuelos, para que esa tradición no se pierda, y considero que la escuela puede ser el medio más adecuado para proteger estos juegos que han ido cayendo en el olvido, enriqueciendo de este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas y trabajando así muchos contenidos del currículo de Educación Física.

2. OBJETIVOS

- Desarrollar las habilidades básicas participando activamente en el juego.
- Conocer algunos juegos populares y tradicionales, y ponerlos en práctica.
- Disfrutar del juego en relación con los demás, valorando el juego para el empleo del tiempo libre.
- Reconocer los juegos populares y tradicionales como elemento del patrimonio cultural local y provincial.

3. CONTENIDOS

A través de la Orden 26/2016, de 21 de julio, se establecen los contenidos de la asignatura de Educación Física en seis bloques, aunque en este caso nos centraremos en dos bloques:

Bloque 3: Habilidades motrices

- Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de desplazamientos, saltos, equilibrios y manejo de objetos.
- Ejecución de acciones motrices relacionadas con las capacidades coordinativas adaptadas a diferentes contextos.
- Control y dominio del movimiento. Resolución de problemas motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas y de sus combinaciones.
- Desarrollo de la iniciativa y de la autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio temporal de procedimientos de al menos dos jugadores, de acuerdo con un esquema de acción común, con actitud cooperativa.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valoración el esfuerzo personal.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

- Participación en juegos.
- Conocimiento del origen y práctica de juegos populares y tradicionales de Castilla y León. Aplicación de las habilidades básicas y específicas de manejo de pelotas, balones y otros objetos, con o sin implemento, en situaciones de juego.
- Práctica de juegos y deportes alternativos.
- Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A través de la Orden 26/2016, de 21 de julio, se establecen los criterios de evaluación de la asignatura de Educación Física.

Bloque 3: Habilidades motrices

- Ser capaz de adaptar la ejecución de las habilidades, o de una secuencia de estas, al espacio disponible, ajustando su organización temporal a los requerimientos del entorno.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

- Conocer y practicar diferentes juegos.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

A través de la Orden 26/2016, de 21 de julio, se establecen los estándares de aprendizaje de la asignatura de Educación Física.

Bloque 2: Conocimiento corporal

1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.

2.2. Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.

2.3. Conoce y practica juegos.

2.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

4.5. Cumple las normas de juego.

5. METODOLOGÍA

La metodología que se va a emplear va a ser la misma a lo largo de toda la Unidad Didáctica, y es el descubrimiento guiado, en el cual se les plantea a los alumnos una serie de actividades y ellos tienen que ejecutar dichas actividades.

En este caso, se les da feedback a los alumnos a través de la página Web, en la cual vienen las explicaciones de cada actividad, y un ejemplo de todas ellas.

6. ACTIVIDADES

LOS BOLOS

Juego tradicional que consiste en lanzar una pelota e intentar tirar al suelo todos los bolos. Una vez que hayan hecho esto, tendrán que recoger los bolos caídos y colocarlos en su sitio.

En este caso, dadas las circunstancias, lo vamos a realizar con otro tipo de materiales:

Material necesario:

- Botellas de plástico vacías (6)
- Un rollo de papel higiénico

¿Cómo se juega?: Colocamos las botellas de plástico en la posición en la que se suelen colocar los bolos, y con lo que queramos señalamos la línea de lanzamiento, a una distancia más o menos de 2 metros.

- ★ Si juega tu familia contigo: hacéis dos equipos, y escogéis a “piedra, papel o tijera” qué equipo va a lanzar primero. Realizáis 6 tiradas cada uno del equipo, en cada tirada hacéis dos lanzamientos por persona (Primer lanzamiento tiro 2 bolos, sin colocarlos vuelvo a lanzar y tiro 3 bolos, pues he conseguido tirar un total de 5 bolos) de manera aleatoria (primero tira un jugador de un equipo dos veces, después le toca al otro equipo lanzar dos veces, y así) y poneis en la ficha la puntuación de cada tirada.
- ★ Si juegas tú solo: Realizas 6 tiradas, y apuntas en la ficha de control la puntuación que sacas en cada lanzamiento. En cada tirada se lanza dos veces. (Primer

lanzamiento tiro 2 bolos, sin colocarlos vuelvo a lanzar y tiro 3 bolos, pues he conseguido tirar un total de 5 bolos)

Objetivo de este juego: Tirar el máximo número de botellas posible en cada tirada.

LA TANGA

El juego de la tanga consiste en lanzar el tostón para derribar la tanga.

- Si se tiran las monedas que hay encima de ella se hace “cama”: 2 puntos
- Si se tira la tanga y las monedas: 1 punto

En este caso, dadas las circunstancias, lo vamos a realizar con otro tipo de materiales:

Material necesario:

- Botella de plástico llena
- Dos monedas
- Tapadera de un bote de tomate frito, mahonesa. (tiene que ser plana)

¿Cómo se juega?: Colocamos una botella de plástico llena (agua), y encima de ella ponemos dos monedas, y con lo que queramos señalamos la línea de lanzamiento, a una distancia más o menos de 2 metros.

- ★ Si juega tu familia contigo: Hacéis equipos (si es de dos personas cada uno mejor), y escogéis a “piedra, papel o tijera” qué equipo va a lanzar primero. Realizáis 6 tiradas cada equipo, en cada tirada hacéis dos lanzamientos por persona.
- ★ Si juegas tú solo: Realizas un total de 6 tiradas, en cada tirada dos lanzamientos.

PUNTUACIÓN

- Si consigues tirar solo las monedas que hay encima de la botella te anotas 2 puntos.
- Si tiráis la botella y monedas os anotas 1 punto.

Objetivo de este juego: Mejorar la puntería. Tenemos que intentar que solo caigan al suelo las monedas que están encima de la botella.

LA PETANCA

Juego que consiste en lanzar las bolas grandes y que éstas queden lo más cerca posible del boliche. El equipo que tenga sus bolas más cerca del boliche es el que gana. Los puntos van en función de las bolas que más cerca tenga al boliche con respecto a las bolas del equipo contrario.

En este caso, dadas las circunstancias, lo vamos a realizar con otro tipo de materiales.

Materiales necesarios:

- Dos bolas de plástico o dos rollos de papel higiénico (por jugador).
- Una bola más pequeña que las otras, de ping-pong, o un objeto, por ejemplo, un juguete que sea pequeño.

¿Cómo se juega?: Colocamos el objeto pequeño en el suelo, donde queramos y dibujamos un círculo a su alrededor, a una distancia de dos metros, nos situamos nosotros con los otros dos objetos que hayamos elegido para el lanzamiento.

- ★ Si juegas con tu familia: Hacéis equipos (si es de dos personas cada uno mejor), y escogéis a “piedra, papel o tijera” qué equipo va a lanzar primero. Realizáis 6 tiradas cada equipo, lanzáis los dos objetos una persona de cada equipo, primero uno y después el otro (si les identificáis para que no haya confusiones mejor), y quien haya quedado uno de sus objetos más cerca del otro objeto pequeño, se lleva 1 punto.
- ★ Si juegas tú solo: en este caso tienes que conseguir un total de 6 puntos, que se consiguen dejando el objeto que lanzas lo más cerca que se pueda del otro objeto que está en el suelo, en cada tirada lanzas los dos objetos.

Objetivo de este juego: Conseguir que los objetos que lanzó queden lo más cerca posible del que está en el suelo.

LA RAYUELA

Para este juego:

- ★ Quien tenga la posibilidad de hacerlo en el patio, con una tiza dibuja el diagrama para jugar a la rayuela, con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños, y usar diferentes colores.

- ★ Quien tenga que hacerlo en casa, puede usar las líneas de las baldosas, y coloca con un papel pequeño a un lado de la baldosa el número de casilla que es.

Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana o se puede usar cualquier objeto, como un par de calcetines enrollados, cualquier objeto pequeño de plástico, lo que se nos ocurra.

Nos situamos detrás de la primera casilla, con la piedra en la mano, y la lanzamos. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. Comenzamos a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.

El objetivo de este juego es: pasar la piedra o el objeto que hayamos utilizado de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

TIRAR DE LA SOGA

Para este juego hacen falta mínimo dos personas.

Material necesario:

- Una cuerda, y si no tenemos la hacemos con bolsas de basura.
- Un pañuelo

¿Cómo se juega?: Ponemos un pañuelo en el centro de la soga y marcamos una línea en el suelo, ese va a ser el punto de salida y dos líneas una a cada lado a una distancia aproximada de 1 metros de la línea de salida, y cuando se indique (una persona será la encargada de decir YA), todos los jugadores agarrados a la soga, con las dos manos, comienzan a tirar hacia su lado para intentar mover al otro equipo hacía su campo.

- Lo realizaremos 5 veces, cada asalto no puede durar más de un minuto.

Gana el equipo que consiga pasar el pañuelo la línea de su campo.

IMPORTANTE: no se puede soltar la soga, porque si soltamos el otro equipo caerá al suelo y se hará daño.

LA RANA

Es un juego que consiste en introducir desde cierta distancia un disco de hierro o petanco por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla, o por otras ranuras convenientemente dispuestas.

Los materiales de juego son:

- Mesa de Rana
- 10 fichas o discos de hierro (PETACOS)

Nosotros usaremos:

- Una caja de cartón (puede ser de zapatos), con las aberturas correspondientes, que serán 4 en línea a los lados y una de ellas tapadas con un puente, 3 en el centro más pequeñas.
- Tapones de botellas (5)

¿Cómo se juega?: Colocamos la caja de cartón encima de una silla o de una mesa, y nos situamos a una distancia de 2 metros. Desde esa línea lanzamos.

Cada jugador lanza los 5 tapones en cada tirada.

PUNTUACIONES

- Meter el tapón en una abertura grande de los lados suma 1 punto
 - Meter el tapón en una abertura del medio, que es más pequeña suma 2 puntos
 - Meter el tapón en una abertura cubierta suma 3 puntos
- ★ Si jugamos en grupo: Sumamos los puntos que hemos conseguido en cada turno de lanzamiento ¿Quién conseguirá más puntos?
- ★ Si jugamos individualmente, tenemos que conseguir un total de 20 puntos ¿Cuántos lanzamientos hacen falta para conseguirlos?

LAS CHAPAS

Para el juego de las chapas utilizaremos tapones de botellas de plástico, si queremos les podemos decorar a nuestro gusto.

- ❖ **Circuito**, si le hacemos en el patio se puede realizar con una tiza, dibujamos el circuito que queramos, y si es dentro de casa lo podemos dibujar o bien en una cartulina grande, o con folios pegados por detrás con celo. Y tenemos que señalar una línea de salida, y otra de meta, hay que realizar el recorrido, empujando la chapa con el dedo (video explicándolo), si te sales del recorrido vuelves a empezar.
 - Puedes jugar tú solo y ver cuánto tiempo tardas en realizar el recorrido, y retarte a que cada vez lo hagas en menos tiempo.
 - Si juegas con alguien más hacéis una carrera ¿Quién llegará antes a la meta?
- ❖ **En la raya**, dibujamos una línea en el suelo, o la marcamos con lo que podamos, y nos colocamos a una distancia de 4-5 metros de ella, y tenemos que lanzar la chapa o el tapón intentando que quede lo más cerca posible de la línea, sin pasarnos.

Puntuación: 2 puntos para el que consiga dejarla más cerca y 1 punto para los demás.

Objetivo de este juego, conseguir 20 puntos.

- ★ Este juego también se puede realizar con la pared, nos situamos a unos 4-5 metros de ella y tenemos que quedar la chapa o tapón lo más cerca posible de la pared.

Otras ideas para que podáis jugar a las chapas:

- ❖ Fútbol de chapas: Se juega con 2 equipos de chapas (en este caso tapones de botellas) y una canica o una bolita de papel que hace de balón. Dibujamos en el suelo el campo de fútbol y se tiene que conseguir marcar un gol.
- ❖ Jugar a sacar: Dibujamos un círculo y en su interior cada jugador coloca una de sus chapas o tapones. El primero en empezar debe lanzar otra chapa desde una línea de salida marcada, con el objetivo de sacar del círculo otra chapa.

Si lo logra se queda con la chapa de su rival y vuelve a tirar, y si falla pierde el turno de tirada.

- ❖ A matar: Este juego es muy rápido y no tiene un terreno de juego limitado, sino que todos los jugadores van tirando su chapa o tapon por turno, en distintas direcciones.

Cuando comienza la segunda tirada tienen que intentar dar a las chapas o tapones de los demás y si lo consiguen se quedan con ella, y el dueño de la chapa o tapon queda eliminado.

- Para hacerlo más divertido en lugar de jugar con una sola chapa o tapon cada jugador puede en la primera tirada arrojar varias y de esta manera es más difícil eliminarlo ya que para ello debes perder todas tus chapas.
- El ganador será aquel que consigue más chapas al finalizar la partida.

7. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** con el trabajo de esta unidad se facilita la adquisición de esta competencia, ya que nos permite interactuar con él al utilizar el medio natural para realizar multitud de juegos, al tiempo que se puede fomentar en el alumno la importancia del cuidado del medio en el que vive y el uso responsable del mismo.
- **Competencia cultural y artística:** es significativa la aportación de esta unidad didáctica a su desarrollo, pues en ella se abordan los juegos y canciones populares que pertenecen al entorno social y cultural del alumno, y a través de ella se pretende que el alumno aprenda a valorarlos, practicarlos y conservarlos.
- **Competencia para aprender a aprender:** se contribuye a mejorarla, pues la práctica de juegos populares y tradicionales en el ámbito escolar se puede trasladar posteriormente al tiempo de ocio del alumno fuera del colegio, constituyendo una manera muy interesante de utilizar su tiempo libre.
- **Competencia digital:** Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información, en este caso a través de una página Web.

8. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los temas transversales son un conjunto de saberes basados en actitudes, valores y normas, que dan respuesta a algunos problemas sociales existentes en la actualidad. En el área de Educación Física el trabajo de los elementos transversales puede alcanzar uno de los mayores

desarrollos debido a las posibilidades que por sí mismos ofrecen los contenidos, metodología y dinámica de trabajo que se dan en esta área de conocimientos.

A través de los juegos que se practican en esta Unidad Didáctica vamos a trabajar diferentes elementos transversales, los cuales son:

- **Educación moral y cívica**, conjunto de acciones intencionadas tendentes a que los alumnos construyan racional y autónomamente sus propios valores y normas, adopten actitudes coherentes con las mismas y se comporten de manera consecuente. Los alumnos van a aprender a respetar las normas y reglas de los juegos, así como los valores que cada uno tiene integrados y el respeto hacia el turno de partida.
- **Educación para la paz**, educar para la paz es una forma de educar en valores. La educación para la paz lleva implícitos otros valores como: justicia, democracia, solidaridad, tolerancia, convivencia, respeto, cooperación, autonomía, racionalidad, amor a la verdad...En la práctica de estos juegos los alumnos van a aprender a ganar y a perder, a ser tolerantes, solidarios, a respetar a sus compañeros, además de trabajar de manera cooperativa junto al resto de sus compañeros sin que haya protestas, ni enfados.
- **Educación para la igualdad**, hemos de educar a todos nuestros alumnos para que tengan claro que todos somos iguales, no importa el sexo, ni la raza, por ello en esta Unidad Didáctica trabajaremos la educación para la igualdad en todos los juegos, quedando claro a los alumnos que todos podemos participar en cualquier juego de la misma manera y aportando todas nuestras ideas, estrategias, habilidades, etc. Y que no debemos de discriminar ni excluir a nadie.

9. EVALUACIÓN

Evaluación de los alumnos

La evaluación se va a llevar a cabo, en primer lugar, a través de la **observación directa** a los alumnos durante todas las sesiones. El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos al final de esta Unidad Didáctica es práctico por ello esta es la mejor herramienta de evaluación.

Los aspectos que se han de tener en cuenta son los siguientes:

- ¿Disfruta del juego?

- ¿Respetar las normas y reglas del juego?
- ¿Respetar los turnos de juego?
- ¿Participar en el juego?
- ¿Respetar a sus compañeros?
- ¿Ayudar a sus compañeros a superar aquellas dificultades que se les presenta en el juego?

Al finalizar esta UD nuestros alumnos tienen que ser capaces de:

- Participar en cada juego respetando las normas del mismo, el turno de partida y a sus compañeros.
- Aplicar las habilidades motrices que se requieran en cada juego, desplazamiento, salto, lanzamientos y la habilidad de equilibrio y coordinación.
- Ser capaces de distinguir los juegos tradicionales y populares de otros juegos.
- Aplicar determinadas destrezas y habilidades a situaciones de juego.

Instrumento de evaluación:

En la sesión final se evaluará, mediante **una hoja de registro con los criterios de evaluación**, a cada alumno.

<u>Nombre y apellidos:</u>			
	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Conoce y aplica las reglas de cada juego			
Conoce diferentes juegos y los relaciona con su ámbito			
Acepta su papel en cada juego y respeta a sus compañeros			
Participa de forma activa disfrutando del juego			
Conoce distintos juegos como elementos integrantes de la cultura de Castilla y León			
Ha realizado una labor de investigación para obtener información sobre otros juegos tradicionales y populares			
Sabe llevar a la práctica el juego registrado promoviendo así nuestro patrimonio cultural			
Acepta los distintos niveles de competencia motriz sobreponiendo el mero disfrute del juego por encima del hecho de ganar.			
Participa interesadamente en las tareas propuestas independientemente del rol que le sea asignado			