



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE GRADO

| |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Título |
| Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención |
| Autor/es |
| Cristina Munuera Calvo |
| Director/es |
| María Angeles Valdemoros San Emeterio y Jaime Cuenca Amigo |
| Facultad |
| Facultad de Letras y de la Educación |
| Titulación |
| Grado en Educación Infantil |
| Departamento |
| |
| Curso Académico |
| 2013-2014 |



Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención, trabajo fin de grado

de Cristina Munuera Calvo, dirigido por María Angeles Valdemoros San Emeterio y Jaime Cuenca Amigo (publicado por la Universidad de La Rioja), se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

- © El autor
- © Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2014
publicaciones.unirioja.es
E-mail: publicaciones@unirioja.es

Trabajo de Fin de Grado

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. DISEÑO DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.

Autor:

CRISTINA MUNUERA CALVO

Tutor/es:

Fdo. M^a Ángeles Valdemoros San Emeterio / Jaime Cuenca Amigo

Titulación:

Grado en Educación Infantil [205G]

Facultad de Letras y de la Educación



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2013/2014

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a M^a Ángeles Valdemoros San Emeterio por su ayuda continua durante la realización de este trabajo.

RESUMEN

Este trabajo consiste en el diseño de una propuesta de intervención educativa para fomentar los juegos tradicionales en Educación Infantil, desde el centro escolar y en colaboración con las familias.

Los principales objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo son: proponer alternativas de ocio saludable familiar desde el centro educativo, favorecer la relación familia-escuela y utilizar los juegos tradicionales como recurso pedagógico.

Para ello, se diseñarán diferentes sesiones que tienen como eje transversal los juegos tradicionales y que están diseñadas para ser realizadas en horario extraescolar desde el centro escolar contando con la participación de las familias.

Con la implementación de esta propuesta, el alumnado y sus familias conocerán los juegos tradicionales y se concienciarán de su importancia para el desarrollo del niño.

Palabras clave: juego, juego tradicional, familia.

SUMMARY

This work consists in the design of a proposed educational intervention to promote traditional games in Early Childhood Education from the school and in collaboration with families.

The main objectives to be achieved in this work are: to propose alternatives of healthy and family leisure from the school, favor family-school relationship and use traditional games as a pedagogical resource.

To do this, will be designed different sessions whose transverse axis is traditional games and that are designed to be done after school hours from the school with the participation of families.

With the implementation of this proposal, students and their families will know the traditional games and will raise awareness of its importance for the development of the child.

Keywords: game, traditional game, family.

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------------------|----|
| 1. Introducción | 8 |
| 2. Desarrollo | 21 |
| 2.1. Marco metodológico | 21 |
| 2.2. Propuesta de intervención | 22 |
| 2.2.1. Presentación | 22 |
| 2.2.2. Población | 23 |
| 2.2.3. Objetivos | 23 |
| 2.2.4. Metodología | 23 |
| 2.2.5. Actividades | 25 |
| 2.2.6. Evaluación | 47 |
| 3. Conclusiones, limitaciones y prospectiva | 50 |
| 4. Referencias bibliográficas y bibliografía | 54 |

1. INTRODUCCIÓN

Con el presente trabajo se pretende fomentar los juegos tradicionales desde el centro escolar en la etapa de educación infantil y en colaboración con las familias, a través del diseño de una propuesta de intervención educativa. La principal motivación que me ha llevado a la realización de este trabajo ha sido mi percepción de que los juegos tradicionales van en una escala decreciente en cuanto a popularidad y uso en la sociedad infantil, y considero de gran importancia recuperarlos. Por ello, se comenzará analizando las causas que han llevado a que los juegos tradicionales estén desapareciendo y se explicará la importancia de que vuelvan a resurgir.

Hoy en día, si miramos a nuestro alrededor, se puede observar que cada vez hay más casos donde el compañero¹ de juego de carne y hueso es sustituido por un dispositivo electrónico, siendo los más comunes las pantallas de televisión, los ordenadores, las videoconsolas y los teléfonos móviles. Datos como los que se muestran en el estudio “La Generación Interactiva en España”, corroboran que estamos ante una generación de menores “que desde temprana edad han tenido acceso a la tecnología, lo que añade familiaridad y cercanía al uso que hacen de ella” (Sádaba y Bringué, 2010: 94).

Dicho estudio, se realizó en el año 2009 a través de un cuestionario on-line a 13.000 menores de entre 6 y 18 años. Destacar, entre los datos extraídos, que el 98% de los encuestados dice tener televisor en el hogar y un 45% dispone de este dispositivo en su dormitorio. Lo más destacable respecto al uso de este aparato es que el 60% de los encuestados afirma que ve la televisión solo y que lo más habitual es pasar dos horas al día frente a la pantalla. En cuanto al ordenador, el 96,7% de los menores posee uno en sus casas y un tercio declara que lo tiene en su propio dormitorio. Subrayar del uso de este dispositivo, que el 61% de ellos navega en solitario, y que el 15% afirma que usar el ordenador le roba tiempo a la familia, navegando mayoritariamente entre una y dos horas de lunes y viernes, y más de dos horas los fines de semana. Por otro lado los datos del estudio demuestran que casi un 90% de los más pequeños usa videojuegos de forma

¹ A lo largo del texto se utilizará el masculino con la única intención de agilizar la lectura y sin propósito alguno de contribuir a un lenguaje sexista.

habitual y el 65% juega solo. Respecto al teléfono móvil, antes de cumplir los 10 años, ya un 59% de ellos lo tienen o usan (Tabla 1 y Figura 1).

Tabla 1: Equipamiento tecnológico en los hogares (%). Fuente: Sádaba y Bringué (2009)

| | 6 a 9 años | Niños | Niñas | 10 a 18 años | Chicos | Chicas |
|---------------|------------|-------|-------|--------------|--------|--------|
| PC | 95 | 95 | 95 | 97 | 97 | 96 |
| Red | 71 | 70 | 71,5 | 82 | 82 | 82 |
| Portátil | 53,5 | 54 | 52,5 | 57 | 57 | 58 |
| Impresora | 61 | 61 | 61 | 77 | 75 | 79 |
| Escáner | 31,5 | 32 | 31 | 55 | 55 | 56 |
| Webcam | 30 | 30 | 29 | 55 | 55 | 55 |
| Usb | - | - | - | 65 | 66 | 63 |
| MP3 | 49 | 48 | 48 | 80,5 | 79 | 82 |
| Fotos digital | 70,5 | 67 | 74,5 | 82 | 79 | 86 |
| Vídeo digital | 49 | 48,5 | 50 | 55 | 55 | 56 |
| TV pago | 40 | 40 | 40 | 44 | 42 | 46 |
| Equipo Música | 56 | 51 | 61 | 80 | 76 | 84 |

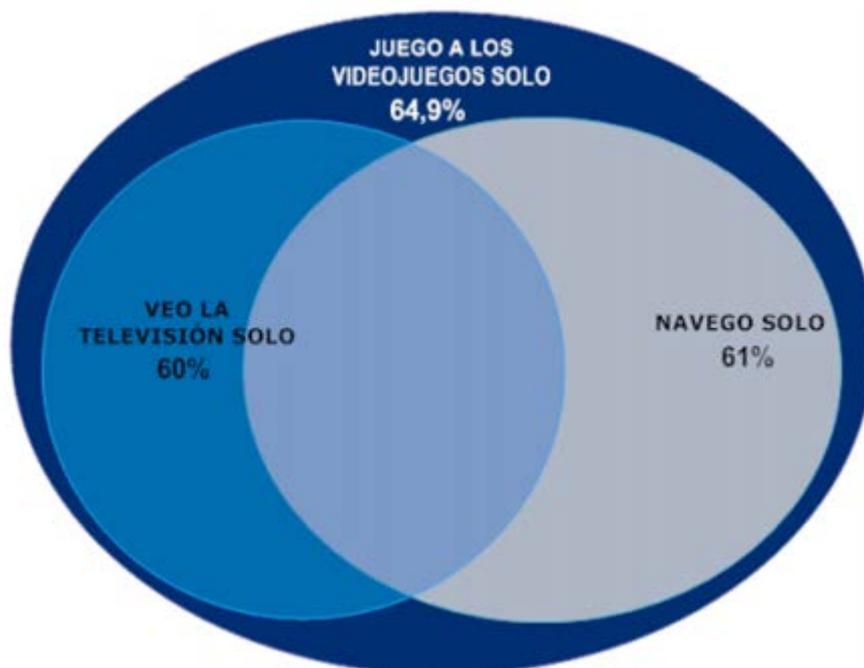


Figura 1: Soledad ante las pantallas. Fuente: Sádaba y Bringué (2009).

Como se observa, han cambiado los hábitos y materiales utilizados para jugar; años atrás se usaba un simple palo de madera o una piedra, objetos procedentes del medio natural, con los que niños y niñas podían inventar su propio juego; en la actualidad, se han transformado en objetos con forma de teclado o botones que alejan al niño de la naturaleza.

Se coincide con Morera (2008:4) en que “los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance, convirtiendo al niño en artesano”. La autoconstrucción de materiales supone algunas ventajas como son su escaso o nulo coste económico, una mayor participación activa o la prolongación de la actividad. Asimismo, da pie al trabajo cooperativo y contribuye a la adaptación del material al alumnado y no a la inversa (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2009).

Por otro lado, los datos del estudio “La generación interactiva en España” muestran que son muchos los menores que juegan, navegan o ven la televisión en solitario, por lo que se intuye que las tecnologías pudieran suponer una influencia negativa en el desarrollo social de estos niños.

En oposición a ellas, el juego tradicional facilita y estimula el desarrollo de la sociabilidad en los pequeños, ya que suelen ser juegos que admiten un gran número de participantes, lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales. El juego “le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender de normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios” (Garaigordobil, 2005: 38). Los juegos tradicionales, por tanto, potencian la adaptación socio-emocional, favorecen la comunicación y facilitan el autoconocimiento, “se conocen a sí mismos, formando su yo social” (Garaigordobil, 2005: 39). El autor afirma que, del mismo modo, los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo social en cuanto que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez. Todo ello, convierte los juegos tradicionales en un recurso muy útil y apropiado para estas edades.

Además, las tecnologías suelen limitar la actividad corporal del niño al uso de las manos y, normalmente, son utilizadas estando éstos sentados. Según Bernad (2013: 39) “(...) ojeando los folletos propagandísticos (...) el noventa por ciento de los

juguetes ofertados inciden en un reduccionismo básico y peligroso, porque se relacionan con escenarios micro espaciales, limitando su radio y sus posibilidades de acción. (...) Como consecuencia, promueven el juego sedentario, un elemento que influye en una de las enfermedades infantiles más preocupantes de nuestro tiempo, la obesidad infantil”. Es un hecho que las tendencias humanas del juego se han transformado por la influencia de los medios audiovisuales, la propaganda, la publicidad, las nuevas tecnologías, etc. en actividades pasivas (Carmona, 2009).

Los juegos tradicionales, en cambio, son mucho más activos y participativos, ya que suelen ser mayoritariamente juegos psicomotores, por lo que implican mayor actividad física que otro tipo de juegos. Los juegos tradicionales no se realizan con ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino que se realizan con el propio cuerpo o con recursos disponibles en la naturaleza, por lo que este tipo de juegos no olvida que “el principal juguete del niño pequeño es su propio cuerpo” (Bernad, 2013: 39).

El hecho de que los juegos tradicionales sean juegos psicomotores en su mayoría, conlleva múltiples beneficios; para que se hagan efectivos, se recomienda realizar al menos 60 minutos de actividad física, de intensidad moderada a vigorosa, la mayoría de los días de la semana (Organización Mundial de la Salud, 2010). A pesar de ello, según un estudio realizado por el Consejo Superior de Deportes sobre los hábitos deportivos de la población escolar en España, se ha encontrado con que el 54% de los chicos y solo el 31% de las chicas cumplen con las recomendaciones de actividad física. También en este estudio se constató que el índice de sedentarismo en la población escolar se sitúa en el 35%, siendo superior en el caso de las chicas (46%) y la población extranjera (43%) (Consejo Superior de Deportes, 2011).

Entre los beneficios que conlleva participar en juegos que impliquen actividad física, como suele ser el caso de los juegos tradicionales, se destacan los relacionados con la salud, como el fortalecimiento de la estructura ósea y una mejora de la condición física y cardiovascular. Asimismo, investigaciones realizadas demuestran que la participación regular en la actividad física está asociada a un mejor rendimiento escolar (Consejo Superior de Deportes, 2012).

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y ayuda a descubrir el mundo exterior. Contribuye a mejorar progresivamente el control del propio cuerpo, siendo cada vez más preciso y eficaz, la coordinación dinámica general, el equilibrio, la fuerza, etc. Del mismo modo, ayuda a los niños y niñas a estructurar una representación mental de su esquema corporal (Garaigordobil, 2005). Es a partir de las experiencias que el niño adquiere jugando, cuando va descubriendo el mundo que le rodea y elaborando los conceptos básicos de espacio y tiempo (Bernad, 2013).

Además de desarrollar el propio cuerpo, al tratarse de juegos psicomotores también desarrolla su capacidad perceptiva. Dentro de esta capacidad, destaca la percepción viso-espacial y percepción rítmico-temporal, entre otras (Garaigordobil, 2005). Esta última se debe a que muchos juegos tradicionales traen consigo una danza, una canción o una rima, a través de las cuales los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas... asociadas a los movimientos. Del mismo modo, las canciones típicas de los juegos tradicionales desarrollan la capacidad de memoria, favorecen la adquisición del lenguaje y fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico incluso de jerga (Coalla, 2009).

El traslado a la gran ciudad de muchas familias con su consiguiente aumento de la población, es otro de los factores que ha influido en que los juegos tradicionales se estén perdiendo ya que, normalmente, supone que haya una mayor inseguridad, lo que hace que los niños y niñas no salgan solos a jugar a la calle o al barrio. Relacionado con el crecimiento de las ciudades y el cambio del estilo de vida asociado a ello, muchos padres y madres sienten que pasan poco tiempo con sus hijos y, además, este es rutinario y con prisas (Abellán, 2013).

A pesar de que lo que más divierte a los niños españoles es jugar con otros niños (78,7%) y hacer planes familiares juntos (59,9%), un tercio de los niños y niñas españoles juegan solos y dedican una cantidad de tiempo insuficiente al juego (una hora de media) (Tabla 2) (Pérez, 2012). Esto lleva a que se pierda la transmisión oral y que haya un mayor desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños, ya que éstos se perpetúan por el boca a boca, se transmiten oralmente de generación en generación. Nos hemos ido transformando en una sociedad desarraigada de nuestra cultura y antecesores (Albarracín, Herrero y Martínez, 2007).

Tabla 2: Preferencias de los niños para divertirse (%). Fuente: Pérez (2012)

| | TOTAL % | EDAD PADRES/MADRES | | | EDAD HIJOS | | | |
|-----------------------------------|------------|---------------------|-----------------------|-------------|------------|----------|-----------|------------|
| | | MENOS DE 35 AÑOS | ENTRE 35 Y 44 AÑOS | 45 O MÁS | 3/5 AÑOS | 6/8 AÑOS | 9/11 AÑOS | 12/14 AÑOS |
| Jugar con otros niños | 78,7 | 81,6 | 83,2+ | 68,9- | 85,9+ | 84,9+ | 81,3 | 61,7- |
| Utilizar videoconsolas | 47,9 | 33,6- | 47,6 | 53,1+ | 38,4- | 53,0+ | 58,6+ | 53,2+ |
| Estar con nosotros, planes juntos | 59,9 | 63,2 | 63,6+ | 51,4- | 70,2+ | 65,4+ | 57,2 | 46,6- |
| Ver la TV | 50,8 | 40,4- | 51,3 | 53,2 | 49,7 | 54,6+ | 50,7 | 49,3 |
| Conectarse a Internet | 26,4 | 13,5- | 22,8- | 37,7+ | 10,6- | 18,9- | 31,5+ | 47,7+ |
| Salir con sus amigos | 27,7 | 17,1- | 23,1- | 40,2+ | 13,7- | 19,1- | 32,6+ | 57,0+ |
| Ir a competir | 25,6 | 13,4- | 25,3 | 31,4+ | 14,8- | 27,0 | 36,9+ | 41,0+ |

Además de todo lo mencionado anteriormente, los juegos tradicionales son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños. Ayudan a conservar nuestra cultura, mantienen viva la memoria lúdica de una región y permiten que los niños y niñas conozcan mejor a sus antepasados. “La existencia del juego es inmemorial, participa de nuestra historia individual y colectiva y trasmite nuestro patrimonio cultural” (Jiménez, 2004: 32). Por tanto, los juegos tradicionales constituyen un elemento esencial para preservar nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve mejorando su socialización, ya que las tradiciones refuerzan lazos de unión que consiguen unir a diferentes personas haciéndoles sentir que pertenecen a un grupo social con el que se identifican (López, 2012).

Por último, destacar que instituciones como la UNESCO han otorgado un reconocimiento universal al estudio de los Juegos y Deportes Tradicionales. La UNESCO somete al Consejo Ejecutivo un Informe sobre la conveniencia y el alcance de una Carta internacional de juegos y deportes tradicionales, acompañándose de un proyecto de Carta. En ésta puede reconocerse el papel de los juegos y deportes tradicionales como elemento integrador de culturas. Además, en la carta se consideran los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural mundial y se pone acento en la transmisión de valores que éstos aportan (UNESCO, 2005).

También, la UNESCO celebró un encuentro de expertos y representantes de diferentes instituciones en 2006 con el objetivo de crear una plataforma internacional para la promoción y el desarrollo de los deportes y juegos tradicionales (Carmona, 2009).

Se muestra, a continuación, un cuadro-resumen, con los principales beneficios que aportan los juegos tradicionales para el desarrollo integral de los más pequeños.

| AUTORES | BENEFICIOS |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernad (2013) | Ayudan a descubrir el mundo exterior (conceptos de espacio y tiempo). |
| Coalla (2009) | Desarrollan la capacidad de memoria. Favorecen la adquisición del lenguaje y de nuevo vocabulario. |
| Consejo Superior de Deportes (2012) | Suponen beneficios para la salud: <ul style="list-style-type: none"> - Mejora de la salud ósea - Mejora de la condición física y cardiovascular. Se asocian a un mejor rendimiento escolar |
| Garaigordobil (2005) | Favorecen el desarrollo de la sociabilidad: <ul style="list-style-type: none"> - Permiten el conocimiento de los iguales. - Facilitan el autoconocimiento - Favorecen el aprendizaje de normas de comportamiento. - Favorecen la comunicación. - Disminuyen las conductas negativas. - Potencian la adaptación socio-emocional. Potencian el desarrollo del propio cuerpo. Ayudan a estructurar una representación mental del propio cuerpo. Desarrollan la capacidad perceptiva (viso-espacial y rítmico-temporal). |
| Jiménez (2004) | Ayudan a conservar la cultura. Permiten conocer mejor a los antepasados |
| López (2012) | Refuerzan lazos de unión entre personas diferentes haciéndoles sentir que pertenecen a un grupo social con el que se identifican. |
| Méndez-Giménez y Fernández-Río (2009) | Permiten que el niño construya su propio juguete lo que: <ul style="list-style-type: none"> - Prolonga el tiempo de participación activa. - Da pie al trabajo cooperativo. - Supone escaso o nulo coste económico. |
| Morera (2008) | Potencian la creatividad con la autoconstrucción de materiales. |

Fuente: elaboración propia

La familia juega un papel crucial en el desarrollo del niño. Como dice Muñoz (2005:148) “es el contexto de desarrollo por excelencia durante los primeros años de vida de los seres humanos”. De la misma manera Ruíz (1999: 289) afirma que “la

familia constituye uno de los ámbitos que más influye en su desarrollo cognitivo, personal, emocional y socio-afectivo”

En esta línea, mencionar la teoría ecológica del conocido psicólogo estadounidense Urie Bronfenbrenner, en la cual resalta la gran influencia que tienen los ambientes en el desarrollo de las personas. Bronfenbrenner, defiende la existencia de diferentes sistemas (entornos/ambientes) dentro de los cuales se desarrolla el ser humano. El primero de ellos y el más importante, el microsistema, ofrece el patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado en el que participa. En los niños, los microsistemas primarios incluyen a la familia, al grupo de iguales y a la escuela, es decir, el ambiente más próximo del individuo. En segundo lugar, Bronfenbrenner señala el mesosistema, el cual hace referencia a las interacciones entre dos o más microsistemas en los que la persona en desarrollo participa como cuando, por ejemplo, los padres colaboran y participan con la escuela (Gifre y Esteban, 2012).

Desde un punto de vista evolutivo-educativo, Muñoz (2005) resume las principales funciones de la familia en relación a los hijos en las siguientes:

- ✓ Asegurar su supervivencia y su crecimiento sano.
 - ✓ Aportarles el clima de afecto y apoyo emocional necesarios para un desarrollo psicológico saludable.
 - ✓ Aportarles la estimulación que haga de ellos seres con capacidades para relacionarse de modo competente en su entorno físico y social.
 - ✓ Tomar decisiones respecto a la apertura hacia otros contextos educativos que van a compartir con la familia la tarea de educación y socialización del niño.
- Entre todos estos contextos, destaca la escuela.

Como dice Muñoz (2005:156), “la familia juega un papel clave a la hora de estructurar y dar sentido a las experiencias físicas y sociales, y de promover el desarrollo de los niños.”. La autora señala que esta función la ejerce la familia principalmente a través de dos vías: la organización de los escenarios educativos de los hijos y las interacciones que establecen con ellos.

Por tanto, son estas interacciones y, más concretamente, la interacción familia-escuela, las que deben ser fomentadas por nosotros, profesionales de la enseñanza que

trabajamos con familias y realizamos labores de intervención educativa y social en niños pequeños.

Se puede concluir, por tanto, que la participación de la familia en la vida de la escuela es un aspecto muy importante y valioso para el desarrollo de los más pequeños y, la propuesta que ofrece este trabajo es una oportunidad idónea para fomentar desde el centro la relación familia-escuela.

Todo lo descrito anteriormente justifica esta iniciativa, cuyo objetivo principal es diseñar un programa de intervención educativa para el fomento de los juegos tradicionales en la etapa de Educación Infantil. De ahí que los objetivos específicos que ayudarán a su consecución sean los siguientes:

- ✓ Proponer alternativas de ocio saludable familiar desde el centro educativo.
- ✓ Favorecer la relación familia-escuela.
- ✓ Utilizar los juegos tradicionales como recurso pedagógico.

Para ello, se diseñará una propuesta de intervención integrada por diferentes acciones que tienen como eje transversal los juegos tradicionales. Se llevarán a cabo en horario extraescolar contando con la participación de las familias.

Este trabajo se centra únicamente en el diseño de las mimas, ya que no será posible una puesta en práctica de estas sesiones.

El proyecto va dirigido a todos los niños y niñas cuyas edades estén comprendidas entre los 5 y 6 años. La colaboración de las familias entra en juego puesto que, por un lado, se propone a los más pequeños que para conocer de antemano los juegos tradicionales, recaben información sobre cómo se llevan a cabo cada uno de los juegos propuestos preguntando a sus familiares. Además, en las diferentes sesiones, se diseñan juegos tradicionales en los cuales participarían las familias, ya sea ayudando en el desarrollo de la actividad o compartiendo juego con sus hijos.

Dentro de las implicaciones sociales que tiene este proyecto, destacar que con su implementación, el alumnado y sus familias conocerán los juegos tradicionales y se concienciarán de su importancia para el desarrollo del niño. Asimismo, ayudará a que las familias valoren si sus hijos hacen o no un buen uso de las tecnologías y, en general, si llevan a cabo un ocio saludable con los más pequeños.

Con este trabajo, se atiende y da respuesta a algunos aspectos del Currículo de Segundo Ciclo de Educación Infantil. En primer lugar, se contribuye al desarrollo del objetivo “Conocer y apreciar las manifestaciones culturales y artísticas propias de nuestra Comunidad Autónoma y del territorio nacional, mostrando interés y respeto hacia ellas.”, el cual aparece en el Artículo 5 del Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Siguiendo con el mismo marco legislativo (Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja) los contenidos educativos del Segundo ciclo de Educación Infantil dentro del currículo se presentan divididos en tres áreas:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- Conocimiento del entorno
- Lenguajes: comunicación y representación

Con la puesta en práctica de esta iniciativa se trabajarían, por un lado, contenidos del bloque 2 “Juego y Movimiento” incluidos dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, como son:

- Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico. Gusto por el juego.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad, y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Por otro lado, con este trabajo encaminado a fomentar los juegos tradicionales desde el centro en colaboración con las familias, dentro del área de conocimiento del entorno, se trabajarían contenidos del bloque 3 “Cultura y vida en sociedad”. Dentro de los contenidos de este bloque, destacar los siguientes:

- La familia y la escuela como primeros grupos sociales de pertenencia. Toma de conciencia de la necesidad de su existencia y funcionamiento

mediante ejemplos del papel que desempeñan en su vida cotidiana. Valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen.

- Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno e interés por participar en actividades sociales y culturales.

Por último, también se trabajarían contenidos del tercer área “Lenguajes: comunicación y representación”, sobre todo, aquellos relacionados con el lenguaje corporal (al participar en danzas y otros juegos de expresión corporal) y los relacionados con el lenguaje verbal (al escuchar, comprender e incluso repetir poesías y rimas propias de los juegos tradicionales).

A continuación, se presenta un cuadro-resumen con los principales contenidos que se abarcan y trabajan con esta iniciativa, divididos por áreas, según establece el Currículo de Segundo Ciclo de Educación Infantil.

| <u>CONTENIDOS</u> | <u>ÁREA</u> | <u>BLOQUE</u> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico. Gusto por el juego. ✓ Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad, y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. | <p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> | <p>Bloque 2 “Juego y Movimiento”</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ La familia y la escuela como primeros grupos sociales de pertenencia. Toma de conciencia de la necesidad de su existencia y funcionamiento mediante ejemplos del papel que desempeñan en su vida cotidiana. Valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen. ✓ Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno e interés por participar en actividades sociales y culturales. | <p>Conocimiento del entorno</p> | <p>Bloque 3 “Cultura y vida en sociedad”</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lenguaje corporal (al participar en danzas y otros juegos de expresión corporal) ✓ Lenguaje verbal (al escuchar, comprender e incluso repetir poesías y rimas) | <p>Lenguajes: comunicación y representación</p> | <p>Bloque 1 “Lenguaje Verbal” Bloque 4 “Lenguaje Corporal”</p> |

A pesar de haber encontrado diferentes iniciativas semejantes que también tenían como objetivo el fomento de los juegos tradicionales desde el centro, la mayoría de ellas van encaminadas a la educación primaria o secundaria, sin abarcar la Educación Infantil. Por ello, con este trabajo se atenderá a esta etapa educativa.

Dentro de las iniciativas encaminadas al fomento de los juegos tradicionales, destacar, entre otras, el trabajo fin de grado de Guillermo Del Río García, de la Universidad de La Rioja, quién en su trabajo “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, ha analizado el sistema intercultural existente en la comunidad y ha recopilado juegos tradicionales de esas nacionalidades, realizando adaptaciones para la escuela en caso de que fuera necesario (Del Río, 2013).

También, Rebeca López Díez, de la Universidad de Valladolid, en su trabajo fin de grado “El folklore en Educación Infantil”, explica las ventajas que tiene el folklore como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la etapa de educación infantil y expone pautas para aplicar, en niños de 5 años, algunos elementos del folklore vallisoletano, entre ellos, los juegos tradicionales (López, 2012).

Por otro lado, se descubre un trabajo sobre juegos tradicionales adaptados al deporte del fútbol en el que se reúne una serie de propuestas en las que se adaptan juegos como “las cuatro esquinitas” o “Pepe y Pepa”, entre otros, para ser aplicados en la fase de calentamiento (Cara y Utrilla, 2009).

Destacar el trabajo de Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011), quienes realizan un análisis de los juegos tradicionales y proponen modificaciones para su adecuada aplicación en el ámbito educativo.

Dada la importancia de los juegos tradicionales y su aparente pérdida, se considera de gran importancia su recuperación, proponiendo así una alternativa al ocio sedentario y solitario relacionado con las tecnologías que parece, cada vez más, se están imponiendo en la vida de la sociedad actual. Por ello, esta iniciativa tratará de promover una alternativa de ocio saludable no solo para los más pequeños sino, también, un ocio para compartir con la familia, favoreciendo así la relación padres-hijos y acercando a la familia al centro escolar, completando así otras iniciativas.

Además, se cuenta con algunos puntos fuertes para llevar a cabo esta iniciativa como es el haber estudiado magisterio infantil y el haber cursado asignaturas relacionadas con el juego psicomotor. Además, cuento con conocimientos de mi propia experiencia sobre los juegos tradicionales ya que, me he criado en una ciudad pequeña y he pasado gran parte de mi infancia jugando en las calles de mi barrio a todo tipo de juegos tradicionales que me iban enseñando tanto mis padres como mis abuelos o, incluso, mis amigos de la zona.

2. DESARROLLO

En este apartado se describirá el proceso metodológico seguido para la realización de este trabajo fin de grado y se detallará la propuesta de intervención que se ha diseñado para la consecución de los objetivos propuestos.

2.1. Marco metodológico

El primer paso para realizar este trabajo fin de grado fue escoger cómo quería enfocarlo (en qué me iba a centrar y cuál iba a ser el objetivo principal de mi proyecto) en relación al tema “Centro escolar promotor de la actividad física y salud. Implicaciones para la familia”.

Desde un primer momento, supe que quería realizar un trabajo con el cuál se fomentaran los juegos tradicionales, ya que tengo grandes recuerdos de mi infancia relacionados con este tipo de juegos y tenía la percepción de que cada vez más se están perdiendo, entre otras cosas, por la influencia de las tecnologías.

Asimismo, una vez escogido el tema, debía seleccionar un colectivo hacia el cual iba a ir dirigida la propuesta. En este caso, tenía claro que el trabajo estaría relacionado con la Educación Infantil puesto que es el grado que he estudiado en la universidad y, por ello, poseo conocimientos teóricos, así como experiencia en relación a niños de estas edades. Más concretamente, quería centrar mi trabajo en la clase de 3º A de Educación Infantil del colegio público “Las Gaunas” de Logroño.

En primer lugar, elegí este centro y esta clase ya que el haber realizado aquí mi periodo de prácticas durante cinco meses aproximadamente, ha permitido un mayor conocimiento y cercanía. Además, es un centro que pertenece al ámbito urbano (Logroño) y es en las ciudades donde está menos arraigado el folklore y, por tanto, donde se ha podido perder en mayor medida la transmisión de los juegos tradicionales.

Para ello, recabé información de diversas fuentes bibliográficas sobre el tema en cuestión, basándome principalmente en el uso de recursos informáticos (Internet) y en artículos publicados en revistas. Las revistas más consultadas fueron aquellas relacionadas con la educación y el deporte, de las que se destacan “Crecer en familia”, “Aula de Infantil”, “Bordón. Revista de pedagogía” y “Revista digital de Educación Física”. En cuanto a los documentos extraídos de la red, la mayoría de ellos

los conseguí a través de plataformas como dialnet (portal bibliográfico de acceso libre y gratuito), redined (red de información educativa) o google académico, introduciendo descriptores como “juego”, “juegos tradicionales”, “ocio infantil” y “nuevas tecnologías” para encontrar información que fuera relevante e interesante para mi trabajo. Utilicé bases teóricas y referencias actuales de autores expertos en educación para reforzar y justificar científicamente mi propuesta.

Por un lado, realicé una tarea de revisión bibliográfica sobre la importancia del juego para el desarrollo del niño y sobre los beneficios de los juegos tradicionales. Por otro lado, recogí información acerca de las causas que han llevado a la pérdida de este tipo de juegos centrándome, sobre todo, en analizar e interpretar datos extraídos de diversos estudios sobre las influencias de las tecnologías en el ocio de los más pequeños. Por último, para la realización de este trabajo, se han tenido en cuenta aspectos del currículo de Segundo Ciclo de Educación Infantil con el fin de diseñar un proyecto basado en una buena práctica educativa.

La elaboración del marco garantizó la necesidad de elaborar esta propuesta, a lo que se suma una percepción personal de que los juegos tradicionales se están perdiendo y una aparente necesidad que tiene la población infantil y sus familias de encontrar alternativas de ocio saludable.

2.2. Propuesta de intervención

2.2.1. Presentación:

La propuesta que se detalla a continuación se centra en el diseño de una propuesta de intervención integrada por diferentes sesiones que tienen como eje transversal los juegos tradicionales para lograr el objetivo principal del trabajo, fomentar este tipo de juegos en la etapa de Educación Infantil.

Este trabajo se centra únicamente en el diseño de la misma, ya que no será posible una puesta en práctica de estas sesiones. Las actividades se presentarán para ser realizadas en horario extraescolar y contando con la participación de las familias. Por un lado, las familias facilitarán información a sus hijos sobre cómo se llevan a cabo cada uno de los juegos propuestos y, por otro lado, éstas participarían en las diferentes sesiones, ya sea ayudando en el desarrollo de la actividad o compartiendo el juego con sus hijos.

2.2.2. Población:

Las actividades diseñadas pueden ir dirigidas a todos los niños y niñas cuyas edades estén comprendidas entre los 5 y 6 años, pero esta propuesta se ha centrado en un colegio concreto, el Colegio Público de Educación Infantil y Primaria “Las Gaunas” de Logroño. La población total (número de niños de 5-6 años que cursan 3º de Educación Infantil en el centro) es de 74 alumnos. Éstos se dividen en tres grupos. La muestra (número de niños a los que se aplicaría la propuesta) es de 24 estudiantes (14 chicos y 10 chicas) pertenecientes al grupo A de dicho colegio. Como se ha mencionado anteriormente, se ha elegido a este grupo de niños debido al contacto que había tenido con ellos al haber sido su profesora de prácticas durante un largo periodo.

2.2.3. Objetivos:

Los principales objetivos que se persiguen con esta iniciativa y que se pretende que alcancen los destinatarios son:

- Incrementar la actividad física en la población infantil.
- Recuperar y dar a conocer los juegos tradicionales.
- Valorar el juego tradicional como medio de disfrute.
- Reconocer la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la infancia y para preservar la cultura.
- Favorecer la relación familia-escuela.
- Favorecer la relación padres-hijos.
- Ofrecer una alternativa de ocio saludable para el alumnado y sus familias.
- Estimular el desarrollo de la sociabilidad de los niños.
- Aprender canciones o rifas para acompañar o iniciar los diferentes juegos.

2.3.4. Metodología:

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica se utilizará una metodología basada en los principios de intervención educativa que marca el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

En primer lugar, como se establece en el artículo 8 de dicho decreto, los métodos se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, imprescindible en estas edades para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y para potenciar la autoestima y la integración social de niños y niñas.

Se llevará a cabo una metodología constructivista, partiendo del nivel de desarrollo y los conocimientos previos del alumnado.

Los contenidos se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños, y de carácter lúdico, basándose en el juego como principal recurso.

El niño será el protagonista de su propio aprendizaje y tendrá un papel activo; asimismo, se tendrá en cuenta la diversidad del alumnado, adaptando la práctica educativa a los intereses y necesidades de cada niño.

Antes de comenzar con la puesta en práctica de las sesiones, se propone llevar a cabo una clase introductoria en la que se explique a los padres e hijos qué se va a realizar y cómo, y en la que se muestre el porqué de dicho proyecto haciendo hincapié en la importancia que tienen los juegos tradicionales para el desarrollo de los niños y los beneficios que supone la práctica de actividad física en los más pequeños.

A continuación, se proponen diferentes sesiones cuya duración es de una hora y media aproximadamente. Esta propuesta está pensada para llevarla a cabo durante las tardes de todos viernes del mes de Mayo. Por tanto, se han diseñado un total de 5 sesiones, y cada una de ellas ésta compuesta por tres o cuatro juegos tradicionales. Las actividades han sido pensadas para realizarlas en el patio del centro, si el tiempo lo permite, pero pudiendo ser llevadas a cabo en el aula de psicomotricidad del colegio en caso contrario.

Al tratarse de 5 sesiones diferenciadas, una para cada viernes, se ha procurado que los juegos que se realizan en cada una tengan relación entre ellos, por lo que se ha buscado que los seleccionados para cada sesión tengan algo en común. Así, los juegos se han clasificado en 5 grupos: Juegos de habilidad, juegos con objetos, juegos sin objetos, juegos rítmicos y juegos de carreras. A pesar de ser esta la clasificación elegida, algunos de estos juegos podrían formar parte de más de uno de los grupos.

La lista de juegos tradicionales es muy amplia por lo que los principales criterios para la selección de los juegos que aparecerán en las sesiones son dos. En primer lugar, procurar que sean juegos con reglas sencillas y de fácil desarrollo adaptados a la edad del alumnado y, en segundo lugar, tratar de escoger aquellos que llevados a la práctica puedan resultar más activos para captar la atención y motivar a los más pequeños.

Cada uno de los juegos aparecerá explicado en una ficha, en la que se incluyen los siguientes apartados: objetivos, número de participantes, tiempo estimado, materiales, desarrollo del juego y participación de las familias.

2.2.5. Actividades:

En este apartado, se detallan las 5 sesiones de las que consta este proyecto. En ellas se trabaja de forma grupal los objetivos anteriormente señalados, y todas las actividades se basan en el juego tradicional.

Sesión 1

Los diez primeros minutos de la sesión, se dedicarán a introducir a los niños lo que se va a hacer, explicándoles que van a aprender juegos a los que jugaban sus padres y abuelos cuando ellos eran pequeños. Además, se presentarán a los familiares que nos acompañan, y a los alumnos y alumnas que participan.

A continuación, se preguntará a los niños si saben de alguna rifa y se les enseñará alguna de ellas para poder utilizarlas posteriormente, por ejemplo, en la elección de los equipos. La duración de esta parte será de, aproximadamente, otros 10 o 15 minutos. Algunas de las rifas más conocidas que se pueden cantar son:

1. *“En la casa de pinocho, solo caben hasta ocho. Un, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho. Pi-no-cho.”*
2. *“Choco choco la-la, Choco choco te-te, Choco la, choco te, Choco-la-te.”*
3. *“En un café se rifa un gato (pez), al que le toque el número cuatro (diez). Un, dos, tres, cuatro, (cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez).”*
4. *“Pinto pinto, gorgorito, vende habas a treinta y cinco. -¿En qué lugar? – En Portugal. -¿En qué calleja? – En la moraleja. Esconde esa mano que viene la vieja”*

Los tres juegos que se desarrollarán en esta sesión serán “Las canicas”, “El balón prisionero” y “Los bolos”. Los tres juegos se caracterizan por trabajar, principalmente, el lanzamiento y la precisión.

“LAS CANICAS”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.
 - ✓ Desarrollar la motricidad fina.
- Número de participantes: todos los que se quiera divididos en grupos de 2 a 5 personas (establecidos mediante rifas)
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: canicas
- Desarrollo del juego: Cada niño tiene varias canicas propias. Se dibuja en la tierra un círculo de un metro o metro y medio de diámetro en el que se depositan las canicas. Desde una distancia pactada con anterioridad, por turnos, un niño lanza una canica con el objetivo de sacar del círculo las de los compañeros. Si la canica que se utiliza para lanzar queda en el interior del círculo, se perdía.
Existe otra variante del juego de las canicas que consiste en golpear la canica de algún compañero y, si se consigue, el niño debe tratar de introducir su propia canica en el „gua“ (agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u ocho de profundidad). Es preferible la primera modalidad de juego ya que resultaría más sencilla para los niños de estas edades.
- Participación de las familias: En esta actividad se recomienda que se cuente con la presencia de un familiar adulto en cada grupo para que regule el transcurso del juego así como el comportamiento de los niños.



Figura 2. Fuente: <http://goo.gl/oULfd9>

“BALÓN PRISIONERO”**- Objetivos:**

- ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.
- ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
- ✓ Potenciar la búsqueda de estrategias.

- **Número de participantes:** todos los que se quiera, divididos en dos equipos (utilizando las rifas para formarlos).

- **Tiempo estimado:** 30 minutos

- **Materiales:** pelota blanda

- **Desarrollo del juego:** Se divide el terreno en dos campos, uno para cada equipo. Se realiza otra rifa para decidir qué equipo empieza a jugar con la pelota. Ésta se va tirando a los del otro campo tratando de golpear a algún miembro del equipo contrario. Si el contrario coge la pelota sin que haya tocado el suelo previamente, la pelota para a ser de su equipo pero, si es golpeado por la pelota, el niño será muerto y deberá pasar al otro campo, donde se colocará detrás de otra línea marcada (cementerio). Para que éste sea salvado, los de su equipo deberán pasarle la pelota y éste deberá lanzarla tratando de golpear a alguien del equipo contrario para poder ser salvado. Ganará el equipo que más gente mate.

- **Participación de las familias:** Para este juego se propone que cada equipo esté formado tanto por padres como por niños para que jueguen juntos, tratando que haya el mismo número de adultos en cada equipo de tal modo que haya una rivalidad más o menos equilibrada.

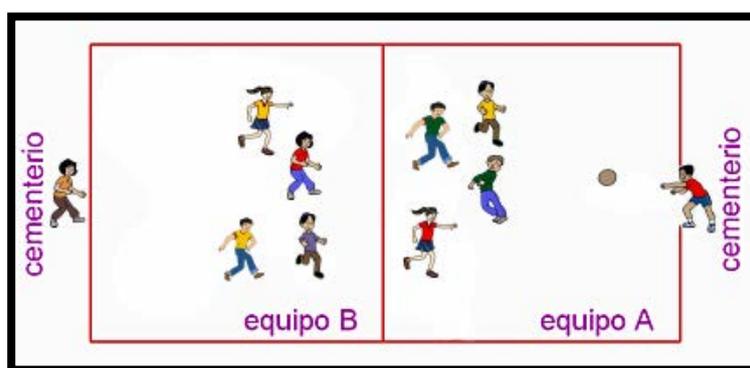


Figura 3. Fuente: <http://goo.gl/opxTzz>

“LOS BOLOS”**- Objetivos:**

- ✓ Aprender a respetar los turnos
- ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.

- **Número de participantes:** todos los que se quiera, organizados por grupos de 4 personas aproximadamente (para ello se utilizarán las rifas aprendidas).

- **Tiempo estimado:** 20 minutos

- **Materiales:** una bola y nueve bolos (en caso de no disponer de bola y bolos de madera, se puede usar cualquier tipo de pelota pequeña y los bolos pueden hacerse con botellas de plástico con arena en su interior).

- **Desarrollo del juego:** Se colocan los nueve bolos en filas. El juego consiste en derribar con la bola el mayor número de bolos. A cierta distancia, se traza una raya que será la línea de salida. Tras esta raya se sitúan los jugadores. Cada participante tiene tres lanzamientos.

Cada bolo derribado se contabiliza con un punto. Si se derriban todos los bolos, es lo que se conoce como „pleno“, por lo que quien lanza tiene un turno extra y cinco puntos adicionales. Gana quien alcance la puntuación máxima, es decir quien haya derribado un mayor número de bolos.

- **Participación de las familias:** En este juego, los familiares podrían colaborar ayudando a los diferentes grupos a colocar los bolos después de cada lanzamiento y anotando el orden y la puntuación de cada niño.



Figura 4. Fuente: <http://goo.gl/xV0dqD>

Sesión 2

En esta sesión los tres juegos tradicionales que se llevarán a cabo serán los siguientes: “El pañuelo”, “La zapatilla”, “El bote” y “La rayuela”. Los tres son juegos en los cuales se utilizan objetos de fácil acceso (un pañuelo, una zapatilla, una botella o lata y una tiza y piedra, respectivamente).

“EL PAÑUELO”

- Objetivos:

- ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
- ✓ Desarrollar la capacidad de atención.
- ✓ Trabajar los números.

- Número de participantes: todos los que se quiera, divididos en dos grupos iguales (establecidos mediante rifas).

- Tiempo estimado: 20-30 minutos o cuando todos hayan participado y un equipo quede eliminado.

- Materiales: un pañuelo

- Desarrollo del juego: Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y a cada uno de ellos se le asigna un número. Estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que haya en el equipo. Entre los dos equipos debe haber una distancia determinada (por ejemplo, 20 metros) y cada equipo se situará tras una línea. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea, habiendo la misma distancia de un equipo a otro. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número y sale en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado. Cuando llegan al punto donde está el pañuelo, este tiene que ser cogido por uno de los participantes, quien lo coge, corre hacia su lado intentando que no le atrape el niño/a del otro equipo. El primero que consiga llevar el pañuelo a su casa (lugar tras la línea donde están el resto de miembros de su equipo) gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado el que pase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido y aquel que sea pillado por su contrincante tras haber cogido el pañuelo. Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números

pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

- Participación de las familias: Para este juego se propone que un equipo este formado por los familiares y, el otro, por los propios niño jugando así padres contra hijos para aumentar la motivación de ambos.

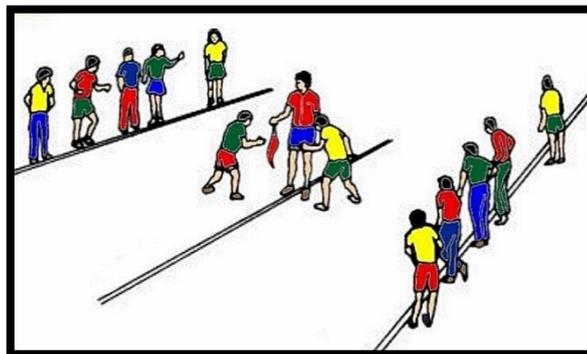


Figura 5. Fuente: <http://goo.gl/zOzYO6>

“LA ZAPATILLA”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
 - ✓ Aprender a respetar las normas del juego.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 15 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: Se colocan todos en círculo y un niño o niña es el que la lleva y debe dar vueltas alrededor del círculo con una zapatilla en la mano mientras todos cantan la siguiente canción:

“A la zapatilla por detrás tris tras.

Ni la ves ni la verás tris tras.

Mirar para arriba que caen judías.

Mirar para abajo que caen escarabajos.

Manos adelante que viene el comandante

Manos atrás que viene el capitán.

A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.

¿A qué hora? - A las... (número)”

Al terminar la canción, los que están en el corro cierran los ojos y cuentan hasta el número que haya dicho el que tiene la zapatilla. Mientras, el que la lleva, debe dejar la zapatilla detrás de alguno de los jugadores sentados sin que nadie le vea o lo note. Al terminar de contar, los jugadores sentados miran detrás de ellos y el que encuentra la zapatilla la coge y sale corriendo detrás del que la lleva y trata de pillarle antes de que el que la lleva ocupe el asiento que ha dejado libre su compañero. Si el que la lleva es pillado se la vuelve a parar pero, si consigue sentarse, la lleva el que tiene ahora la zapatilla.

- Participación de las familias: Es importante en este juego que para que los niños se vayan aprendiendo la canción del mismo haya adultos que la canten con ellos por lo que se recomienda que estén presentes jugando en el mismo corro con los pequeños.



Figura 6. Fuente: <http://goo.gl/3uGAR9>

“EL BOTE”

- Objetivos:
 - ✓ Colaborar con el resto de jugadores.
 - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
 - ✓ Potenciar la búsqueda de estrategias.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: una lata de refresco o una botella vacía y tiza
- Desarrollo del juego: Se dibuja un círculo en el suelo con la tiza y se coloca el bote (la lata o la botella) en medio del círculo. Se rifa quién se la liga. Al que le toque se tiene que poner de espaldas al bote. Otro niño distinto tiene que dar una patada al bote y mientras el que se la liga va a por el bote y vuelve a ponerlo de

nuevo en el círculo, el resto de jugadores aprovechan y corren a esconderse. Cuando el que la liga ha colocado el bote en su sitio grita "BOTE" y, a partir de ahí, tendrá que ir a buscar al resto del grupo. Si ve a alguno de ellos volverá corriendo al círculo y meterá el pie dentro y gritará: ¡BOTE, BOTE por ... (nombre de la persona que ha visto). En este caso, ese jugador tendrá que salir de su escondite y meterse en el círculo de tiza. El "cazado" aún no lo tiene todo perdido porque cualquiera de sus compañeros escondidos puede venir a salvarle dándole una patada al bote. Si alguien lo consigue el jugador o jugadores atrapados serán inmediatamente liberados y podrán esconderse otra vez. El que se la liga tendrá que descubrir a todos para que se acabe el juego.

- Participación de las familias: Para esta actividad se propone que los familiares y los niños jueguen todos juntos para lograr un mayor grado de diversión. Si el número de jugadores es muy elevado es aconsejable dividirse en dos grupos para, así, en caso de que alguien no conozca el nombre de alguno de los participantes, se pueda hacer una ronda de nombres previamente para ponerlos en común y de este modo sea más fácil recordarlos.

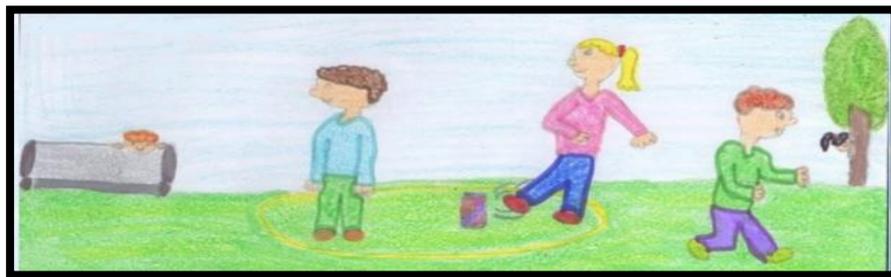


Figura 7. Fuente: <http://goo.gl/7nP5AU>

“LA RAYUELA”

- Objetivos:
 - ✓ Respetar el turno.
 - ✓ Aprender a saltar a la pata coja.
 - ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
 - ✓ Trabajar los números.
- Número de participantes: todos los que se quiera (divididos en dos grupos utilizando las rifas)
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: tiza y piedras pequeñas
- Desarrollo del juego: Se coge una tiza blanca y en el suelo del patio se dibujan

cuadrados y se numeran del uno al diez. Después cada niño debe coger una piedrecita pequeña. Por turnos, cada jugador tira su piedra y “a pata coja” debe ir desplazándola, cuadro a cuadro, según los números, sin pisar las rayas ni salirse, intentando que la piedra quede dentro del cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente, lo mismo que si pisa las rayas del suelo. Gana el primero en llegar al diez.

- Participación de las familias: En esta actividad las familias ayudarán a los niños a dibujar en el suelo con la tiza los cuadrados con los números y, después, jugarán al igual que los niños, teniendo su propia piedra y saltando cuadro a cuadro.



Figura 8. Fuente: <http://goo.gl/QSKMwA>

Sesión 3

En este caso, se realizarán juegos tradicionales para los que no son necesarios ningún tipo de objetos. Estos juegos serán “Polis y cacos”, “Chocolate inglés”, “Stop” y “El ratón y el gato”.

“POLIS Y CACOS”

- Objetivos:
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación.
 - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20-30 minutos
- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Se hacen dos grupos: los policías y los ladrones o cacos. Al principio los policías tienen que dejar un poco de tiempo para que los ladrones se escondan. El juego consiste en que los policías tienen que encontrar y pillar a los ladrones. Cuando un policía pilla a un ladrón, lo lleva a la cárcel (lo coloca en una pared). Los ladrones capturados forman una cadena cogidos de la mano (la persona de un extremo debe estar tocando la pared y, la persona del otro extremo, con la mano extendida). Un ladrón puede salvar a los demás ladrones si consigue llegar a tocar la mano de uno de los prisioneros. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.
- Participación de las familias: En esta ocasión pueden jugar padres contra hijos, siendo unos los policías y otros los ladrones cambiando luego los papeles para que todos jueguen a pillar y a ser pillados.



Figura 9. Fuente: <http://goo.gl/gSNfYb>

“EL CHOCOLATE INGLÉS”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar el control postural
 - ✓ Desarrollar el control del equilibrio
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: El juego consiste en que los participantes deben alcanzar una pared sin que el que la paga (uno de los jugadores elegido previamente a través de las rifas) vea moverse a los participantes. El que se la paga se vuelve contra una pared y el resto se coloca detrás de él a varios metros de distancia. El primero canta la siguiente canción:

¡un, dos, tres!

¡chocolate ingles!

¡a la pared!

Mientras dura la canción, los participantes se acercan rápidamente y paran cuando ésta acaba. Entonces, el que la paga se gira rápidamente y si pilla a alguien en movimiento, éste deberá retroceder hasta la línea de salida. A continuación, se gira contra la pared y vuelve a cantar la canción y así sucesivamente. El juego continúa hasta que todos los jugadores han tocado la pared. El último que lo ha conseguido será el siguiente en pagarla.

- Participación de las familias: En este juego se propone que jueguen todos los familiares y todos los niños en gran grupo. En caso de que haya un gran número de participantes, pueden ser dos las personas que se la paren contando en la pared y tratando de pillar a aquellos que se muevan.



Figura 10. Fuente: <http://goo.gl/cqth6O>

“STOP”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
 - ✓ Fomentar el compañerismo.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: Se realiza una rifa para escoger a un niño o niña que será quien se la pare y deba ir a pillar al resto. Si alguien ve que están a punto de pillarle, puede protegerse diciendo “stop” y quedándose quieto con las piernas y

los brazos abiertos. Este niño se quedará sin poder jugar hasta que otro de sus compañeros pase por debajo de sus piernas y le salve. Si el que se la para pilla a alguien, se cambiarán los papeles y éste pasará a ser el que tiene que pillar. Mientras un niño esta agachado pasando entre las piernas de otro compañero para salvarlo, éstos no pueden ser pillados.

- Participación de las familias: Se propone que en este caso también jueguen conjuntamente los niños y los familiares, pudiendo ser también cualquiera de los padres quien se la pare.

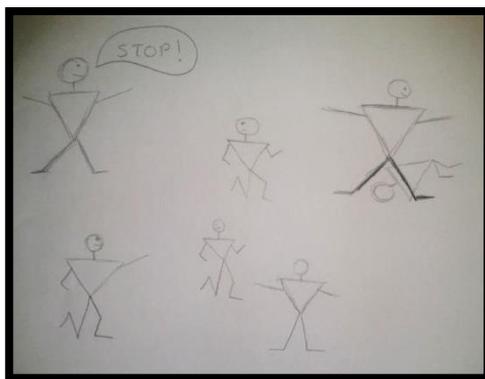


Figura 11. Fuente: elaboración propia

“EL GATO Y EL RATÓN”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
 - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
 - ✓ Fomentar la coordinación con otros compañeros.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: ninguno
- Desarrollo del juego: Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena. Uno se situará dentro del círculo y hará de ratón y, el otro, se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón y éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar

el gato. Mientras tanto, los que forman la cadena cantan esta canción:

*“Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pillas esta noche,
mañana te pillarás”*

- Participación de las familias: En este caso se propone hacer dos cadenas, una formada por padres y otra por niños, contando cada una de ellas con un jugador que haga de gato y otro de ratón, jugando así de manera independiente un grupo de otro. De este modo, los niños podrán observar que sus padres también se divierten jugando con otros adultos.



Figura 12. Fuente: <http://goo.gl/UW9InB>

Sesión 4

En esta sesión, todos los juegos tradicionales que la componen están basados en canciones y rimas tradicionales. A continuación, se explicarán los siguientes juegos: “La comba”, “Pase misí, pase misa”, “El patio de mi casa” y “La gallinita ciega”.

“LA COMBA”

- Objetivos:
 - ✓ Saltar con coordinación.
 - ✓ Controlar los movimientos.
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 30 minutos
- Materiales: una comba (cuerda larga de aproximadamente 5 metros)

- Desarrollo del juego: Como hay muchas modalidades del juego de la comba se han elegido las dos más populares. Se formarán dos grupos de 12 personas cada uno utilizando las rifas. De este modo, mientras un grupo juega durante 15 minutos a la primera modalidad de la comba, el otro grupo jugará a la segunda. Una vez transcurridos los 15 minutos, rotarán los grupos cambiando al otro juego de comba.

En la primera modalidad del juego de la comba, se cantará la canción “el cocherito”. Uno por uno, los niños se irán colocando en el centro para saltar mientras todos cantan la canción. Siempre que se dice “leré” en la canción, la persona que este saltando se agachará y los que estén dando deberán levantar la cuerda.

*“El cocherito leré
me dijo anoche leré
que si quería leré
montar en coche leré,
y yo le dije leré
con gran salero leré:
no quiero coche leré
que me mareo leré.
El nombre de María
que cinco letras tiene
la M, la A, la R, la I, la A, MA-RÍ-A”*

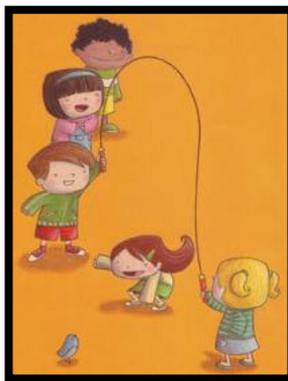


Figura 13. Fuente: <http://goo.gl/8jXXiB>

En la segunda modalidad del juego de la comba, se cantará la canción “al pasar la barca”. En esta ocasión, se le da un movimiento de balanceo a la cuerda, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Entonces la cuerda solo pasa por debajo de los pies de la persona que deberá saltarla al compás de esta canción:

*“Al pasar la barca
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Arriba la barca,
uno, dos y tres”.*

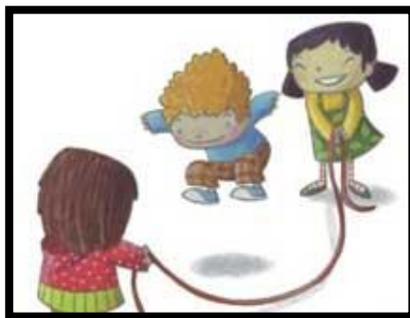


Figura 14. Fuente: <http://goo.gl/8jXXiB>

- Participación de las familias: En esta actividad, serán dos familiares en cada grupo las personas que harán girar la cuerda, cogiendo cada uno un extremo de la misma y moviéndola según la modalidad del juego.

“PASE MISI, PASE MISA”

- Objetivos:
 - ✓ Controlar la fuerza
 - ✓ Trabajar los colores
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 15 minutos
- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Se colocan dos participantes cogidos de las manos uno frente al otro haciendo un arco. Cada uno de estos dos niños elegirá un color y no lo dirán a nadie. Una vez escogido, los demás participantes pasarán corriendo por debajo del arco mientras cantan la siguiente canción:

*“pase misí, pase misa,
por la puerta de Alcalá,
los de alante corren mucho,
los de atrás se quedarán,
tris tras”.*

Al acabar la canción, se hará coincidir el final de ésta con el niño/a que pase en aquel momento y quedará encerrado entre los brazos de los que están formando el arco. Se apartarán los tres hacia un lado para que no sean escuchados por los demás y se le pedirá al niño que está atrapado que elija uno de los dos colores. El niño/a se colocará detrás de la persona que tenga el color que ha elegido y así se hará continuamente hasta que no quede ningún niño/a.

Una vez que están todos colocados detrás de los que forman el puente, se pintara una línea entre medias de los niños que lo forman y se contará hasta tres. En ese momento, se cogerán por la cintura e intentarán que el contrario cruce la línea, ganará el equipo que lo consiga.

- Participación de las familias: Para esta actividad se recomienda que los padres estén presentes para guiar a los niños mientras cantan la canción pero, sin que participen en el juego para que los equipos queden más o menos compensados en la parte final del mismo.



Figura 15. Fuente: <http://goo.gl/tL7CRF>

“EL PATIO DE MI CASA”

- Objetivos:

- ✓ Coordinar los movimientos en grupo.
- ✓ Aprender a llevar el ritmo.
- ✓ Controlar el propio cuerpo.
- ✓ Potenciar la capacidad de memoria.

- Número de participantes: todos los que se quiera

- Tiempo estimado: 10 minutos

- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Todos niños se colocan en círculo y uno de ellos en el centro. Todos juntos van cantando la siguiente canción y los que forman el corro avanzan hacia la derecha.

*El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.*

*Agáchate
y vuélvete a agachar,
que las agachaditas
no saben bailar.*

*H, I, J, K,
L, M, N, A,
que si tú no me quieres,
otro amante me querrá.*

*Chocolate, molinillo
corre, corre, que te pillo.*

*A estirar, a estirar,
que el demonio va a pasar.*

Cuando en la canción llega la parte en que se dice “Agáchate y vuélvete a agachar” todos los del corro se deben agachar dos veces sin soltar las manos. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción mientras

el que está en el centro se coloca las manos en la cintura y va poniéndose delante de cada uno de ellos hasta que se termina la canción, parándose en ese momento delante de uno de los niños. Entonces, este niño pasa al centro y se repite la canción.

- Participación de las familias: En esta actividad padres e hijos pueden jugar juntos formando entre todos los participantes un mismo corro.



Figura 16. Fuente: <http://goo.gl/zIqgNg>

“LA GALLINITA CIEGA”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar la orientación en el espacio.
 - ✓ Aprender a andar con los ojos tapados.
 - ✓ Reconocer a sus compañeros con el sentido del tacto.
 - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20-30 minutos
- Materiales: una venda o pañuelo para tapar los ojos
- Desarrollo del juego: Se elige mediante una rifa a una persona para que sea la gallinita ciega, se le tapa los ojos con un pañuelo y se le coloca en el centro. Mientras se canta la canción, se le dan varias vueltas.

"(todos) - Gallinita ciega ¿que se te ha perdido?

(la gallina responde) - Una aguja y un dedal.

(todos) Yo lo tengo y no te lo quiero dar.

Da tres vueltas y la encontraras.

Una, dos y tres.”

A continuación dejan de darle vueltas a la gallinita. La gallinita tiene que intentar atrapar a uno de los jugadores y, si adivina quién es, esa persona será la nueva gallinita.

- Participación de las familias: En este caso es necesario que los familiares estén vigilando durante el desarrollo del juego para que el niño que hace de gallinita no se haga daño. Del mismo modo, ayudarán a vendar los ojos los niños.



Figura 17. Fuente: <http://goo.gl/rrOlu1>

Sesión 5

En esta última sesión, se realizan diferentes carreras todas ellas relacionadas con los juegos tradicionales. Las actividades que se desarrollarán serán “Carrera de sacos”, “Carrera a 3 pies”, “La carretilla” y “Carrera de cucharas”.

“CARRERA DE SACOS”

- Objetivos:
 - ✓ Aprender a saltar a la pata coja.
 - ✓ Trabajar el equilibrio.
- Número de participantes: todos los que se quiera
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: sacos
- Desarrollo del juego: Para esta carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben

desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse. La persona que llegue antes a la meta ganará.

- Participación de las familias: Para este juego se propone que, por un lado, compitan los niños entre ellos y, por otro, que sean los propios padres quienes realicen una carrera de sacos entre ellos.



Figura 18. Fuente: <http://goo.gl/8jXXiB>

“CARRERA A TRES PIES”

- Objetivos:
 - ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
 - ✓ Fomentar el trabajo por parejas.
- Número de participantes: todos los que se quiera (preferiblemente número par)
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Materiales: cuerdas o pañuelos (uno por pareja)
- Desarrollo del juego: Para esta carrera, los niños deberán colocarse en parejas y tendrán que atarse con una cuerda las piernas de ambos (la pierna derecha de uno con la izquierda de su compañero), dando la sensación de que entre los dos se tienen 3 pies. Una vez que cada pareja tiene sus piernas atadas, comienza la carrera con la dificultad de no caerse y para ello coordinarse con la pareja. Ganarán los que terminen la carrera en el menor tiempo posible.
- Participación de las familias: En este juego se sugiere que los familiares se organicen entre ellos formando parejas para participar también en la carrera de pies atados junto con las parejas de niños.



Figura 19. Fuente: <http://goo.gl/rfXoqF>

“LA CARRETILLA”

- Objetivos:

- ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
- ✓ Fomentar el trabajo por parejas.
- ✓ Trabajar otro tipo de desplazamiento.
- ✓ Trabajar la fuerza en los brazos.

- Número de participantes: todos los que se quiera (preferiblemente número par)

- Tiempo estimado: 20 minutos

- Materiales: ninguno

- Desarrollo del juego: Para esta carrera los niños se colocan por parejas. Uno de ellos hace de carretilla y va andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Ganará la pareja que antes llegue a la meta. Una vez terminada la primera carrera, se cambiarán los papeles y quien era la carretilla pasará a ser el que la lleva y viceversa.

- Participación de las familias: Al igual que en el juego anterior, los padres pueden organizarse entre ellos por parejas y participar en la carrera formándose, por un lado, parejas de niños y, por otro, parejas de adultos.

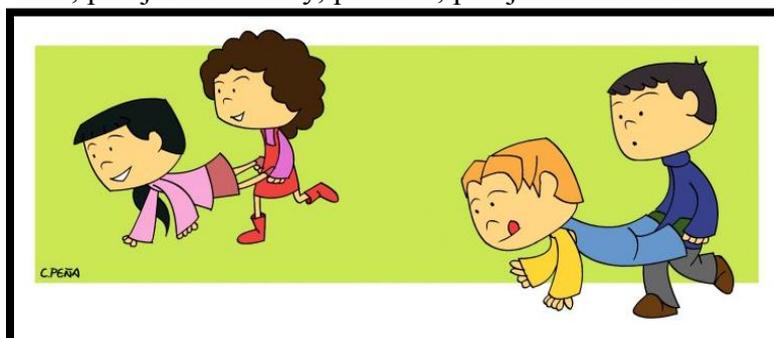


Figura 20. Fuente: <http://goo.gl/f4pauc>

“CARRERA DE CUCHARAS”

- Objetivos:
 - ✓ Potenciar el equilibrio.
 - ✓ Favorecer el control postural.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
- Número de participantes: todos los que se quiera, formando dos equipos con el mismo número de participantes (elegidos mediante rifas).
- Tiempo estimado: 20-30 minutos
- Materiales: dos cucharas y bolas de papel de aluminio (tradicionalmente se utilizaban huevos, pero al tratarse de niños pequeños se propone usar otro tipo de objeto).
- Desarrollo del juego: Para este juego comenzará corriendo un jugador de cada equipo. Los demás jugadores se colocan formando una fila india para cada equipo y se colocan detrás de la línea de salida. El juego comienza cuando los dos primeros jugadores salen corriendo sujetando una cuchara con la boca (si resulta complicado para los niños, se puede llevar con la mano) y sobre ésta una bola de papel de aluminio. Cuando llegan a la meta, regresan a la línea de salida, donde les esperan sus respectivos compañeros. Al llegar y cruzar la línea, entregan la cuchara y la bola al jugador que les releva y estos salen corriendo para hacer el recorrido. El equipo que consigue terminar antes es el equipo ganador. Si durante el recorrido a algún niño se le cae la bola de la cuchara, éste deberá empezar de nuevo la carrera desde la línea de salida.
- Participación de las familias: Para este juego los familiares pueden llevar un control del desarrollo del mismo observando que se cumplen las normas y que nadie se queda sin participar



Figura 21. Fuente: <http://goo.gl/UPSh21>

2.2.6. Evaluación:

Si dichas sesiones se llevan a la práctica, se realizará una evaluación global, continua y formativa, a través de una observación directa y sistemática, tal y como establece el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Por un lado, se evaluará a los alumnos, por otro, a las familias y, por último, se realizará una evaluación de la práctica educativa de los docentes y del desarrollo de las sesiones.

Evaluación del alumnado:

Para la evaluación del alumnado, se ha realizado un cuestionario para poder llevar un registro de diferentes aspectos como la participación, el interés, las habilidades, etc. Del mismo modo, se les dejará exponer libremente sus comentarios y sugerencias (Figura 22).

| | SI | NO | A VECES |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|----|---------|
| Participa mostrando interés en las actividades | | | |
| Está atento a las explicaciones y comprende el funcionamiento del juego | | | |
| Cumple las normas del juego | | | |
| Se socializa con otros niños | | | |
| Muestra conductas sociales negativas (timidez, dependencia al adulto, etc.) | | | |
| Resuelve pacíficamente los conflictos | | | |
| Memoriza canciones y rifas | | | |

Figura 22. Fuente: elaboración propia

Evaluación de las familias:

Por otro lado, después del desarrollo de las sesiones, se pasará el siguiente cuestionario y un apartado para observaciones y sugerencias a cada uno de los familiares que hayan participado (Figura 23).

| | SI | NO |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| Me ha gustado participar en las sesiones | | |
| El tema de los juegos tradicionales me ha resultado interesante | | |
| El horario y la duración me han parecido adecuados | | |
| Me gustaría participar en otras actividades colaborando con el centro | | |
| He visto a mi hijo/a interesado en las actividades y creo que le ha gustado contar con la participación de la familia. | | |

Figura 23. Fuente: elaboración propia.

Evaluación de la docencia y de las sesiones:

Por último, los docentes deberán evaluar diariamente su actuación, así como el desarrollo de las sesiones exponiendo así sus opiniones y sugerencias. Para ello, se tendrán en cuenta aspectos como la temática elegida, los objetivos propuestos, la metodología, los tiempos previstos, los recursos empleados y la adecuación de las sesiones a los niños y las familias.

Aparte de realizar las tres evaluaciones ya comentadas (alumnado, familia, y docencia y sesiones), cada día, al finalizar cada sesión, se realizará una especie de asamblea para poder comentar entre todos las opiniones acerca de cómo se han desarrollado las diferentes actividades. Algunas cuestiones a plantear podrían ser las siguientes:

- Cómo lo han pasado,
- si les ha gustado o no,
- qué les ha parecido más interesante,
- si les ha resultado complicado algún juego,
- si han tenido algún tipo de conflicto,
- etc.

Todas las reflexiones sobre la evaluación, deben servir para una futura mejora, viéndolo siempre como una crítica constructivista para una buena práctica educativa teniendo en cuenta las aportaciones de los tres sectores que han participado en las sesiones (familia, alumnado y docentes).

3. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Tras la elaboración de este trabajo, cuyo tema cardinal ha sido el fomento de los juegos tradicionales desde el centro escolar en la etapa de Educación Infantil, a través del diseño de una propuesta de intervención educativa en colaboración con las familias, es momento de analizar su aplicabilidad social, así como el grado de consecución de los objetivos planteados y, así, destacar las principales conclusiones.

En primer lugar, mediante esta propuesta se dan a conocer gran variedad de juegos tradicionales, proponiendo así al alumnado y sus familias una alternativa de ocio saludable. Se procura que el desarrollo de las sesiones se lleve a cabo en un horario accesible para las familias para que, de este modo, padres, madres e incluso abuelos y abuelas, puedan pasar parte de su tiempo libre realizando actividades saludables, como es el caso de los juegos tradicionales, con los pequeños de la casa. De este modo, además de cumplir los objetivos de recuperar los juegos tradicionales y de proponer alternativas de ocio saludable para el alumnado y sus familias, se prevé que al llevarlo a la práctica se favorecería la relación padres-hijos.

Asimismo, el programa de intervención está diseñado para llevarse a cabo desde el centro escolar. De esta manera, con su desarrollo, se favorecerían las relaciones familia-escuela, ya que tanto los docentes como los familiares se unen con el mismo objetivo, organizar y participar en el desarrollo de las sesiones a la vez que se divierten junto con los niños y niñas.

Igualmente, al realizar los diferentes juegos, la mayoría de ellos en gran grupo, se puede predecir que se contribuiría al desarrollo de la sociabilidad de los niños, ya que les permite relacionarse con sus iguales, aprender de normas de comportamiento y desarrollar habilidades comunicativas potenciando, de esta manera, la adaptación socio-emocional de los más pequeños.

A su vez, el hecho de que se trate del diseño de un programa de intervención compuesto por diferentes sesiones basadas en los juegos tradicionales, hace que la puesta en práctica de las mismas esté al alcance de cualquier docente, por lo que es un trabajo que puede aplicarse fácilmente en cualquier contexto educativo, y más concretamente en la etapa de Educación Infantil. El juego tradicional, por tanto, permite

ser utilizado como recurso pedagógico, cumpliéndose así otro de los objetivos de este trabajo.

Dado que los diferentes juegos pueden ser modificados, sin suponer grandes dificultades, podrán ser adaptados a diferentes contextos. Es un programa de actividades que, a pesar de estar pensado para realizarse con un grupo concreto de 3º de Educación Infantil, es fácilmente aplicable a 1º y 2º de Infantil, así como a los primeros cursos de Educación Primaria.

De la misma manera, esta iniciativa puede extenderse a diferentes contextos como pueden ser ludotecas o campamentos, ya que el recurso principal de esta propuesta es el juego, actividad lúdica esencial en niños y niñas de estas edades. Con ello, se cumple otro de los objetivos planteados, valorar el juego tradicional como medio de disfrute.

Es importante tener en cuenta que la puesta en práctica de las sesiones no supondría un elevado coste económico, ya que la mayoría de los recursos materiales necesarios pueden ser elaborados por los propios niños y niñas, lo que también es un aspecto a valorar ya que favorece el desarrollo de los más pequeños potenciando su creatividad.

El logro de los objetivos planteados en este trabajo no implica que el proyecto esté exento de limitaciones. Debe decirse que el trabajo elaborado podría haber sido más completo si se hubiera llevado a la práctica. Me hubiera gustado no solo diseñar las sesiones sobre el papel sino también haberlas llevado a cabo. A pesar de que no me ha sido posible por falta de tiempo, no dudaré en poner estas sesiones en práctica en algún momento de mi futuro como maestra.

Por otro lado, hubiera sido muy enriquecedor diseñar un cuestionario para llevar a cabo un diagnóstico de necesidades entre la población a la que va dirigido el proyecto (familias) para que nos facilitasen información sobre sus intereses, preferencias horarias, disponibilidad, etc. De este modo el diseño del proyecto hubiera estado mucho más ajustado a la realidad optimizándose los resultados.

Este trabajo de fomento de los juegos tradicionales pretende ser una propuesta de entre otras muchas posibles ya que, existen multitud de juegos que permiten una ampliación de las sesiones que aquí se han diseñado. Por ello, creo que es importante

seguir plasmando propuestas de este tipo para poder recuperar y dar a conocer este tipo de juegos tan importantes para el desarrollo de niños y niñas, y que están desapareciendo en las nuevas generaciones.

Creo que es recomendable seguir trabajando para avanzar en el fomento de los juegos tradicionales en coordinación con las familias y el centro educativo, buscando no solo el diseño de propuestas de intervención sino una puesta en práctica de iniciativas como la que se ha expuesto en este trabajo.

Las futuras líneas de intervención podrían dirigirse al diseño e implementación de proyectos, similares al presentado, en otros ámbitos de la educación no formal como pueden ser, entre otros, ludotecas y campamentos.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

Referencias bibliográficas

- Abellán, M. T. (2013). *Crecer juntos. Crecer en familia*, 24, 20-23.
- Albarracín A., Herrero R. y Martínez A. (2007). Juegos y deportes populares y tradicionales como contenido de Educación Física en el IES Europa de Aguilas. II Congreso Internacional y XXIV Nacional de Educación Física. Palma de Mallorca (España). Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/BgYwbW>
- Bernad, J. A. (2013). Juegos, juguetes y desarrollo. *Crecer en familia*, 22, 38-39.
- Cara, J.F. y Utrilla, M. (2009). Juegos tradicionales adaptados al deporte del fútbol. Revista Digital de Educación Física. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/sxenXd>
- Carmona, R. (2009). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. Revista Digital de Educación Física. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/vphIKP>
- Coalla, M. (2009). Juegos tradicionales. Juegos tradicionales y ludoteca. Villa de Grado. Asturias. España. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/nI86Yf>
- Consejo Superior de Deportes (2011). Los hábitos deportivos de la población escolar en España. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/F35u6q>
- Consejo Superior de Deportes (2012). El Centro Escolar Promotor de la Actividad Física y el Deporte. Orientaciones para la elaboración del proyecto deportivo de centro. Recuperado el 10 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/sIyUNp>
- Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- Del Río, G. (2013). Trabajo fin de grado: El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar. Universidad de La Rioja. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/PxcTIU>
- Garaigordobil, M. (2005). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula de Infantil*, 25, 37- 43.

- Gifre, M. y Esteban, M. (2012). Consideraciones educativas de la perspectiva ecológica de Urie Bronfenbrenner. *Contextos educativos. Revista de educación*, 15, 79-92.
- Jiménez, M. (2004). Juguetes de antes, juguetes de siempre. Juguetes en los museos. *Aula de Infantil*, 22, 32- 35.
- López, R. (2012). Trabajo fin de grado: El folklore en Educación Infantil. Universidad de Valladolid. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/mN5iX3>
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2009). La construcción y exposición de materiales como elemento de evaluación formativa. IV Congreso Internacional de Evaluación Formativa en Docencia Universitaria. La evaluación Formativa en el proceso de convergencia hacia el EEE. Segovia.
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 19, 54-58.
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5 (1). Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/RdOu7z>
- Muñoz, A. (2005). La familia como contexto de desarrollo infantil. Dimensiones de análisis relevantes para la intervención educativa y social. *Portularia*, 5 (2), 147-16.
- Pérez, P. (2012). Juego y familia. Estudio sobre juego y ocio familiar en el seguimiento de padres y madres con hijos de 3-14 años. Recuperado el 17 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/m3eZVk>
- Ruíz, C. (1999). La familia y su implicación en el desarrollo infantil. *Revista complutense de Educación*, 10 (1), 289-304.
- Sádaba, C. y Bringué, X. (2009). La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas. Resumen ejecutivo. Recuperado el 19 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/R7yLUq>

Sádaba, C. y Bringué, X. (2010). Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva. *Revista Participación Educativa*, 15, 86-104.

UNESCO (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales. Recuperado el 16 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/amHa57>

Organización Mundial de la Salud (2010). Recomendaciones mundiales sobre la actividad física para la salud. Recuperado el 23 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/FgyxGF>

Bibliografía

Antón, E. (2011). Juegos y deportes populares y tradicionales. *Pedagogía Magna*, 11, 98-108.

Arias, Y. (2013). Los juegos tradicionales vs las nuevas tecnologías. Recuperado el 9 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/SGoidY>

Bustos, M.A. (1999). Juegos populares. Una propuesta práctica para la E.F. Recuperado el 17 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/AgpZu3>

Espina, R. (2013). Los juegos infantiles tradicionales: algunas causas de su pérdida; algunas razones para su rescate. Recuperado el 22 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/fBeY40>

Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos educativos: Revista de Educación*, 1, 251-268.

Ibañez, J.C. (2011). Los juegos tradicionales, la comunidad y el tiempo libre. Una Experiencia en Delta Amacuro. Recuperado el 22 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/8nJSvN>

Lantigua, J. (2007). El deterioro de los Juegos Tradicionales. *Revista Digital Efdeportes*, 106. Recuperado el 9 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/YQwOjq>

- Lavega, P. y Lagardera, F. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts, educación física y deportes*, 85, 68-81.
- López, C. (2007). Las nuevas tecnologías y la educación infantil. Recuperado el 22 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/x7SEqQ>
- Melero, M. (2009). Aproximación científica a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de España. *Revista Digital Efdeportes*, 133. Recuperado el 9 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/FFJtCX>
- Méndez, A. (2000). Juegos tradicionales: Tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. Recuperado el 9 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/h3yaxG>
- Montes, M^a D. (2009). Juegos tradicionales de España. *Innovación y experiencias educativas*, 14. Recuperado el 22 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/pQVIEI>
- Pérez, M^a C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, 11, 347-353.
- Sánchez, D. y Marín, Y. (2012). Los niños españoles juegan menos tiempo del que deberían, y un tercio lo hace además solo. 20 minutos. Recuperado el 22 de Abril de 2014 de <http://goo.gl/7Ub9LW>
- Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Revista Educación Física y Deporte*, 1, 115-122.
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Aula de Innovación Educativa*, 44. Recuperado el 9 de Mayo de 2014 de <http://goo.gl/ffKzkt>