



Universidad
Zaragoza

TRABAJO FIN DE GRADO
Magisterio en Educación Primaria

Comparación sobre la práctica de Juegos Populares y deportes en alumnos de 4º de Primaria dentro y fuera de la escuela, entre un colegio ``rural`` y otro urbano.

Comparison on the practice of Popular Games and sports in 4th Primary School students in and out of school, between a rural school and an urban school.

Autor:

Enrique Jiménez Cintado

Director:

David Sotelino López

Facultad de Educación

Curso 2018/2019

ÍNDICE

1. <i>RESUMEN</i>	3
2. <i>INTRODUCCIÓN</i>	3
2.1. Consideraciones preliminares	3
2.2. Justificación.....	3
2.3. Objetivos.....	4
2.4. Estructura de la memoria.....	4
3. <i>MARCO TEÓRICO</i>	5
3.1. Jugar.....	5
3.2. Definiciones de juego	6
3.3. Características de juego	8
3.4. El juego en el recreo	12
3.5. El juego fuera de la escuela	13
3.6. Juegos populares	14
4. <i>METODOLOGÍA</i>	19
4.1. Participantes.....	19
4.2. Instrumentos	19
4.3. Variables	20
4.4. Procedimiento	20
5. <i>RESULTADOS DEL CUESTIONARIO</i>	21
5.1. Primera parte: Datos personales del alumno.	21
5.2. Segunda parte: Cuestiones relacionadas con los Juegos Populares.....	22
5.3. Tercera parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno en los recreos u horario escolar.....	30
5.4. Cuarta parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno fuera del colegio.....	44
5.5. Quinta parte: Cuestiones relacionadas con los alumnos y el uso de las nuevas tecnologías	59
6. <i>DISCUSIÓN</i>	64
7. <i>CONCLUSIÓN</i>	65
8. <i>ANEXOS</i>	68
8.1. Cuestionario	68
9. <i>BIBLIOGRAFÍA</i>	71

1. RESUMEN

El objetivo principal de este trabajo es la comparación de la práctica de Juegos Populares dentro y fuera de la escuela entre dos tipos de colegio, uno rural y otro urbano. En un segundo lugar, también se analizan los deportes que realizan los alumnos. En la comparación se ha utilizado la variable de género femenino y masculino, y se ha llevado a cabo a través de un cuestionario. La muestra es de 100 alumnos en total, de los cuales 62 son niños y 38 son niñas, de 4º de Educación Primaria. Los resultados más destacados son que tanto dentro como fuera de la escuela los alumnos han nombrado que ejercitan una gran variedad de Juegos Populares. Además, también practican una gran cantidad de deportes. Alumnos de ambos cursos, aunque actualmente estén tan influenciados por las nuevas tecnologías, realizan gran cantidad de Juegos y deportes en sus tiempos libres.

Palabras clave: Juegos Populares, recreo, deportes, tecnologías, urbano y rural.

2. INTRODUCCIÓN

2.1. Consideraciones preliminares

Para la realización de este trabajo de fin de grado se ha partido de la base de que hoy en día, los Juegos Populares cada vez van teniendo menos participación en los niños. Debido a los avances tecnológicos, la forma de entretenimiento ha cambiado, es decir, hace unos años la mayoría de los niños se divertían jugando en la calle o realizando algún deporte, y hoy por hoy, esto está cambiando con la introducción de teléfonos móviles, ordenadores, consolas... Esto también influye a la práctica de diferentes deportes por parte de los niños, debido a la reducción de este.

2.2. Justificación

La elección de este tema, principalmente, es a raíz de saber y analizar si hoy en día están presentes la práctica de Juegos Populares en los alumnos de Educación Primaria, dentro y fuera de la escuela. Además de esto, también se va a examinar si estos alumnos realizan diferentes tipos de deportes. Para ello, se ha escogido dos tipos de colegios que

compararemos, uno es rural (Calatayud) y otro urbano (Zaragoza). Esto se debe, como se ha mencionado anteriormente, a que actualmente, la forma en la que los niños pasan el tiempo libre ha cambiado notablemente, debido a la introducción de las nuevas tecnologías, y por ello al sedentarismo.

2.3. Objetivos

- Analizar la práctica de juegos populares tanto dentro como fuera de la escuela.
- Examinar los diferentes deportes que realizan los alumnos de diferentes centros.
- Comparar los principales resultados obtenidos entre un colegio rural y urbano.

2.4. Estructura de la memoria

En primer lugar, se propone un marco teórico donde se señala toda la información que es más trascendental, clasificándola en seis puntos diferentes: varias definiciones de jugar y un concepto general, diferentes definiciones de lo que es el juego, características que tiene el juego, ideas sobre el juego dentro y fuera de la escuela, y por último definiciones y características de los Juegos Populares.

A continuación, se realiza la comparación del cuestionario, en el cual, han intervenido dos colegios. Estos son, Santa Ana de Calatayud y Montessori de Zaragoza, que se puede decir que su principal característica es que, uno se encuentra en un ambiente más “rural” y el otro es urbano. Para ello, se ha llevado a cabo una encuesta que han llenado los alumnos de 4º de Educación Primaria de ambos colegios, y esta constituida principalmente por 5 partes:

La primera parte, son los datos personales de los alumnos. Los niños tienen que escribir su edad y el curso que están haciendo.

La segunda parte, trata sobre cuestiones relacionadas con los Juegos Populares. Se realizan varias preguntas, una sobre si saben qué son y, otra en la que tienen que reconocer una serie de juegos.

La tercera parte, habla sobre cuestiones relacionadas con Juegos Populares y deportes que realiza el alumno en los recreos u horario escolar. Las preguntas generalmente son

sobre que tipos de juegos o deportes realizan los niños en el recreo y, lo que los ha llevado a practicarlos.

La cuarta parte, es sobre cuestiones relacionadas con los Juegos Populares y deportes que realiza el alumno fuera del colegio. Es lo mismo que la parte anterior, pero en este caso, se analizarán que tipo de juegos o deportes realizan los niños fuera del colegio y lo que los ha influenciado.

La última parte, se ven cuestiones relacionadas con los alumnos y las nuevas tecnologías. Se comprobará qué tipo de tecnologías usan y si las prefieren antes que jugar.

Por último, no solo se va a examinar la práctica de Juegos Populares y deportes, sino también el uso de las nuevas tecnologías por parte de los alumnos, debido a que hoy en día se considera una de las causas más importantes por las que estos no las practiquen.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Jugar

Jugar es la acción más importante de la infancia, que tiene que ser libre y satisfactoria para los niños. Además, supone un descubrimiento de ellos mismos y el mundo que les rodea, que permite un aumento de sus habilidades. (Marín, 1995)

Antón, Blanch, y Edo (2016) explican que jugar es lo que más les gusta a los niños. Les encanta porque son felices y se lo pasan bien; y tanto la motivación como el entusiasmo son 2 aspectos muy benefactores e importantes en el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Borja i Solé y Martín (2012) manifiestan que jugar es un derecho que tienen todos los niños y niñas que está recogido en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. Asimismo, declaran que:

Desde 1959, es un derecho aprobado por la Asamblea de los Derechos del Niño y posteriormente, en 1989, ratificado y desarrollado por la Convención sobre los Derechos del Niño, reconociéndose como un derecho universal igual que lo son la nutrición, descanso y la educación, considerando la actividad lúdica como una

necesidad vital para el niño, ya que es uno de los medios de expresión más importantes y de los aprendizajes de los valores morales y de la vida adulta. (p.23)

Sin embargo, a pesar de que todo el mundo está de acuerdo y piensa que los niños y niñas deben jugar, la práctica de ello no se valora lo suficiente como aprendizaje. Parece que pasárselo bien y aprender no puede estar ligado, pero algo que es cierto es que cuanto más motivado se está por algo, se presta más interés y se aprende más de ello. (Antón et al., 2016)

A continuación, Antón et al. (2016) muestran 3 ideas que son clave a la hora de jugar:

Jugar es innato y universal, pero requiere unas condiciones mínimas para que se pueda desarrollar. También es un derecho y una necesidad que tienen todos los niños y permite al niño divertirse, aprender, desarrollar la función simbólica, mejorar competencias, conocer, regular y expresar emociones, a la vez que facilita la elaboración de conflictos cognitivos y afectivos. (p.64)

3.2. Definiciones de juego

El origen del concepto juego, los especialistas afirman que provienen de 2 palabras en latín “iocum” y “ludus-ledere”. Estas tienen el significado de diversión, chiste o broma en castellano y, están muy relacionados con cualquier actividad lúdica. Asimismo, el concepto de juego, proviene de varias lenguas. En primer lugar, el idioma semítico, que simboliza reír o burlarse de algo. En segundo lugar, hebreo, que significa reír o llorar, pero además adquiere los significados anteriores. También, anglosajón, que tiene relación con acciones de movimiento; y, por último, en la antigua Grecia representaba acciones relacionadas con los niños. Todas etimologías que se han visto anteriormente están relacionadas con el juego y con los conceptos de diversión y juego. Además, tienen conexión con las acciones que realizan los niños.

Por otra parte, otra muestra de definición del juego sería: una acción lúdica que no es obligatoria y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y mental. Es desarrollado en un espacio y tiempo limitado, y además con unas reglas, las cuales se pueden cambiar y adaptar a las necesidades de cada usuario o participante. El juego es ficción y, es necesario para el pleno desarrollo de la persona. (García, Vanegas, y Vanegas 2010)

García et al. (2010) muestran diferentes puntos de vista de dos definiciones de dos grandes autores, como:

Huizinga, J., desde el punto de vista filosófico:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura. (p.17)

Vigotsky, desde el punto de vista psicológico: “El juego constituye el motor del desarrollo, donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia” (p.17).

Palacios (como se citó en Abraldes y Argudo, 2008) define el juego como “Una actividad con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer, favorecedora de la expresión, la comunicación y, regulada por una normativa de rigidez variable” (p.88).

Abraldes y Argudo (2008), detallan que el juego:

Es un proceso complejo que permite a los niños y niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él, y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independiente y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Es un elemento fundamental para la integración social porque requiere que sus participantes interactúen; y, además, contribuye plenamente a la socialización de las personas. (p.89)

Garaigordobil (como se citó en Antón et al., 2016) establece diferentes definiciones del juego centrándose en 5 elementos:

- El juego como una fuente de **placer**. Esta característica es de las más importantes, ya que, si los niños y niñas no obtuviesen placer a la hora de jugar, no lo harían.
- El juego es una **liberación**. Es una actividad totalmente voluntaria, donde el niño tiene que sentirse plenamente libre, sin ninguna obligación o exigencia impuesta. Debe actuar libremente y elegir el juego, el personaje e incluso, el medio que quiera a la hora de realizarlo.

- El juego es un **proceso**, donde cada niño tiene una motivación o meta personal, y si se impone o se exige, pierde el carácter de juego.
- El juego tiene un componente muy importante que es la **ficción**, donde cada niño tiene la libertad de hacer las interpretaciones que él quiera, como por ejemplo utilizar un palo como si fuera una espada, o un banco como un coche.
- El juego como una **actividad seria**, ya que les incrementa la autoestima y también les sirve para desarrollar la personalidad infantil.

Blanch y Guidbourg (como se citó en Antón et al., 2016) definen el juego como:

El juego se puede entender como una actividad situada en una dimensión que varía en función del grado de libertad de quienes participan. En un extremo estaría situada la actividad completamente libre y, en el otro, la actividad más estructurada o dirigida. Si bien los límites son muy difusos, se puede afirmar que una actividad deja de ser juego cuando pasa a ser una propuesta obligada. (p.45)

3.3. Características de juego

García et al. (2010) expone varias características, para diferenciar lo que es juego de lo que no:

- El juego debe ser **libre y voluntario**, es decir, que los niños lo ejecuten de una forma propia y espontánea, sin ninguna planificación. Si fuera una obligación perdería su entidad como tal, no deben sentirse forzados a hacerlo, ya que, si fuera así no sería juego. Al mismo tiempo, debe producir **placer**, diversión, risas y relaciones con sus compañeros o amigos, pues éstas, son conductas afines al juego. Esto realmente es el objetivo de los juegos, lo que da el deseo de jugar y, les convierte en gratificantes. En muchos casos es la respuesta a necesidades o deseos que el niño no puede satisfacer.
- El juego es algo **natural**, propio del proceso de aprendizaje de los niños, ya que necesitan jugar para comprender el mundo que les rodea. Una característica transcendental es que los niños viven y aprenden jugando. Además, involucra actividades en las que los niños se muevan, aunque no en todos los juegos hace falta ejercicio físico, sino que, también se interviene mentalmente.

- El juego favorece la **socialización e integración**, haciendo posible la adaptación a los niños. También intervienen en los juegos la cooperación, comunicación y competición, lo que implica unas normas que posteriormente sirven para la convivencia en la sociedad. El juego tiene una función que iguala las desigualdades culturales que puede haber entre niños y, también rehabilitadora contra situaciones desfavorables. Así mismo, el juego es una actividad que surge de forma natural en el niño y, constituye una manera de relacionarse con el entorno.
- El juego como **elemento motivador**, sirve como un recurso a cualquier actividad, la cual convertimos en atractiva para los niños. Se puede llegar a lograr que estos alcancen unos determinados objetivos por muy difíciles que sean, por medio de la motivación.
- El juego como **beneficio**, del que no se espera nada a cambio; se realiza por simple placer. Lo más importante es el proceso que llevan a cabo los niños durante el juego, es decir, que se diviertan, que intervengan entre ellos, que rían... no el resultado final, como, por ejemplo, que un equipo haya ganado. Si se convirtiera en un medio con el que se pretende seguir un fin, no resultaría tan atractivo.
- El juego como una **realidad ficticia**, donde cada niño pueda ser quién quiera en un mundo que se invente o se imagine, que pueda crear sus propias reglas, poner sus propios límites y pueda expresar sus sentimientos.
- El juego limitado por **tiempo y espacio**. El tiempo se sirve de la atracción del juego y la motivación con la que se participa en él; si es atractivo y les motiva le dedicarán mucho tiempo, de lo contrario no. El espacio es limitado, ya que dependerá del lugar donde se encuentre el niño cuando quiera jugar. Finalmente, el **material**, no es necesario ni indispensable para que los niños jueguen, simplemente con su imaginación y con objetos rutinarios pueden adaptarse a sus necesidades.

Garaigordobil (como se citó en Antón et al., 2016) propone un análisis de los diferentes beneficios que aporta el juego a los niños. En este análisis se indica la siguiente clasificación:

- **Desarrollo psicomotor**, donde el juego favorece el desarrollo del cuerpo y mente. Mediante la práctica de los juegos, los alumnos pueden favorecer diferentes habilidades como la percepción, fuerza, equilibrio... Mediante la repetición de los

juegos que implican movimiento, los niños y las niñas perfeccionan el dominio de su cuerpo. Asimismo, también descubren nuevas emociones, empiezan a coordinar determinados movimientos de su cuerpo, construyen una representación mental, se descubren a sí mismos y, por último, realizándolo obtienen un intenso placer.

- **Desarrollo intelectual**, el juego implica un gran desarrollo de la memoria y la atención, es un instrumento que estimula el pensamiento y creatividad, además de que es una enérgica fuente de aprendizaje. Igualmente, fomenta habilidades mentales, ya que los niños mientras juegan adoptan varios papeles y roles que tienen que coordinar desde varios enfoques. También el juego desarrolla la creatividad e imaginación, es una actividad creadora, donde los niños están en un continuo trabajo de fantasía. Por otro lado, potencia el desarrollo del lenguaje, de tal manera que los niños a la hora de jugar necesitan expresarse, nombrar objetos, comprender lo que te está diciendo tu compañero de juego.
- **Desarrollo social**, el juego es una herramienta destacable de comunicación y socialización. Es por lo que permite a los niños y niñas incorporarse a la sociedad de hoy en día. Dentro de varios tipos de juegos se analizan las contribuciones del juego al desarrollo:
 - Juegos de representación: Mediante estos, los niños detectan la sociedad en la que viven los adultos y las reglas que se rigen en ella. Asimismo, se comunican e interactúan entre ellos, aumentando la comunicación y vocabulario. Además, desarrollan la cooperación, se conocen a sí mismos y evolucionan moralmente.
 - Juegos de reglas: En estos juegos el aprendizaje que se lleva a cabo es de interacción social, hace que los niños puedan controlar su agresividad e implica compromiso y democracia. Ayuda a que sigan unas reglas y posteriormente a convivir en sociedad.
 - Juegos cooperativos: Contribuyen y estimulan la participación en clase, la comunicación y conductas prosociales. Igualmente, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y, disminuyen los mensajes negativos y conductas sociales negativas
- **Desarrollo afectivoemocional**, el juego sirve como un elemento de declaración y control de las emociones. Hay investigaciones que han analizado las relaciones entre desarrollo afectivoemocional y el juego, y los resultados son que el juego

promueve la personalidad y la salud mental, debido a que es una actividad donde los niños obtienen placer, entretenimiento, bienestar y una satisfacción emocional.

Por otro lado, cuando los niños juegan obtienen diferentes técnicas de resolución de conflictos, ya que, al aparecer continuamente, los resuelven para poder seguir jugando.

Por otra parte, Blanch y Guibourg (como se citó en Antón et al., 2016) interpreta que el juego también se caracteriza por tener una serie de dimensiones. Estas dimensiones son:

- **Libertad:** El niño puede elegir sin ninguna obligación a lo hora de jugar, por parte de los adultos.
- **Voluntad:** Se refiere a la posibilidad que tiene un niño de participar o no en el juego.
- **Diversión:** Este es un elemento más importante. El niño cuando juega se divierte y disfruta con los demás participantes. Esto no quiere decir que no haya instantes del juego en los puedan surgir conflictos, discusiones o haya nervios.
- **Autonomía:** En el juego, en cada momento se dan una serie de toma de decisiones que dependen de cada niño y, también las sugerencias en las que está implicado.
- **Objetivo:** En el juego a veces hay un objetivo durante la actividad, como por ejemplo en los juegos de reglas, y este puede mantenerse o variar, sí los participantes están de acuerdo.
- **Motivación:** Cuando un niño o niña juegan los hacen satisfaciendo sus propias necesidades y llevados por una motivación. Juegan para disfrutar sin que nadie les diga nada y, sin una idea de lo que estará bien o mal.
- **Desafío:** El hecho de jugar puede suponer un riesgo. Un duelo actúa como una motivación.
- **Normas y reglas:** Hay unos juegos en los que se necesitan seguir unas pautas que pueden estar anticipadamente establecidas entre los participantes, o, en el caso por ejemplo del parchís, ya vienen establecidas por el fabricante.

Por último, Scott Eberle (como se citó en Antón et al., 2016) explica que durante el juego intervienen 5 elementos. La anticipación, es esa búsqueda ante la intriga de saber que va a pasar. La sorpresa que interviene en el juego. La obtención de un placer, hace

sentir bien, e involucra más en el juego. Una comprensión de nuevos conocimientos que antes no se conocían y eran desconocidos, y, por último, la motivación intrínseca de superar un reto y enfrentarte a él.

3.4. El juego en el recreo

Pellegrini y Smith (como se citó en Gras y Paredes, 2015) definen el recreo: “como un rato de descanso para el alumnado, típicamente fuera del edificio. En comparación con el resto del día escolar, el recreo es un tiempo en el que gozan de más libertad para escoger qué hacer y con quién” (p.19).

Trilla (como se citó en Abraldes y Argudo, 2008) explica:

El recreo es un lugar, por estar condicionado a unos determinados espacios y, además cuenta, mayoritariamente, con el beneplácito de todos los niños, ya que, desean ir al recreo. Aquí, se sienten libres, no están sometidos a las obligaciones que el profesor manda en clase, ni a otros condicionantes que se establecen en la escuela. Si se le realiza una pregunta a un niño sobre que hace en el recreo, su respuesta es inmediata y muy sencilla: jugar. Entendiendo que, para él, el juego es diversión, altruista, placentero, libre, creativo, desinhibitorio, físico y mental. (p.88)

Por otro lado, Pavía (como se citó en Abraldes y Argudo, 2008) habla sobre que, el lugar de recreo, es un espacio favorable para que los niños jueguen. Este concepto, en la escuela tiene un significado de descanso, respecto a las clases, donde los alumnos pueden relajarse.

Clements (como se citó en Escudero, 2017) desde distintas indagaciones sobre el recreo, llegó a la conclusión de que la intervención del alumnado en las actividades que se producen en el colegio, ayuda a desarrollar y potenciar las diferentes habilidades de sociales, emocionales, físicas y cognitivas. Por otra parte, en relación a las habilidades sociales, Tambor (como se citó en Escudero, 2017) manifiesta que el progreso producido en los alumnos es causa de acciones como colaborar, ayudar, resolver conflictos y respeto y cumplimiento de las normas que se dan en el juego.

Cols y Fernández (como se citó en Escudero, 2017) describen los patios escolares que se pueden encontrar en la actualidad como:

Son espacios generalmente planos, a menudo de cemento con una parte de tierra y algunos árboles. El juego que ofrecen no responde a los diferentes roles y necesidades de los niños. Espacios monótonos, con pocas oportunidades de juego, en los que los niños suelen practicar actividades de movimiento, agitación cuando hay juego libre y actividades de deporte donde no se da respuesta a todos los niños. Donde a menudo se producen conflictos y en algunos casos el abuso o el acoso del más fuerte, del más poderoso que consigue lo que quiere. Hay creencias que los niños tienen que espabilar y resolver los problemas ellos solos. Un problema que puede llevar a la aparición del bullying. (p.9)

El recreo, para los niños y niñas, es un lugar donde interactúan entre ellos y se llevan a cabo unas relaciones entre los alumnos que no pueden llevarse a cabo en otros lugares, ya sea dentro de una clase, en el recreo o exterior al colegio. Por este motivo, el recreo es un aspecto muy importante dentro del colegio y hay que prestarle atención (Higueras, 2017).

Además, Grugeon (como se citó en Higueras, 2017) también hizo referencia a lo importante que son las horas de recreo en los centros escolares. Este autor señaló que: “El patio es el sitio en donde encuentra su cultivo la cultura oral, una especie de contracultura subversiva que se opone a la oficial de la escuela” (p.9).

El recreo es un espacio limitado en la escuela. Además, para la mayoría de los alumnos de un colegio, el recreo es un lugar al cual desean ir, tras estar bastante tiempo dentro de un aula realizando diferentes tareas que no les gustan. Los alumnos aquí se sienten libres, no están sometidos a ninguna obligación que el profesor pueda mandar en clase (Abraldes y Argudo, 2008).

3.5. El juego fuera de la escuela

En los últimos años ha aumentado el problema del sedentarismo, tanto en los niños, como en los adolescentes. Hoy por hoy, los niños realizan poca actividad física fuera del colegio, debido principalmente a varias causas, como pueden ser el poco tiempo libre del que disponen los alumnos por la gran cantidad de deberes que les mandan en el colegio

(Mitchell y Phopam, 2006) y las actividades extraescolares que estos realizan a lo largo de la semana, como por ejemplo clases particulares, idiomas... (Guerrero, 2009). Todo esto les ocupa bastante tiempo y también, aunque en menos casos debido al trabajo de los padres (Fernández, Feu, Suárez, y Suárez, 2019).

Quevedo (como se citó en Fourcade y Tuñón, 2014) explica que:

La escuela es una institución central en lo que refiere a la organización de las vidas cotidianas de las infancias y adolescencias urbanas, para la mayoría de estas poblaciones existe un tiempo de vida no escolar que es de interés observar. En ese tiempo no escolar se hace evidente la creciente presencia de nuevas formas de socialización a través de los medios de comunicación, proceso que se agudiza con la incesante multiplicación tecnológica y su penetración en todos los resquicios de la vida cotidiana. (pp.3-4)

Duek (como se citó en Fourcade y Tuñón, 2014) aporta que, en los últimos años, en las casas han ido aumentando de un modo muy rápido las nuevas tecnologías (ordenadores, móviles, televisiones, Tablets...), las cuales han cambiado los gustos de muchos niños y adolescentes a la hora de elegir las actividades a realizar en su tiempo libre. Así mismo, estas tecnologías y el juego son dos elementos completamente opuestos. Han realizado estudios que han mostrado como el uso de las tecnologías, han reemplazado a la práctica de juegos al aire libre, lo que supone un comportamiento sedentario entre los niños y adolescentes.

En la actualidad, la influencia de las tecnologías puede producir que los niños sean más sedentarios y realicen menos actividad física, a cambio de los juegos electrónicos. Por ello, los maestros deberían informar a los niños de las posibles consecuencias que podría conllevar el no realizar actividad física (Abraldes y Argudo, 2008).

3.6. Juegos populares

Rodríguez (como se citó en Pino, 2018) define los juegos populares “como aquellas actividades recreativas infantiles y folclóricas dinamizadoras del encauzamiento del desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades gruesa y fina en correlación al desarrollo psicopedagógico de un determinado grupo etario” (p.31).

Rebollo (2002) considera, que el juego popular:

Nace de forma espontánea en el contexto cultural de un pueblo y se proyecta en el tiempo. Es la respuesta a una necesidad que el hombre tiene desde niño y, que favorece de forma espontánea la relación con su entorno físico y humano. Además, el juego popular es relativo al pueblo, es universal y puede ser transmitido de un pueblo a otro. Normalmente nacen de las actividades propias de un pueblo (trabajo, actividad religiosa) y se transmiten de generación en generación de forma oral. No se encuentran excesivamente reglamentados, ya que, normalmente las reglas, surgen por un acuerdo mutuo entre los jugadores y, por lo tanto, son variables y flexibles. (pp.31-32)

Este mismo autor también explica:

No se puede dejar escapar la riqueza de esta realidad intercultural y la importancia de la interacción de la escuela con el entorno; en definitiva, se debe aportar un grano de arena para que los juegos populares recuperen el sitio que han perdido en nuestra sociedad por culpa de la tecnología, fomentando la importante labor de devolver a nuestras calles, plazas, recreos, etc., la alegría de jugar y de reconocer los juegos de nuestro entorno que nos identifican. La evolución de la sociedad ha convertido a muchos juegos populares en deportes que actualmente conocemos (pelota, tiro con arco, fútbol, baloncesto). No debemos obviar que el deporte tiene su raíz en el juego, y que en la actualidad predomina el juego predeportivo y el deporte sobre los juegos populares. (p.32)

Volviendo a Pino (2018), indica que los juegos populares siempre han persistido a lo largo del tiempo, y son los mismos que han pasado de padres a hijos. De muchos de los juegos populares no se conoce como fueron creados ni cuando, es decir, tan solo aparecieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Se trata de actividades innovadoras y muy motivadoras. “Estos juegos no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido, pero sí, aparecen en diferentes momentos o épocas del año, posteriormente desaparecen por un período y, vuelven a surgir” (p.32). La práctica de los juegos en los colegios y barrios por los niños, les ayudan al incremento de las habilidades y capacidades motrices. También fomentan el juego activo y

cooperativo frente a una tecnología que aumenta cada vez más el sedentarismo en los niños.

Además, Rodríguez (como se citó en Pino, 2018) declara, qué como casi todos, los juegos populares están regidos por unas pocas reglas, y en ellos se pueden utilizar todo tipo de materiales, sin la necesidad de que tengan que ser concretos de ese tipo de juego. Los juegos cuentan con un objetivo y una meta, como, por ejemplo: perseguir a otro participante, lanzar un objeto hacia un lugar determinado, invadir un territorio, guardar o quitar un objeto, etc.; el principal objetivo es divertirse. Su reglamento no es fijo, y puede cambiar según la zona geográfica donde nos encontremos; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique, como por ejemplo un juego en España puede ser el mismo que en Colombia, pero tener una denominación diferente. Los juegos populares también tienen la utilidad como herramienta educativa en otras materias como, por ejemplo, en las retahílas, canciones o letras se pueden aprender conceptos de lengua, música...

En este caso, Suárez (como se citó en Pino, 2018) sostiene que dentro de los juegos populares se puede encontrar una extensa gama de formas de jugar, como, por ejemplo: juegos de niños y niñas, canciones, juegos de adivinanzas, juegos de rima, juegos de azar o adivinanzas, de juguetes, etc. En ocasiones parece que estos juegos van a desvanecerse, o han desaparecido, pero, en diferentes períodos se ve de nuevo su práctica. Un beneficio de los juegos populares es que son una fuente de conocimiento, costumbres, tradiciones y culturas de otras épocas.

En la actualidad, la cultura y tradiciones populares están en una situación muy delicada. La cultura popular, por un lado, se intenta mantener y, por otro lado, se enfrenta a fenómenos de globalización que están propiciando la pérdida cultural de los pueblos y homogeneizando la cultura y estilo de vida actual. Afirma que la situación que están viviendo los juegos tradicionales y populares hoy en día, viene dada principalmente por los siguientes factores: pérdida de espacios, tiempos de libre relación, aparición de las nuevas tecnologías y desaparición de las vías tradicionales de transmisión de los mismos juegos (Navarro y Trigueros, 2009).

Marín (1995) señala que: “Los juegos populares son un buen aprendizaje de acercamiento al otro; son una escuela de convivencia, porque todos ellos se juegan entre

varios niños y buena parte de ellos en el seno de un grupo” (p.21). En los juegos puedes elegir quién la paga o quién no, jugar en equipos. Para ello, hay que llegar a un acuerdo, y, en el caso de que los niños que vayan a jugar sean más mayores, pensar en estrategias para vencer o superar al otro equipo.

Los juegos populares representan un camino que prepara para la vida adulta, y además proporcionan una gran cantidad de beneficios:

- Son un elemento de **integración social**, el cual sale del ámbito familiar, facilitan y estimulan el desarrollo social de los niños, mediante la interactuación entre ellos.
- Estos juegos ayudan a la **comunicación** y adquisición del lenguaje. Mediante esto, ayuda a los niños a generar y ganar más vocabulario.
- Aparecen unas **reglas** que los niños tienen que aceptar para poder llevar a cabo los juegos.
- Permiten el hallazgo y el dominio del **espacio**. Los niños, mientras juegan van dominando el espacio que les rodea (donde están jugando). Un buen ejemplo, sería el juego “el escondite”, que requiere espacios concretos.
- Mejoran **habilidades psicomotrices** como, por ejemplo: correr, saltar, agacharse; además del cognitivo, ético y social de los niños. Además, también son elementos con una fuerte transmisión cultural.
- Hacen posible que los niños se **conozcan a sí mismos**.

Además de todos los beneficios que se han mencionado anteriormente, también se potencia la mejora de la actitud, pensamiento, criterio y valores:

- En estos juegos, la **cooperación** es muy importante, por un lado, porque hay numerosos juegos que son de este tipo, y por otro, es muy importante para alcanzar un objetivo común.
- La experiencia de la **justicia** y la **injusticia**, que se refleja en los juegos mediante el respeto de las reglas, o por el contrario el no respetarlas y hacer trampas.
- El **control** del niño y de su cuerpo, que normaliza las normas éticas de convivencia, que son necesarias para que el juego se lleve a cabo con normalidad: trampas, acciones sucias o, por el contrario, el compañerismo, la ayuda mutua...etc.
- La aspiración de **superación**, la motivación intrínseca de poder hacerlo mejor.

- El **descubrimiento de uno mismo** y de el compañero, ya que, sin este el juego no sería posible.
- La aceptación y **respeto** del compañero con el que estas jugando, que a veces será aliado y otro contrincante.
- La **aceptación del azar**, y los conceptos de ganar y perder. Es muy importante saber que no siempre se gana y que esa no tiene que ser nuestro único deseo, sino que en el trascurso del juego hay más objetivos. Solo se pretende inculcar que ganar, o ser el primero, no es lo prioritario.

Rebollos (2002) expone:

Los juegos populares tienen unas características que hacen que se diferencien de otros juegos y entre ellas se citan:

- Normalmente se derivan de actividades laborables o Religiosas.
- Reglas variadas y flexibles de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Normalmente transmitidas de forma oral.
- Materiales y terreno de juego flexibles.
- Forma natural y espontánea.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- No requieren mucho material ni costoso.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Son un importante elemento de comunicación interpersonal y socialización. (p.32)

Por último, Castro y Viedma (2009) establecen una clasificación sobre los juegos populares, que a continuación se van a ver en varios ejemplos:

- **Juegos con material:** Alfileres, banco, baile de escoba, boliche, canicas, hoyo, carreras de cucharas, carreras de sacos, chapas, cordel, los cromos, diábolo...etc.
- **Juegos sin material:** Arrancar cebollas, botella borracha, calientamanos, carrera de burros, escondite, frío-frío caliente- caliente, tula, palabras encadenadas...etc.
- **Juegos de azar:** Cara o cruz, chinos, comeculos, giro de la botella, oro y plata, pares o nones, pase misí, tabas, piedra, papel o tijera...etc.
- **Juegos con canciones:**

- De comba: Al pasar la barca, castillo e los tres colores, colección, pimiento colorao, el cochecito leré, la serpiente, las alturas, se pasea una naranja, doñas Inés, dos y dos son cuatro...etc.
- De corro: A tapar la calle, Antón pirulero, chocaron dos coches, coche pilín, conejo de la suerte, corro el alfiler, corro de la patata, el patio de mi casa, el corro de manolo, florín, el juego de la oca...etc.
- De palmadas: Caperucita, cenicienta, en la calle veinticuatro, la lechera, teresa la marquesa, dan dan dero, de compras, don Federico...etc.
- De pasillo: Al jardín de la alegría, calle tablas, cojita, flauta de Bartolo, por debajo del puente, soy capitán...etc.
- Canciones: Cantinerita, caracol col col, don Fermín, debajo de un botón, caminito de la sierra, hermoso muñeco, manbrú se fue a la guerra...etc.
- Retahílas: Aquí te espero, plom plom, don pepito Baldomero, gorgorito, china, naranjas chinas, pajarito, un gato, una mosca, una bolita de algodón...etc.

4. METODOLOGÍA

4.1. Participantes

La población que ha sido objeto de estudio esta formada por los alumnos de dos tipos de colegios diferentes: por un lado, el colegio Montessori de Zaragoza (urbano), que han participado un total de 52 alumnos, de los cuales el 65% son niños (34) y el 35% son niñas (18); y por la otro lado, el colegio Santa Ana de Calatayud (rural), que han participado un total de 48 alumnos, de los cuales el 58% son niños (28) y el 42% son niñas (20). Los 2 cursos elegidos en ambos colegios han sido 4º de Educación Primaria.

4.2. Instrumentos

El trabajo y la comparación se ha llevado a cabo a través de un cuestionario recogido de “EmásF, Revista Digital de Educación Física”, del año 2017, concretamente el número 44, el cual trata sobre “Los hábitos deportivos y de actividad física en escolares de Educación Primaria en función de la edad y el género. Orientaciones desde el área de

didáctica de la Educación Física”. Este cuestionario se ha elegido debido a la relación del artículo sobre la actividad física de los niños con el trabajo, ya que trata sobre práctica de juegos populares y deportes en 4º de Educación Primaria. Para ello, se ha modificado, y eliminado varias preguntas y añadido algunas sobre los juegos populares tanto dentro como fuera de la escuela, y además preguntas relacionadas con las tecnologías, ya que es una de las causas de que los niños no los practiquen.

Para llevarlo a cabo, se ha empleado un cuestionario como instrumento para la obtención de datos. Este cuestionario está formado por un total de 14 preguntas, que han sido divididas en cinco partes:

- Primera parte: Datos personales del alumno (2 preguntas).
- Segunda parte: Cuestiones relacionadas con los Juegos Populares (2 preguntas).
- Tercera parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno en los recreos u horario escolar (4 preguntas).
- Cuarta parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno fuera del colegio (4 preguntas).
- Quinta parte: Cuestiones relacionadas con los alumnos y el uso de las nuevas tecnologías (2 preguntas).

4.3. Variables

La variable utilizada para la realización de la comparación y el cuestionario tan solo ha sido los géneros masculino y femenino de los alumnos. En cada pregunta del cuestionario se ha analizado, en primer lugar, las respuestas del alumnado de forma general y, posteriormente, se han dividido en género masculino y femenino.

4.4. Procedimiento

Una vez que se habló con las direcciones de los centros (Montessori de Zaragoza y de Santa Ana de Calatayud) y se aprobó por parte de los profesores de Educación Física, se entregó el cuestionario a los diferentes centros y finalmente al alumnado, empleando en ello el tiempo que fuera necesario para completarlo. Una vez llenados y recogidos, los

datos fueron organizados y pasados a Excel, para la presentación y análisis de estos mediante figuras.

5. RESULTADOS DEL CUESTIONARIO

5.1. Primera parte: Datos personales del alumno.

Para el estudio, en primer lugar, se han recogido los datos de las encuestas realizadas por los alumnos de diferentes cursos de 4º de Educación Primaria, de ciudades diferentes como son Calatayud y Zaragoza. La primera pregunta que se ha formulado en el cuestionario era sobre la edad:

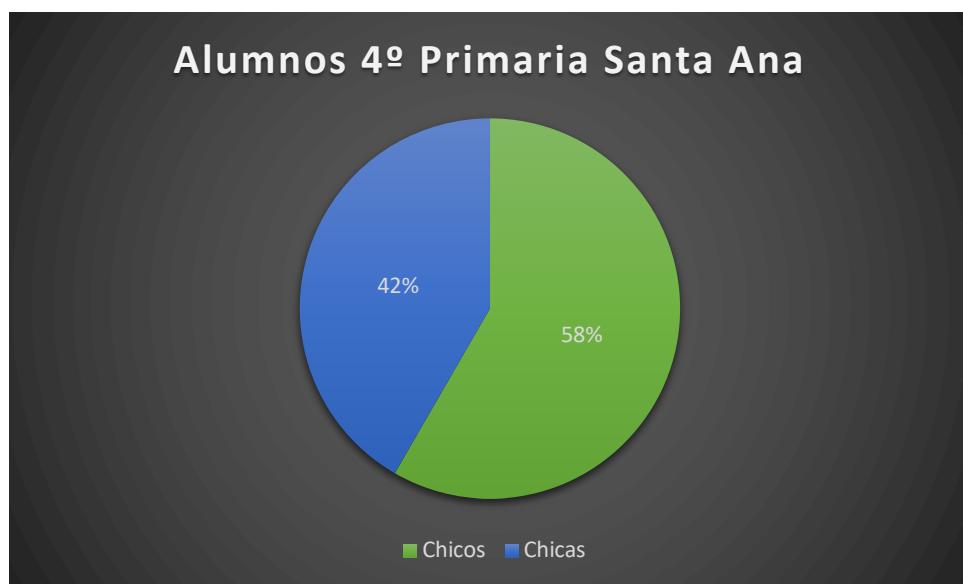
Primera pregunta: Edad.....

Los alumnos tenían que escribir su edad, pero no se ha analizado cuantitativamente, ya que es un dato irrelevante para la práctica de juegos. Las edades oscilaban entre los 9-10 años, la edad correspondiente a 4º de Primaria.

Segunda pregunta: ¿Género? Chico o Chica

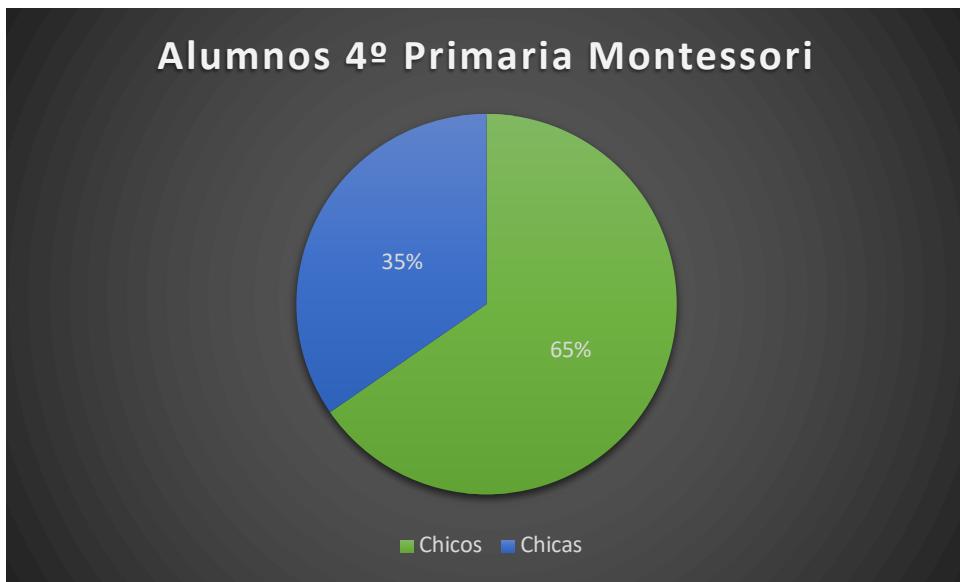
Tan solo consistía en que los alumnos rodearan su género, si eran chico o chica.

Figura 1. Alumnos 4º de Primaria Santa Ana



La primera figura refleja que los alumnos de 4º de Primaria del colegio de Santa Ana de Calatayud esta formado por 48 alumnos, de los cuales el 58% son chicos y el 42% son chicas.

Figura 2. *Alumnos 4º de Primaria Montessori*



Posteriormente, se visualiza también la segunda figura que muestra que el curso de 4º de Primaria del colegio Montessori de Zaragoza esta formado por 52 alumnos, de los cuales el 65% son chicos y el 35% son chicas.

En general, los resultados revelan que en el colegio de Zaragoza hay más alumnos que en el de Calatayud, un dato que puede deberse al límite de alumnos por clase de los diferentes colegios. En los dos predominan los chicos, es decir, en los diferentes cursos hay más chicos que chicas. También, cabe destacar que en el colegio Montessori la diferencia de porcentaje entre los alumnos es mucho mayor que en el otro colegio, ya que el porcentaje de las chicas (35%) es casi la mitad al de los chicos (65%); mientras que en Santa Ana la diferencia entre alumnos es muy similar, siendo los chicos un 58% y las chicas un 42%.

5.2. Segunda parte: Cuestiones relacionadas con los Juegos Populares

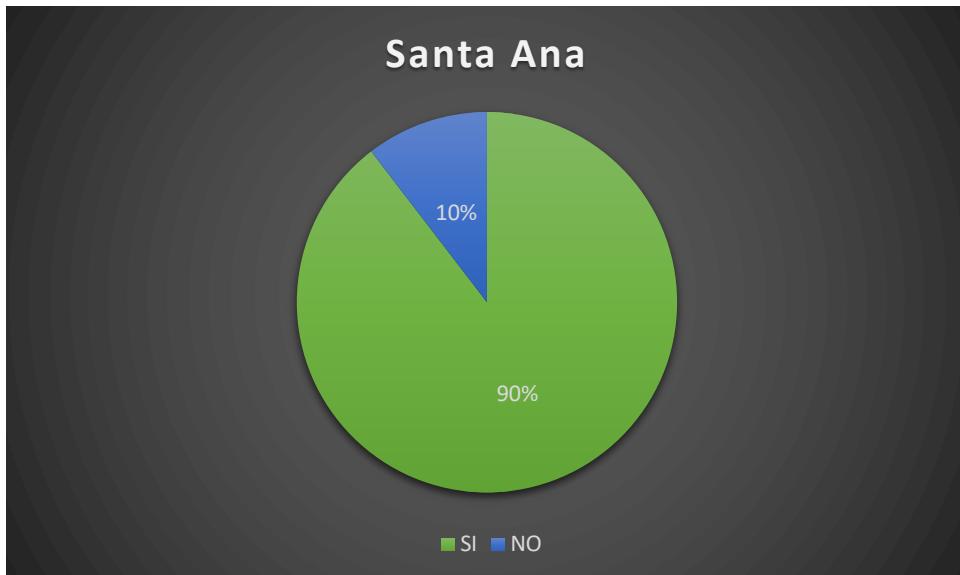
Esta segunda parte consiste en preguntas sobre el conocimiento que tienen los alumnos sobre los juegos populares. Estos, últimamente han perdido relevancia en nuestra sociedad por culpa de la introducción e invasión de las nuevas tecnologías y, por ello el

sedentarismo. Para ello, se ha llevado a cabo 2 preguntas que posteriormente serán analizadas:

Tercera pregunta: ¿Sabes qué son los juegos populares?

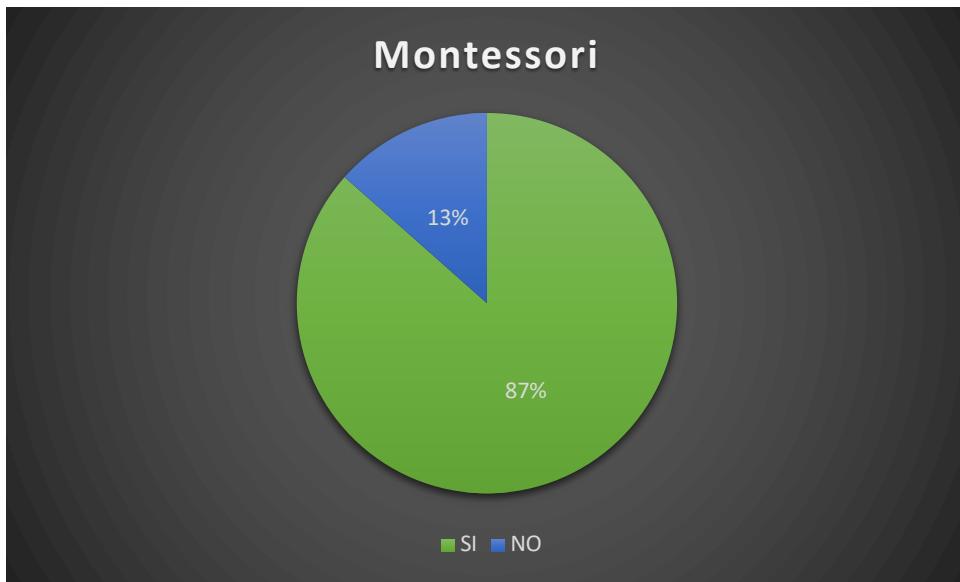
Esta pregunta trata sobre averiguar si los alumnos saben qué son los juegos populares, y después se distinguirá los resultados en base a los diferentes géneros.

Figura 3. *Conocimiento de Juegos Populares en Santa Ana*



Como se puede observar, en el colegio de Santa Ana hay un gran número de alumnos que saben lo que son los juegos populares. Tan solo, un 10% de 48 alumnos no han sabido que son, frente al 90% que sí.

Figura 4. *Conocimiento de Juegos Populares en Montessori*



En este colegio también hay un gran número de alumnos que saben lo que son los juegos populares. Tan solo ha habido un 13% de 52 alumnos que no saben lo que son, frente a un 87% que sí.

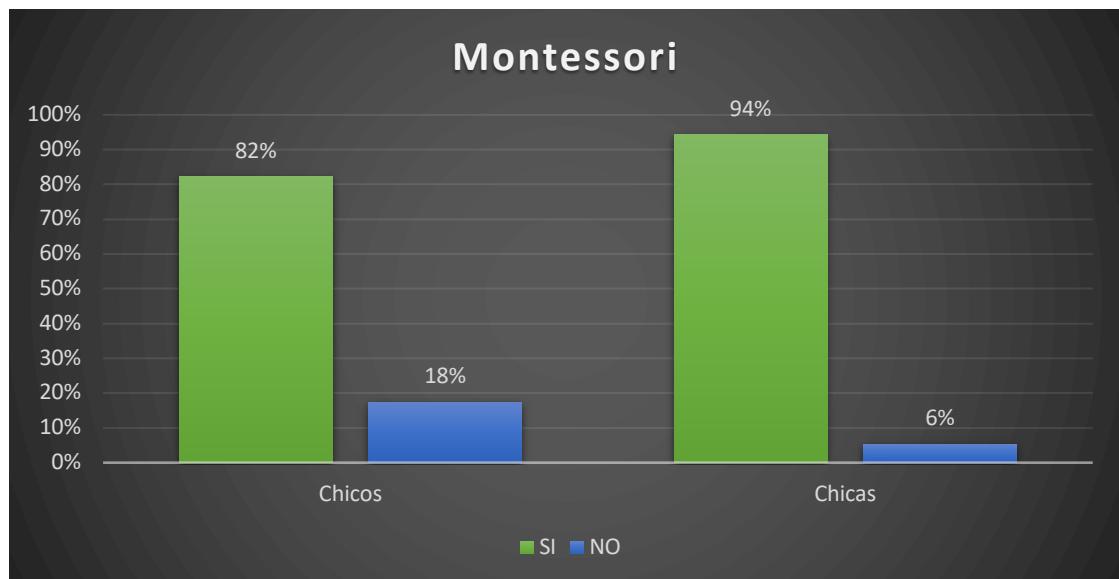
Respecto a el análisis de esta pregunta, destaca que un gran número de alumnos de los dos cursos de los dos colegios han sabido que son los juegos populares, frente a un mínimo número que no. Esto puede ser debido a que en 3º y 4º de Primaria en el Bloque 3 del Currículo de Educación Primaria de Educación Física hay un contenido que tiene relación con este aspecto. Respecto a esto, lo habrán trabajado en clase mediante una unidad didáctica y tendrán conocimiento de ello.

Figura 5. Conocimiento de Juegos Populares en Santa Ana de ambos sexos.



Frente a los resultados anteriores, también se han analizado las diferencias entre chicos y chicas en las respuestas. Como se puede observar, en Santa Ana ha habido un mayor porcentaje en las chicas del 20% sobre que no sabían qué eran los juegos populares, frente al 4% de los chicos. Por consecuencia, los chicos han sido con un 96% los que más conocimiento tenían sobre los juegos, frente a las chicas con un 80%.

Figura 6. Conocimiento de Juegos Populares en Montessori de ambos sexos.



Aquí se observa que las chicas han obtenido un mayor porcentaje con un 94% frente a los chicos 82% sobre si sabían lo que eran los juegos populares. Como consecuencia,

las chicas tienen un menor porcentaje con un 6% frente a los chicos con un 18% sobre que no sabían qué eran.

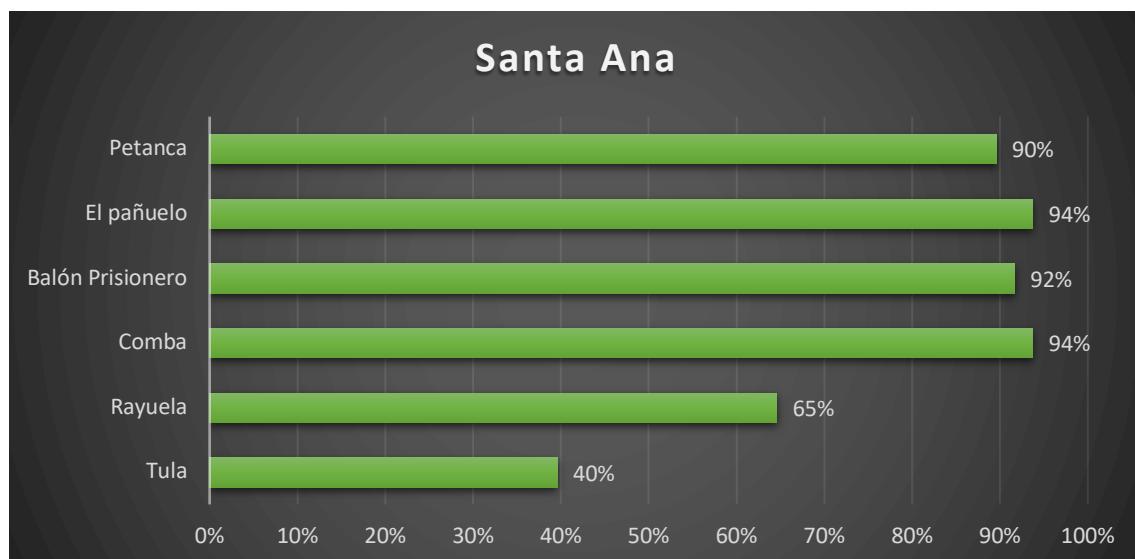
La diferencia entre los dos colegios es, que en Santa Ana hay un menor porcentaje de alumnos que han respondido NO a esta pregunta, que en el Montessori. Además, en el análisis de los géneros, en el colegio de Calatayud el mayor porcentaje de SI es de los chicos, y en el de Zaragoza es de las chicas. Una de las principales causas del desconocimiento de estos juegos, puede ser que los alumnos nunca hayan oído hablar de ellos.

Cuarta pregunta: De esta lista de juegos populares, señala con una X los que conozcas:

Tula, Rayuela, Comba, Balón Prisionero, El Pañuelo, Petanca

Se pretende ver si los alumnos son capaces de reconocer el máximo número de juegos, o por el contrario no saben cuales son. Para ello se han escogido varios tipos de juegos, que involucran lanzamientos, desplazamientos de un móvil, persecuciones, fuerza y saltos.

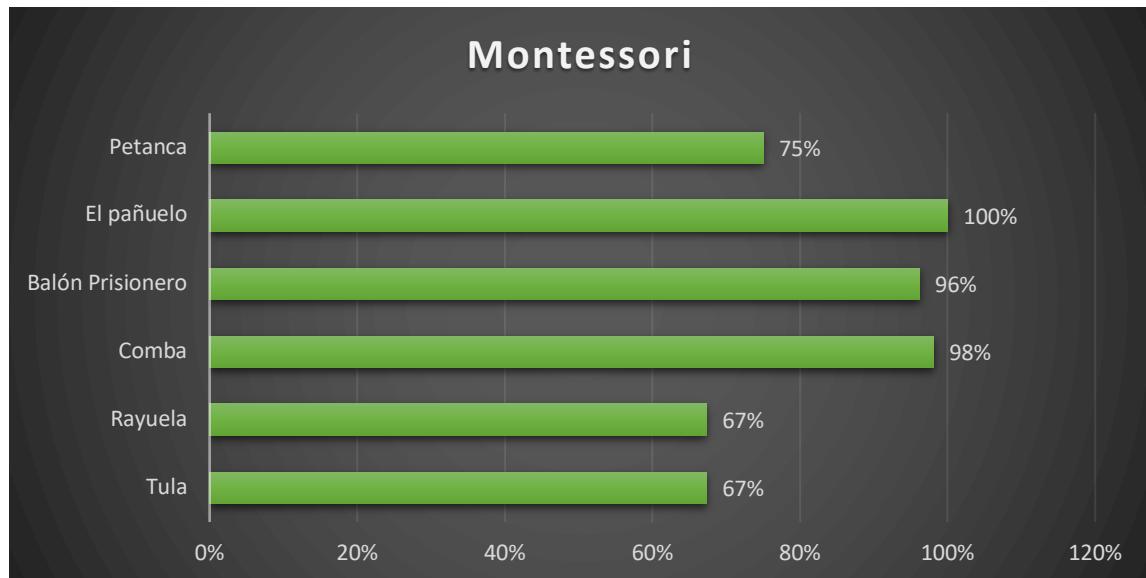
Figura 7. Reconocimiento de Juegos Populares en Santa Ana.



En esta figura, se visualiza los porcentajes de los juegos que se han recogido de los alumnos de este colegio y ninguno ha llegado al 100%. Los juegos que principalmente resaltan por su alto porcentaje, por encima del 80%, son “comba, balón prisionero, el pañuelo y petanca”. Esto puede ser a que en su vida diaria jueguen más a estos juegos que a los demás, o que los hayan practicado en alguna ocasión. Además, cabe destacar, en primer lugar, que el juego de la rayuela puede haber obtenido este bajo porcentaje debido

a que es un juego en el que es necesario una serie de dibujos en el suelo; y, en segundo lugar, el escaso porcentaje que ha obtenido el juego tula, ya que es tan conocido; el motivo puede ser que no lo conozcan por este nombre y lo conozcan por otro, como por ejemplo el pilla pilla.

Figura 8. Reconocimiento de Juegos Populares en Montessori.

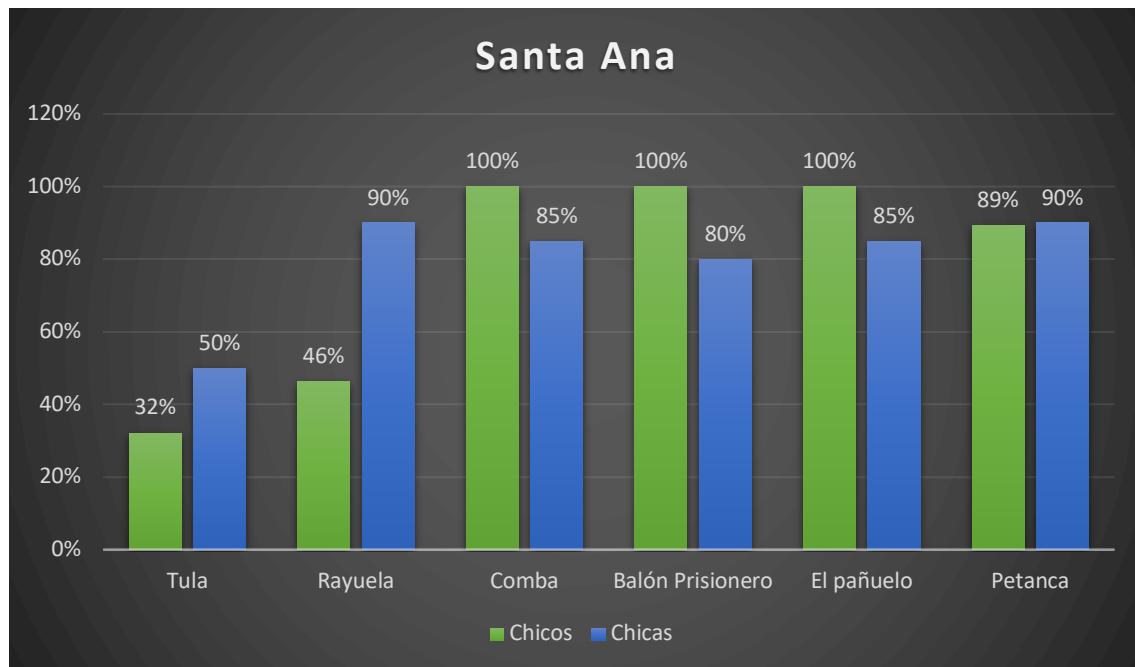


Los porcentajes de los juegos que han reconocido los alumnos de este colegio, tan solo uno ha llegado al 100%. Los juegos que principalmente resaltan por su alto porcentaje, por encima del 80%, son “comba, balón prisionero, el pañuelo”. Esto puede ser, por un lado, a que en su vida diaria jueguen más a estos juegos que a los demás y, por otro lado, a que, al tratarse de un colegio urbano en el centro de Zaragoza, no los conozcan. Los demás juegos, están por debajo del 80%, siendo los más bajos “la rayuela y tula”, y posteriormente con un porcentaje un poco más alto “petanca”.

En la diferencia de los dos colegios, Santa Ana posee unos resultados más altos, cinco juegos han estado por encima del 80%, mientras que, en el Montessori, tan solo hay tres. También, es en el Montessori donde se ha alcanzado en un juego el 100%, mientras que en Santa Ana el porcentaje más alto ha sido el 94% en dos juegos. Los porcentajes más bajos de los 2 colegios, coinciden en que son “tula y rayuela” y, como se ha comentado anteriormente esto puede ser debido a que la tula lo conozcan por otro nombre como puede ser el pilla pilla; y para jugar a la rayuela es necesario hacer varias pintadas en el suelo, cosa que sí el colegio no lo tiene, es difícil que dejen dibujarlo a los alumnos. Tratando el tema de colegio rural o urbano, que Santa Ana haya reconocido más juegos

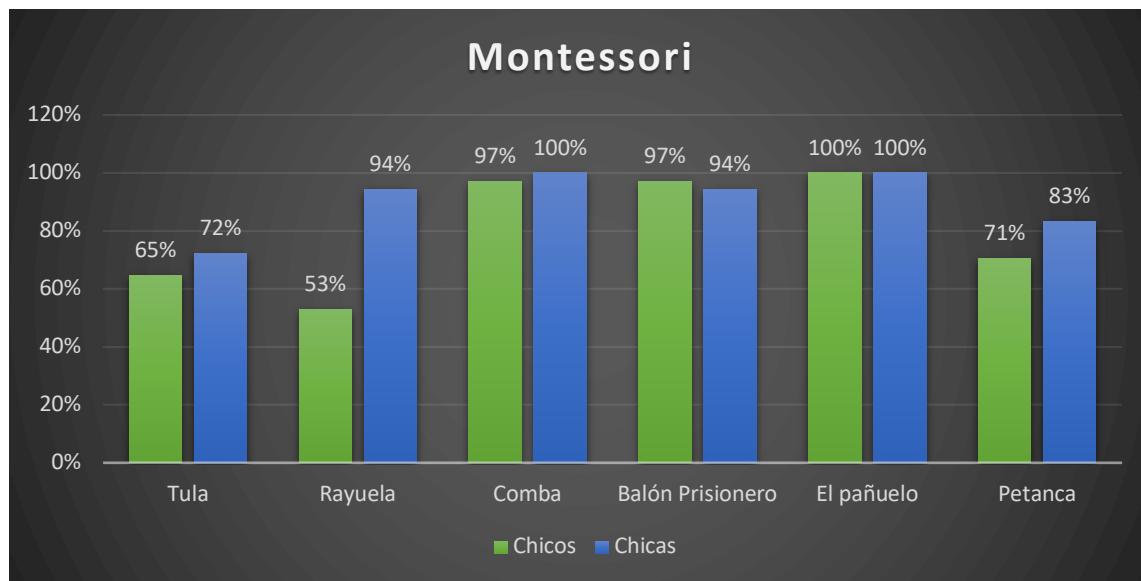
y haya obtenido mayores porcentajes, puede ser porque se encuentra en un ambiente más “rural”, ya que Calatayud es mucho más pequeño y hay más espacios para el juego, cercanía...etc.

Figura 9. Reconocimiento de Juegos Populares en Santa Ana de ambos sexos.



En Santa Ana la diferencia entre géneros es destacable, ya que las niñas no han obtenido el 100% en ninguno de los juegos, mientras los chicos lo han obtenido en 3 juegos, como son “comba, balón prisionero y el pañuelo”. Un dato entrañable ha sido que en los demás juegos que los chicos no han obtenido el 100%, las chicas han obtenido en todo un porcentaje mayor como son “tula, rayuela y petanca”. En este último juego nombrado la diferencia es mínima (1%-8%), mientras que en el tula y rayuela la diferencia es mayor (18%-44%), siendo tula la mayor diferencia entre géneros en haberlo reconocido (chicos 46%, chicas 90%).

Figura 10. Reconocimiento de Juegos Populares en Montessori de ambos sexos.



En este caso, en los 3 juegos que han obtenido mayor porcentaje, la diferencia entre géneros no es tan notable. Se observa que en “el pañuelo” tanto chicas como chicos han obtenido el 100% y, en los 2 juegos restantes “comba y balón prisionero” con un alto porcentaje, la diferencia no es tan notable, tan solo del 3%. En los juegos que han obtenido un escaso porcentaje, destaca el dato de que, en todos, los chicos están por debajo de las chicas, es decir, que los chicos han reconocido menos juegos que las chicas. En comparación con las chicas, los chicos tan solo han obtenido mayor porcentaje en un juego como es el “balón prisionero”, e igual en “el pañuelo”; en todos los demás han estado por debajo.

Por último, en estas figuras anteriores, se puede observar un dato muy importante, las chicas han obtenido mayoritariamente un mayor porcentaje que los chicos en gran mayoría de los juegos. El motivo, puede que sea, porque tanto en los recreos como fuera del colegio muchos de los chicos se dedican a realizar deportes como fútbol, baloncesto... en vez de jugar a juegos; y en cambio las chicas en estos 2 espacios dedican más tiempo a la práctica de juegos.

5.3. Tercera parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno en los recreos u horario escolar.

El principal objetivo de esta parte es que los niños nos muestren que tipo de juegos o deportes practican en su tiempo libre en horario escolar. También interesa el cómo y el porqué, es decir, el qué los ha llevado a jugar a un juego o practicar un deporte, por ejemplo, si lo realiza porque lo ha visto a otro compañero, porque lo ha visto o practicado en educación física...etc. Por último, se abordará sí los alumnos practican o no algún deporte por parte del colegio, y sí es así saber cual. Gracias a esto, también se conseguirá saber la cantidad de deportes que oferta el propio colegio a los alumnos.

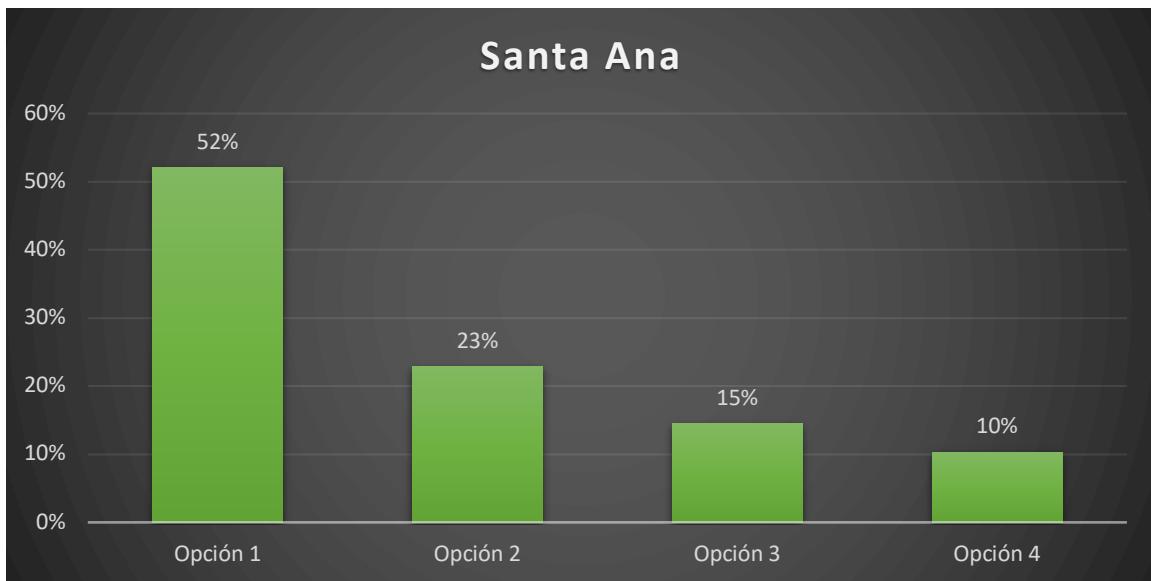
Para ello, esta parte consta de 4 preguntas que se van a analizar:

Quinta pregunta: Normalmente ¿A qué juegas en el recreo?

Los alumnos deberán indicar simplemente que tipo de actividad practican en el recreo, sin tener que especificarla. Las repuestas que podían escoger los alumnos eran 4, las cuales se enumeran a continuación, ya que en la figura no se especifican:

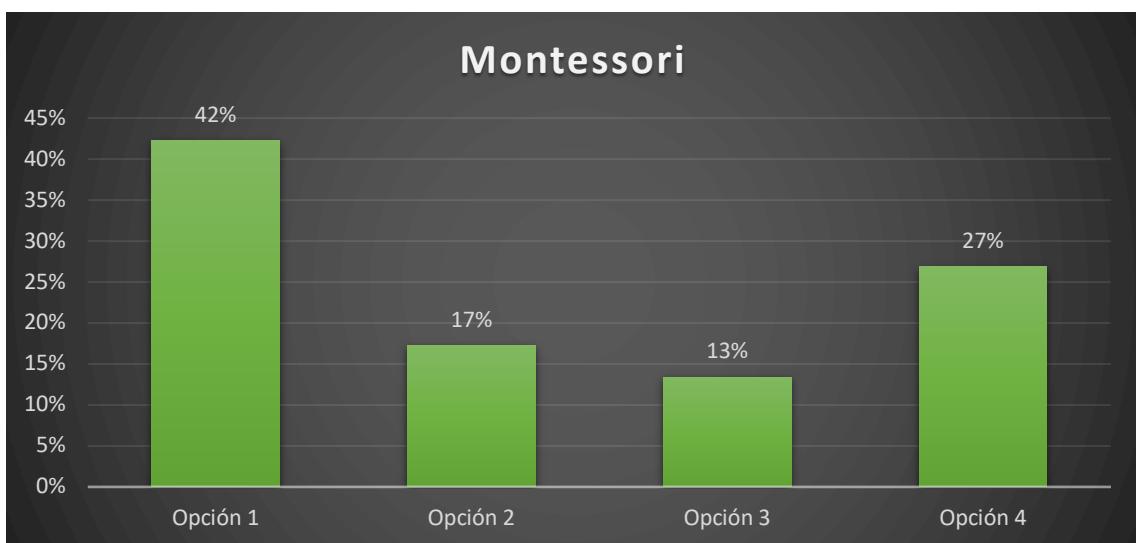
- Opción 1: Juego al fútbol, baloncesto... u otro deporte.
- Opción 2: Juego a juegos como saltar a la comba, tula o pilla pilla, la rayuela, balón prisionero... (Juegos Populares)
- Opción 3: Casi siempre prefiero estar dando vueltas por el patio y charlar con mis amigos o amigas.
- Opción 4: Otros juegos o deportes.

Figura 11. Actividades de los alumnos de Santa Ana en el recreo.



En este centro, el porcentaje de las diferentes opciones, van de mayor a menor. La respuesta más seleccionada por los alumnos de este colegio con un 52% ha sido la opción 1 (Juego al fútbol, baloncesto... u otro deporte). En segundo lugar, con un porcentaje algo mayor que las restantes ha sido la opción 2 (Juego a juegos populares), y en los últimos lugares las opciones 3 (Dar vueltas y charlar) y 4 (otro juego o deporte). Se puede decir que en este curso de este colegio predomina el practicar en los recreos el fútbol, baloncesto y juegos populares.

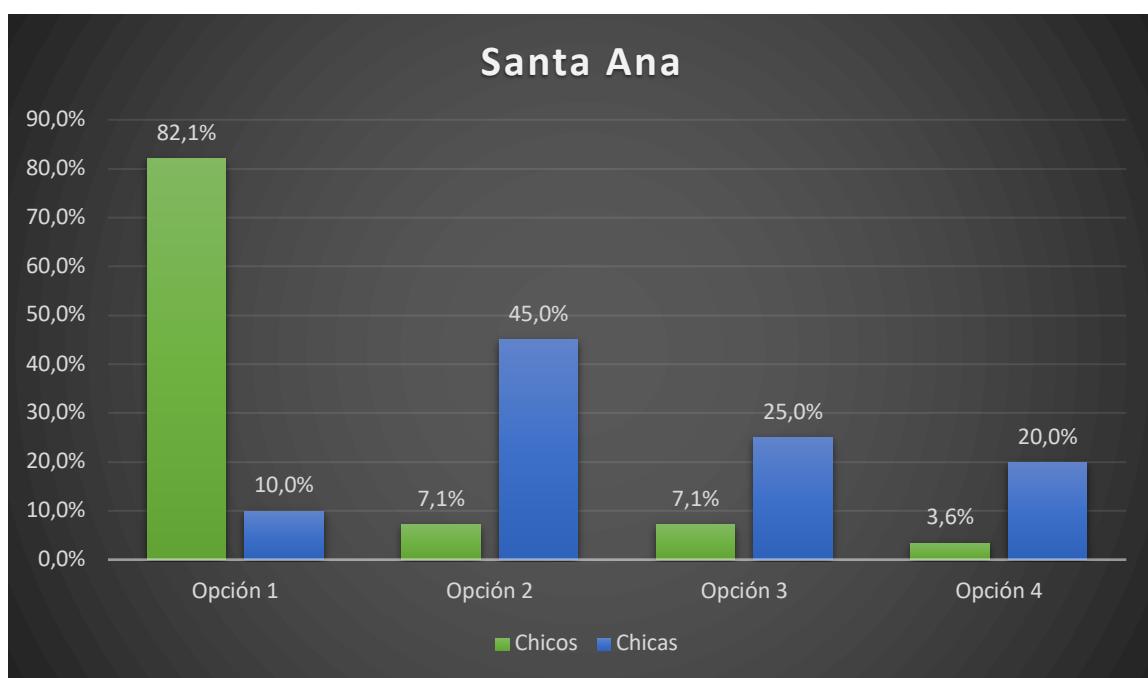
Figura 12. Actividades de los alumnos de Montessori en el recreo.



En este colegio se reparten más los porcentajes por las diferentes opciones, aunque el ganador ha sido otra vez la opción 1 (jugar fútbol, baloncesto u otro deporte) con un 42% de los alumnos. En segundo lugar, ha sido la opción 4 (jugar a otros deportes), y tercer y cuarto lugar han sido la opción 2 (juegos populares) y la 3 (charlar con los compañeros). En este colegio predominan la práctica de deportes en el recreo, dejando un poco de lado los juegos populares o charlar con los amigos o amigas.

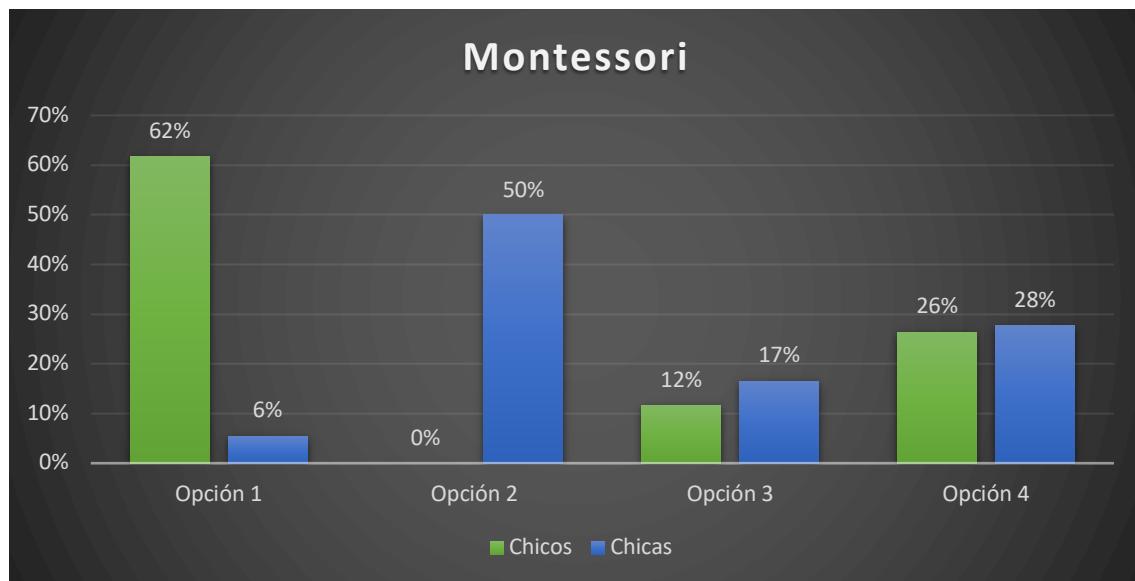
En esta pregunta en los dos colegios el mayor porcentaje ha sido para la opción 1 (jugar fútbol, baloncesto u otro deporte). En cambio, en las opciones 2 (juegos populares) y 3 (charlar) ha obtenido mayor porcentaje el colegio Santa Ana. Por el contrario, en la opción 4 (otros deportes), en el colegio Montessori ha obtenido más. En los dos colegios predominan en los recreos la práctica de deportes, sea fútbol, baloncesto u otro tipo, frente a los juegos populares o charlar con los compañeros.

Figura 13. *Actividades de los alumnos de Santa Ana en el recreo en ambos sexos.*



Esta cuestión, llama mucho la atención el que un 80% de los chicos han señalado la opción 1 (jugar fútbol, baloncesto u otro deporte), mientras que las chicas solo un 10% han señalado esta opción. Las chicas predominan sobre todo en la opción 2 (juegos populares) y también con un menor porcentaje en la 3 y 4. Con esto, se puede decir que gran parte de los chicos se dedica en el recreo a jugar al fútbol o baloncesto y las chicas a juegos populares, hablar con los compañeros u otros deportes.

Figura 14. Actividades de los alumnos de Montessori en el recreo en ambos sexos.



En este caso llama la atención, que más de la mitad de los chicos con un 62% han seleccionado la opción 1 (jugar fútbol, baloncesto u otro deporte), y también que mitad de las chicas con un 50% han seleccionado la opción 2 (juegos populares). En las opciones 3 y 4, los porcentajes han sido muy similares, aunque por poco porcentaje predominan las chicas.

En cuanto a géneros, los chicos han obtenido un clamoroso mayor porcentaje en la opción 1 en los dos colegios. Otro dato importante ha sido que en el colegio Montessori ningún chico ha seleccionado la opción 2. En las demás respuestas, no ha habido una gran diferencia entre un colegio u otro, es decir, en los dos colegios los chicos el porcentaje restante a la opción 1 esta repartido entre las demás opciones y, por el contrario, en las chicas el porcentaje restante de la opción 2 esta repartido por las demás opciones.

Los resultados obtenidos muestran, que mayoritariamente en los dos colegios los chicos juegan en los recreos al fútbol, baloncesto u otro deporte y las chicas a juegos populares.

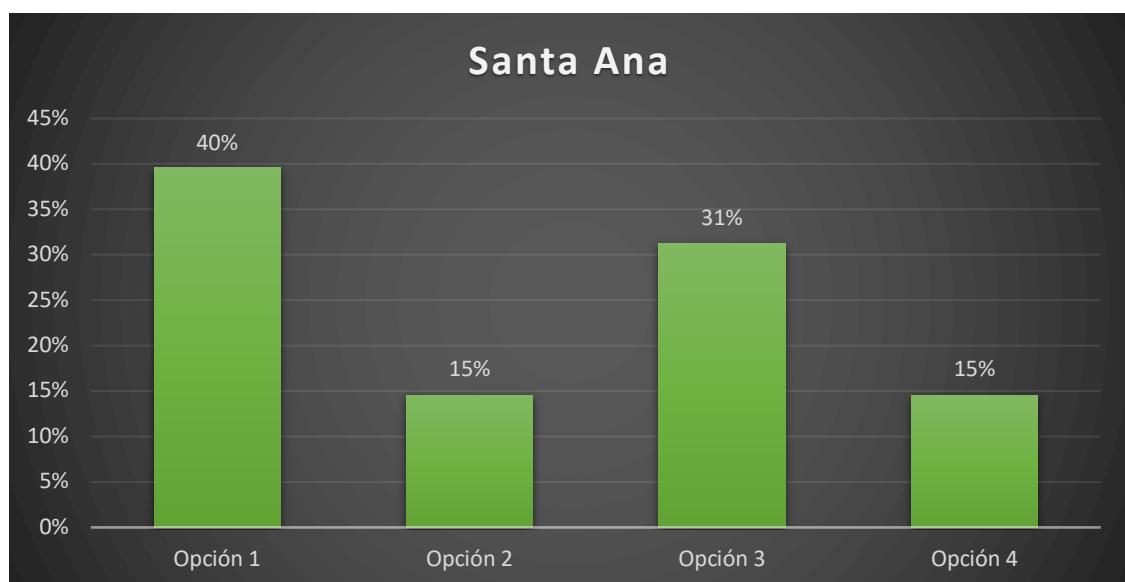
Sexta pregunta: ¿Cómo aprendiste a jugar o a realizar las actividades que practicas durante los recreos?

Como se ha mencionado anteriormente con esta pregunta se pretende saber el cómo. Se descubrirá el porqué los alumnos juegan a ciertos juegos en los recreos o practican un

deporte. Para ello, las repuestas que podían escoger los alumnos eran 4, las cuales se van a enumerar continuación, ya que en la figura no se especifican:

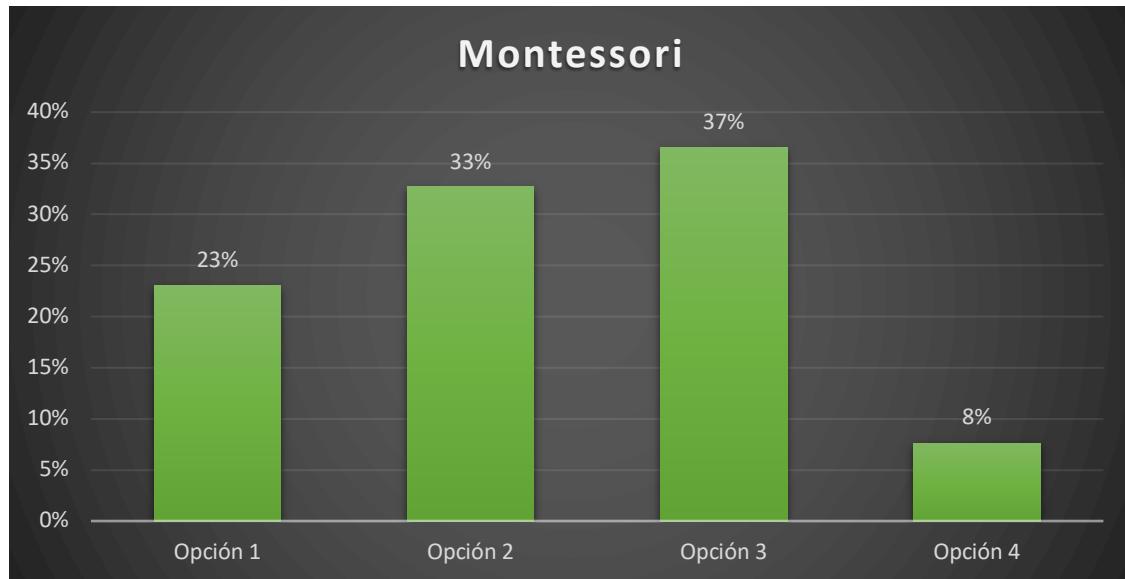
- Opción 1: A través de lo que me enseñaron mis padres, tíos o abuelos.
- Opción 2: De ver como jugaban mis compañeros en el colegio.
- Opción 3: A partir de que lo realizábamos en las clases de Educación Física o de otra materia.
- Opción 4: Realizando lo mismo que e visto en televisión, internet, redes sociales...

Figura 15. *Aprendizaje de actividades realizadas en el recreo por los alumnos de Santa Ana.*



La opción más elegida por los alumnos ha sido la opción 1 (se lo ha enseñado la familia), la segunda, la opción 3 (Educación Física) y con un igual porcentaje las opciones 2 y 4. Estos resultados muestran que, en este colegio, para la gran mayoría de alumnos, el porqué juegan o realizan un deporte es porque sus familiares se lo han transmitido o lo han imitado de las clases de Educación Física. La minoría que ha elegido la opción 4 que trata sobre las tecnologías, refleja la gran influencia que tiene sobre las personas y especialmente sobre los niños.

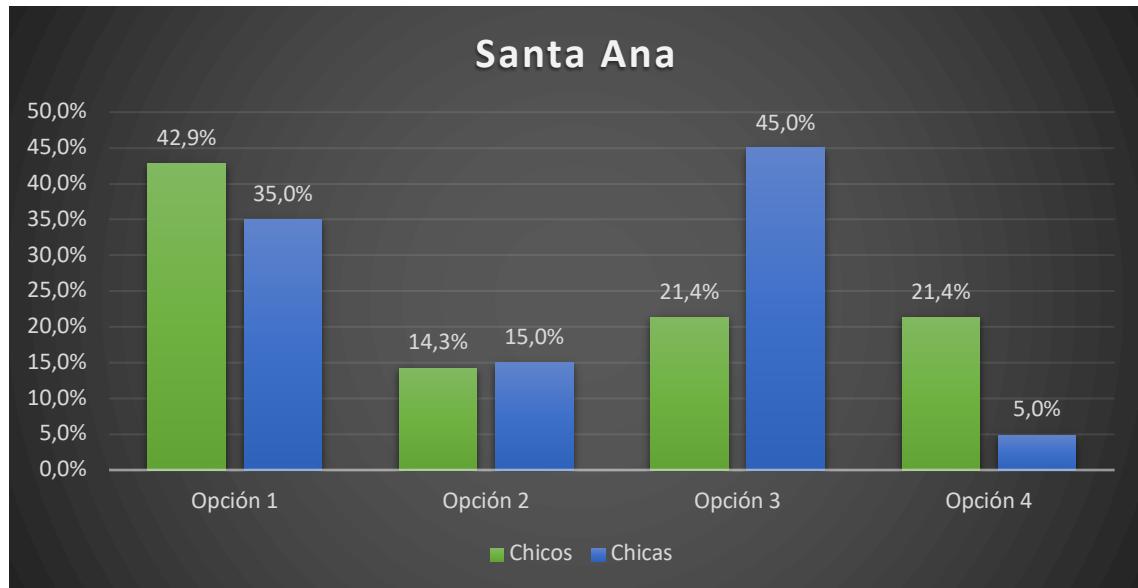
Figura 16. *Aprendizaje de actividades realizadas en el recreo por los alumnos de Montessori.*



En este colegio, la elección de las opciones ha estado más repartida, especialmente entre las tres primeras opciones. Las elecciones más elegidas han sido la 3 y la 2, es decir, las actividades de los niños en el recreo principalmente son influenciadas en mayor grado por la materia de Educación Física y por los compañeros. También están influenciadas en menor grado por la familia, debido a que la opción 1 ha obtenido el 23% de elecciones. Para terminar, las tecnologías han influenciado poco en los alumnos de este colegio, ya que ha obtenido tan solo un 8%.

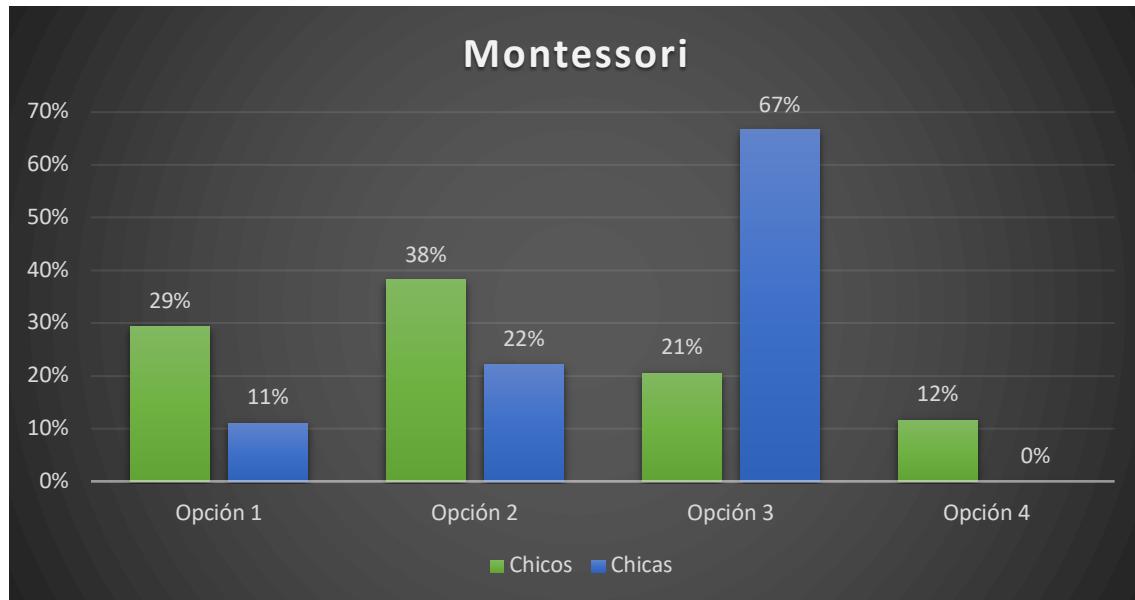
En la diferencia entre colegios, sobresale, que en el colegio de Zaragoza a los alumnos a la hora de jugar en el recreo les influencia con más fuerza lo que realizan en las clases de Educación Física y sus compañeros. En cambio, en Santa Ana, aunque muchos alumnos eligieron la tercera opción, le influencia más la familia a la hora de jugar. Esta diferencia entre colegios puede ser debida a la forma de impartir Educación Física, es decir, que a los alumnos les parezca lúdica y divertida y, posteriormente en el recreo la quieran imitar. También esta presente la opción 4, sobre la influencia de las tecnologías en las actividades de los alumnos en el recreo, y como se ve varios alumnos las han seleccionado. Esto habrá sucedido, por ejemplo, al ver algo en la televisión, redes sociales... que este de moda, y les haya gustado.

Figura 17. Aprendizaje de actividades realizadas en el recreo por los alumnos de Santa Ana en ambos sexos.



Los resultados revelan que las diferencias entre chicos y chicas en la elección de las opciones no es tan destacable en algunas de las opciones; destacan sobre todo las opciones 3 y 4. En la opción 3 se ve claramente como las chicas, a la hora de jugar en el recreo imitan más las actividades o deportes de Educación Física que los chicos; y en la opción 4, son los chicos los que se fijan o imitan más de las tecnologías. Por último, la opción que ha tenido una mayor elección por parte de los dos géneros ha sido la opción 1, esto quiere decir que a gran parte de los alumnos le ha influenciado la familia.

Figura 18. *Aprendizaje de actividades realizadas en el recreo por los alumnos de Montessori en ambos sexos.*



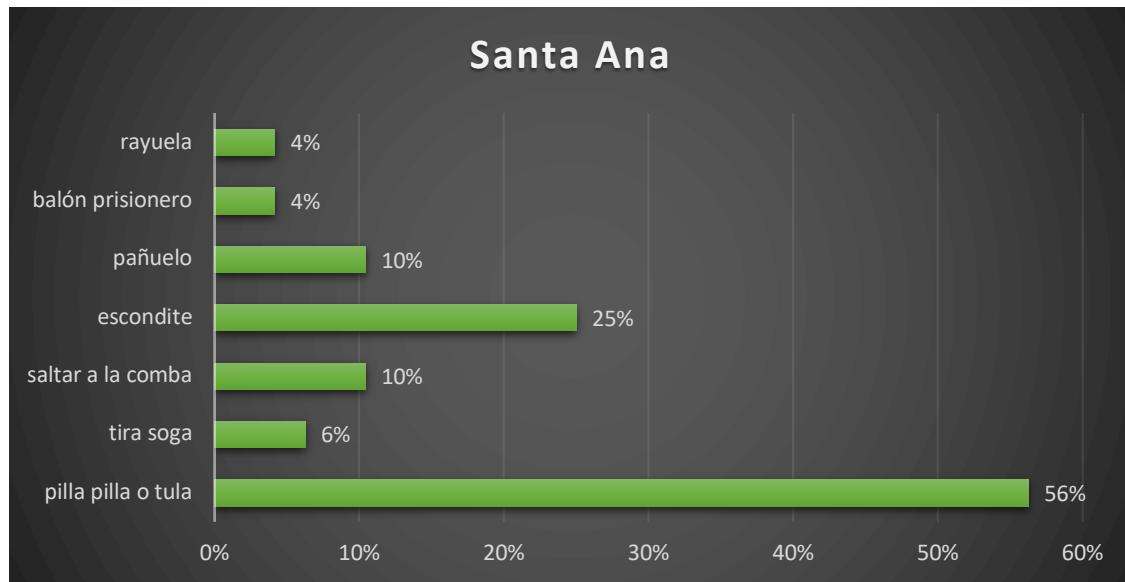
La elección de los chicos en esta pregunta ha sido muy variada, es decir no resalta ninguna opción por encima de otra, lo único que la opción más elegida ha sido la 2, y conlleva que la gran parte de los chicos están influenciados por sus compañeros en los recreos. En las chicas con una gran diferencia, destaca que la elección más elegida ha sido la opción 3, con que lo que se realiza en las clases de Educación Física les sirve posteriormente para jugar en los recreos.

Las chicas de los dos colegios prevalecen en esta pregunta, ya que son ellas las que más influencia han obtenido en sus actividades la materia de Educación Física. Como se ha comentado antes esto puede ser debido a la forma de impartir las clases y el contenido. Los chicos en Calatayud son influenciados en mayor grado por la familia, mientras que en Zaragoza están influenciados equitativamente por todas las opciones.

Séptima pregunta: ¿Cuáles son los juegos que más practicas en el recreo?

Los alumnos aquí especificarán que tipo de juegos practican en los recreos. Han tenido la posibilidad de clasificarlos desde el juego que menos juegan hasta el que más. Posteriormente se han clasificado en función de los alumnos, y estos han sido los resultados:

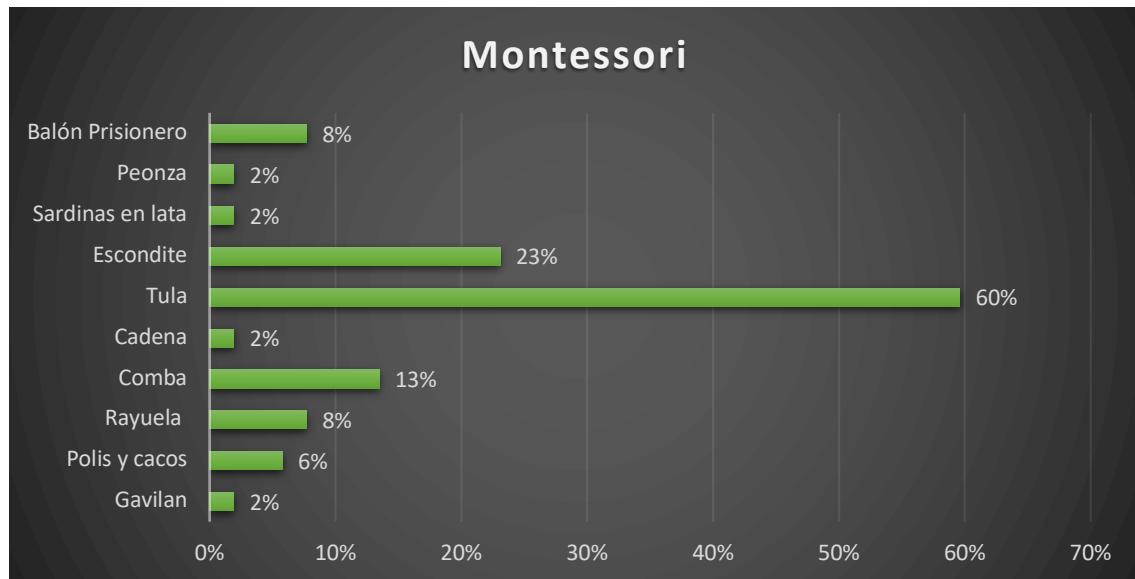
Figura 19. Práctica de Juegos Populares en el recreo de Santa Ana.



En este centro, una vez clasificados todos los resultados, como se puede ver, se practica una gran variedad de juegos populares. En primer lugar, con un 56%, es decir, más de la mitad de los alumnos de 4º de Primaria juegan al pilla pilla o tula. En segundo lugar, es el escondite, con un 25%, pero también tiene mucha fuerza. En los últimos lugares, se encuentran los demás juegos, predominando sobre estos el juego del pañuelo y el saltar a la comba.

Los juegos especificados por los alumnos de este centro han sido: pilla pilla o tula, tira soga, saltar a la comba, escondite, pañuelo, balón prisionero, rayuela.

Figura 20. Práctica de Juegos Populares en el recreo de Montessori.

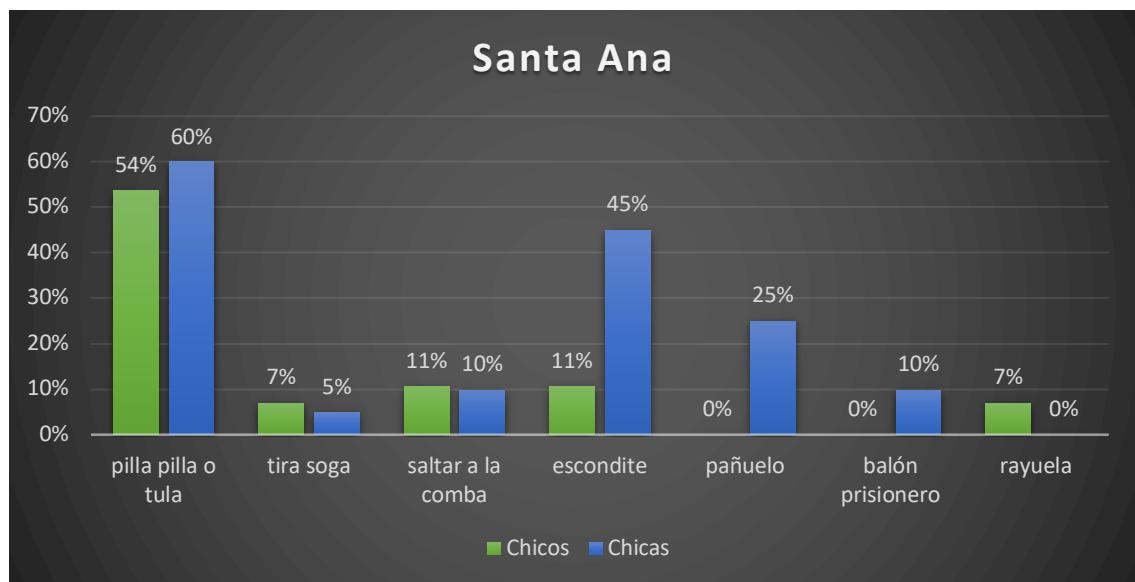


Aquí también practican los alumnos una gran variedad de juegos populares en los recreos. En primer lugar, con un 60%, es decir, más de la mitad de los alumnos de 4º de Primaria juegan al pilla pilla o tula. En segundo lugar, es el escondite, con un 23%, y en los últimos lugares, se encuentran los demás juegos, predominando sobre estos el juego del balón prisionero, la comba y la rayuela.

Los juegos especificados por los alumnos de este centro eran: tula o pilla pilla, escondite, gavilán, sardinas en lata, peonza, balón prisionero, saltar a la comba, cadena, rayuela, polis y cacos.

Por último, a la hora de agrupar los juegos populares, incide que, en cada colegio, aunque coinciden algunos juegos, hay muchos que son diferentes, como por ejemplo en el Montessori: sardinas en lata, peonza, cadena y polis y cacos. Estos juegos no han sido nombrados por los alumnos de Calatayud, ya que han nombrado otros, cuyo motivo puede ser que no los conozcan o, sí es así, sea por otro nombre. Como coincidencia se puede señalar que en ambos colegios ha predominado en primer lugar, el juego tula o pilla pilla, y, en segundo lugar, el escondite, obteniendo los mayores porcentajes.

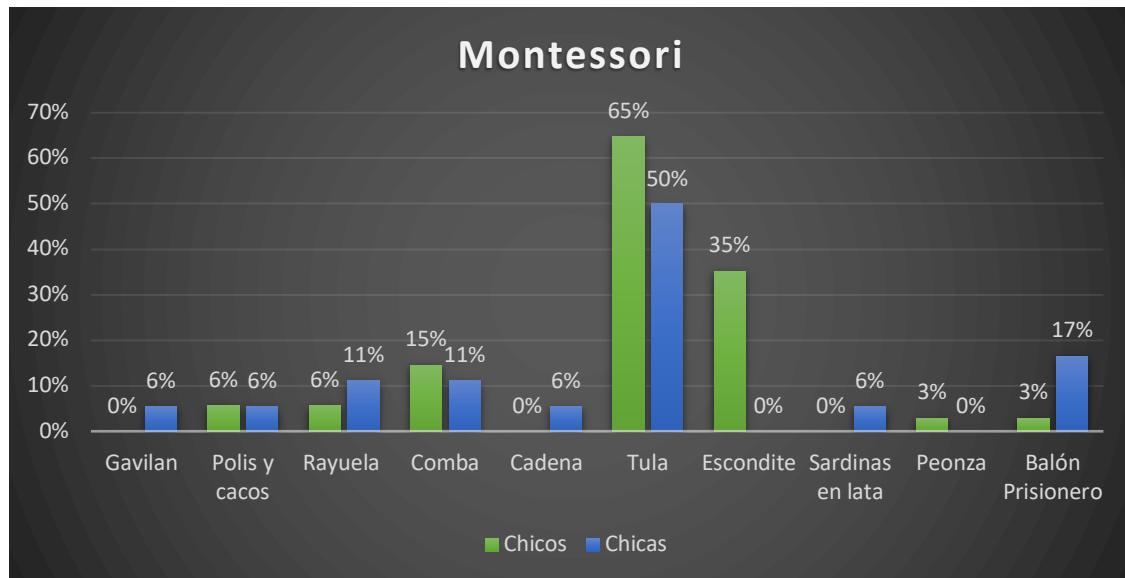
Figura 21. *Práctica de Juegos Populares en el recreo de Santa Ana en ambos sexos.*



La práctica de juegos populares en el recreo del colegio de Santa Ana, por parte de los chicos mayoritariamente juegan sobre todo al pilla pilla o tula, y en menor medida de forma equitativa a los demás juegos, menos al pañuelo y balón prisionero, que no tienen participación. Las chicas, tienen más participación de forma general que lo chicos en la

práctica de juegos, debido a que han obtenido mayores porcentajes en la mayoría, y tan solo no tienen participación en uno de ellos, la rayuela.

Figura 22. *Práctica de Juegos Populares en el recreo de Montessori en ambos sexos.*



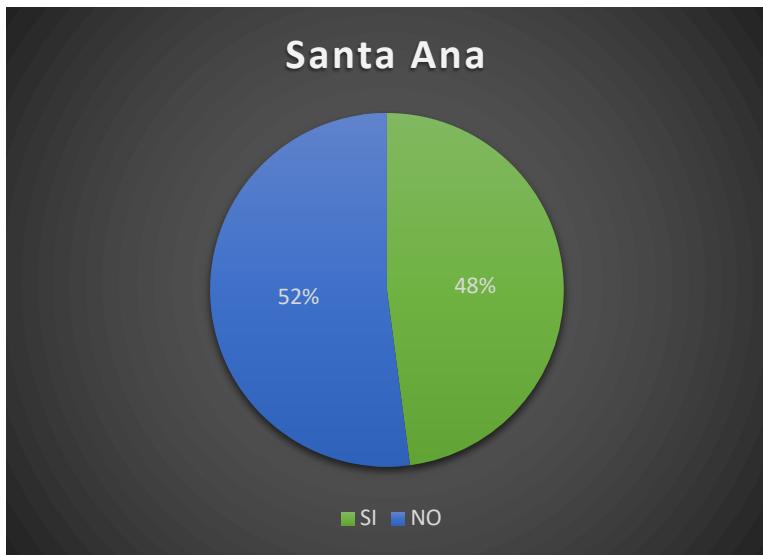
En este colegio, por la parte de los chicos, los porcentajes mayores los han obtenido en dos juegos, en el pilla pilla o tula y el escondite; en los demás juegos tienen un porcentaje mucho menor, menos en varios juegos como son: gavilán, cadena y sardinas en lata, que no participan. Las chicas en cambio solo resaltan en un juego, el tula o pilla pilla, y en los demás tienen porcentajes muy bajos, e incluso no participan en los juegos: escondite y peonza.

Las principales diferencias entre géneros, se puede decir que ha sido por parte de los chicos que en el colegio Montessori tienen una gran participación en dos juegos, mientras en Santa Ana solamente en uno. Por otra parte, las chicas, es el caso contrario a los chicos, es en el colegio de Santa Ana donde su mayor participación es en dos juegos, mientras que en Montessori solo uno.

Octava pregunta: ¿Participas en algún deporte que ofrece el colegio?

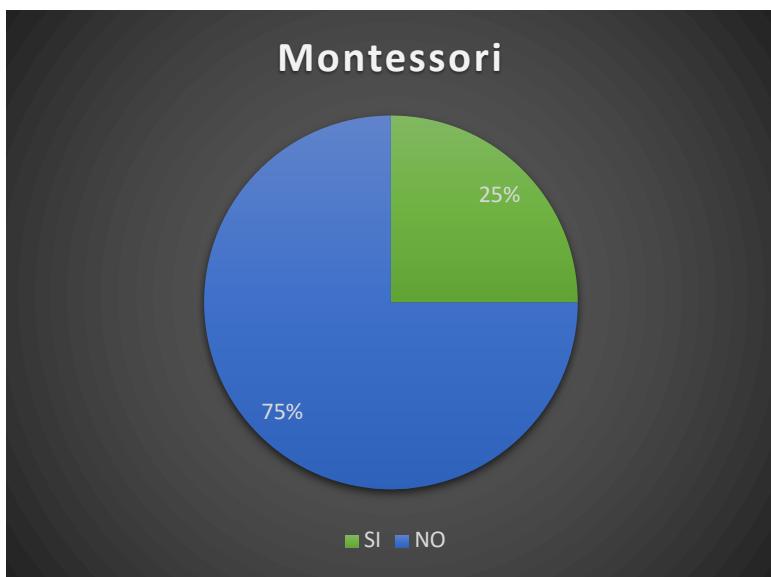
Se pretende saber qué cantidad de alumnos están apuntados a algún deporte que ofrece el colegio, y sí es así, que digan a cuál. Además, con esta pregunta, también se averiguará las actividades que oferta el colegio a sus alumnos.

Figura 23. Alumnos que practican un deporte en el colegio de Santa Ana.



Menos de la mitad de los alumnos con un 48% participan en actividades que ofrece el colegio de Santa Ana.

Figura 24. Alumnos que practican un deporte en el colegio de Montessori.



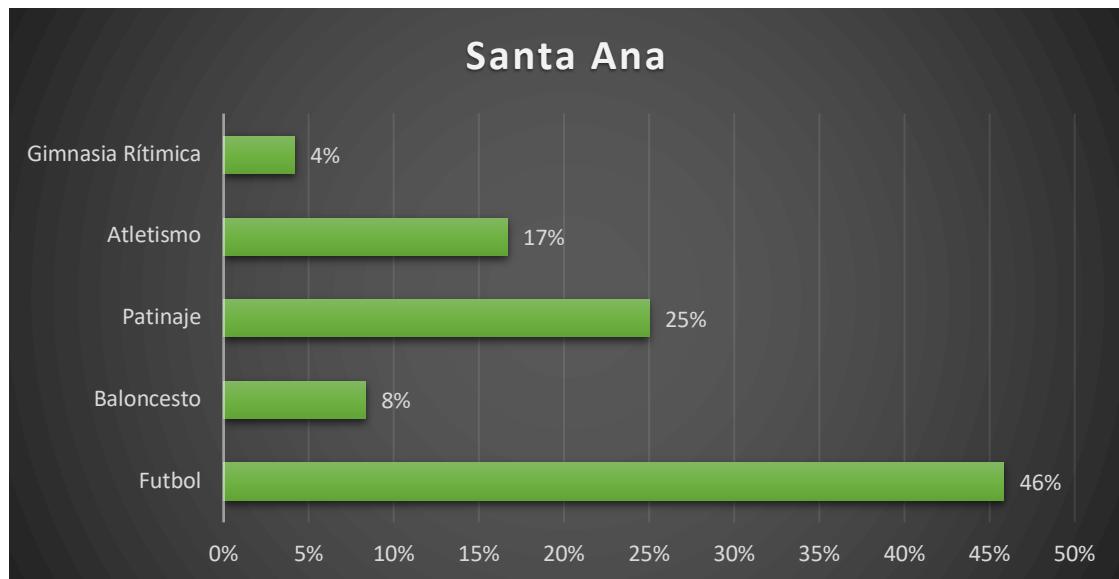
Tan solo un cuarto de los alumnos participa en actividades que ofrece el colegio Montessori.

La diferencia entre estos dos colegios es muy llamativa, ya que en el primer colegio participan en algún deporte casi la mitad de los alumnos, y en el segundo colegio tan solo un cuarto. Esto puede ser debido a varios motivos: que el colegio Montessori oferte pocas actividades a sus alumnos o también, a que al tratarse de un colegio urbano en una ciudad

como Zaragoza, los padres de los alumnos no se puedan hacerse cargo de ellos por las tardes, como, por ejemplo, llevarlos o recogerlos del colegio.

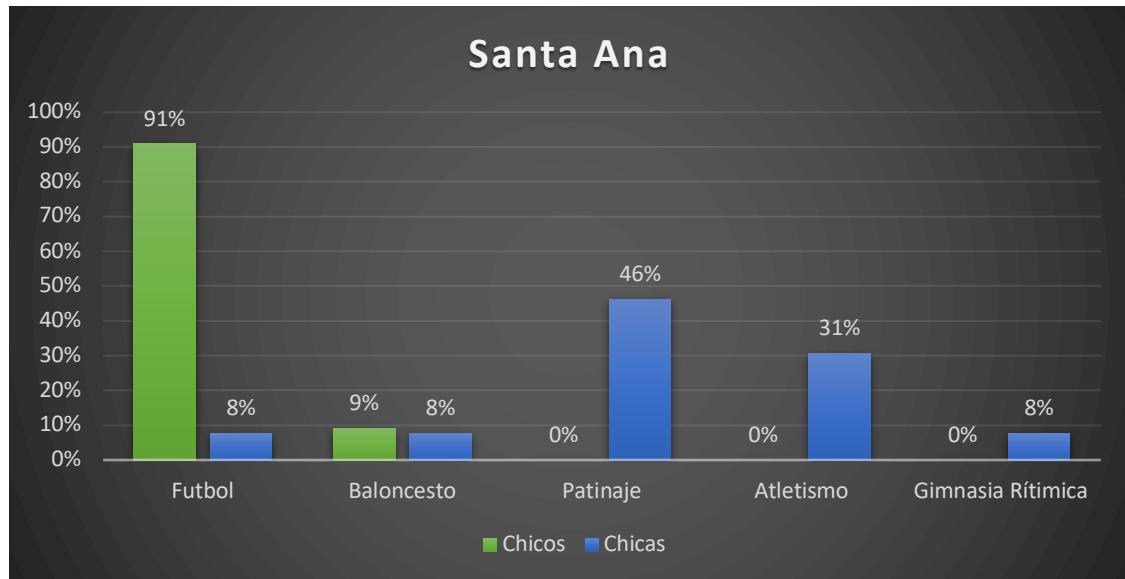
Dentro de los alumnos que han respondido y que participan en una actividad ofertada por el colegio, se analizará que tipo de actividades realizan:

Figura 25. *Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Santa Ana en el colegio.*



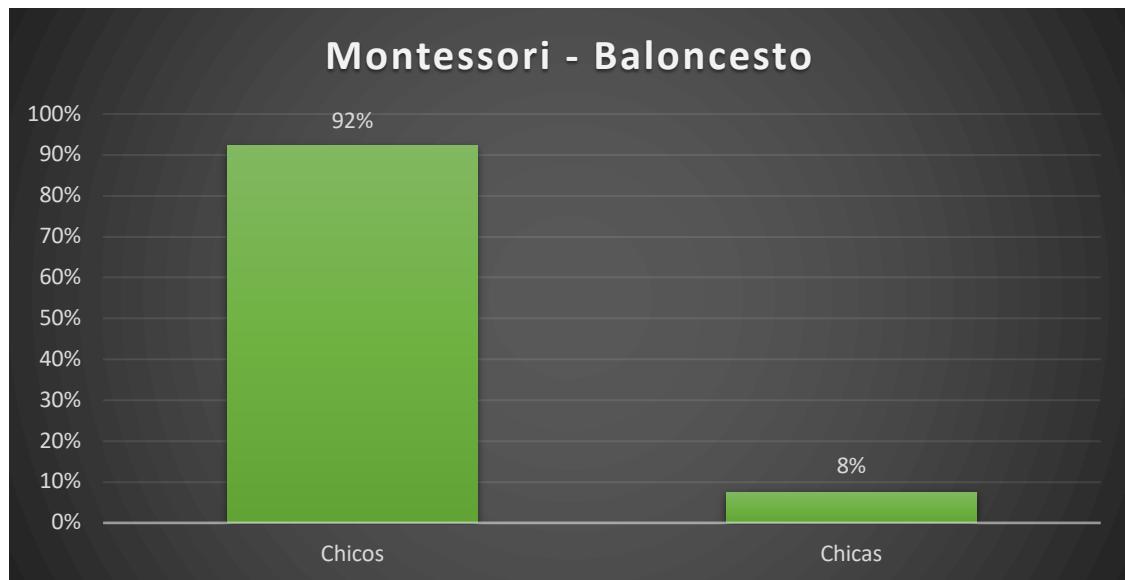
Este colegio, por las actividades que están apuntadas los alumnos, se observa que ofertan gimnasia rítmica, atletismo, patinaje, baloncesto y fútbol. El deporte que predomina es el fútbol, y por detrás con porcentajes similares van el patinaje y atletismo. Finalmente, los deportes que son menos practicados por nuestros alumnos son el baloncesto y la gimnasia rítmica.

Figura 26. Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Santa Ana en el colegio de ambos sexos.



En este mismo colegio, los chicos están apuntados principalmente al fútbol, menos un pequeño porcentaje al baloncesto. En los demás deportes no tienen ninguna participación. Las chicas, en cambio, participan en todos los deportes, aunque predominan el patinaje y atletismo entre otros; en los dos restantes tienen una pequeña participación.

Figura 27. Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Montessori en el colegio de ambos sexos.



En este centro, el pequeño porcentaje de alumnos que estaban apuntados a un deporte o actividad, es únicamente al baloncesto. Dentro de este, un alto porcentaje de alumnos son chicos, frente a uno pequeño de chicas.

Como se ha comentado anteriormente, ahora hay una explicación a el porqué había tan pocos alumnos apuntados a actividades que ofertaba el colegio Montessori. Los alumnos apuntados, tan solo están a baloncesto, y el motivo puede ser entre otros a que este colegio solo oferte este deporte. La diferencia con Santa Ana es, que este ofrece una gran variedad de deportes para sus alumnos. También se debe saber que, Montessori tiene un recreo muy reducido con una cancha de baloncesto, ya que es un colegio pequeño; y Santa Ana tiene dos recreos muy amplios con pistas de fútbol y baloncesto, y un pabellón con una cancha de baloncesto, es decir, tiene más infraestructuras y posibilidades de cara a disponer y ofertar más actividades. Esto puede ser motivo de que solo oferten baloncesto, o de que los alumnos simplemente se apunten a eso.

5.4. Cuarta parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno fuera del colegio.

El principal objetivo de esta parte es que los niños muestren qué tipo de juegos o deportes practican en su tiempo libre fuera del horario escolar. También interesa el cómo y el porqué, es decir, el qué los ha llevado a jugar a un juego o practicar un deporte, por ejemplo, sí lo realiza porque le ha influenciado su familia, porque lo ha visto o practicado en educación física...etc. Por último, se pretende saber si los alumnos practican o no algún deporte externo al horario escolar, y sí es así saber cual.

Para ello esta parte consta de 4 preguntas que se van a analizar:

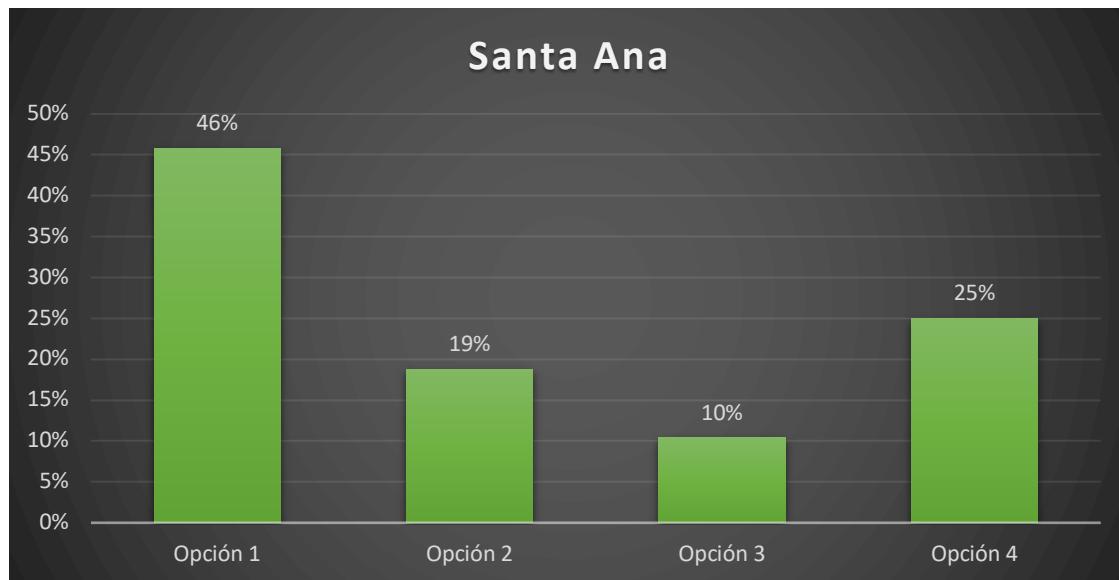
Novena pregunta: Normalmente, ¿A qué juegas fuera del colegio?

Los alumnos deberán indicar simplemente que tipo de actividad practican fuera del horario escolar, sin tener que especificarla. Las repuestas que podían escoger los alumnos eran 4, las cuales se van a enumerar a continuación, ya que en la figura no se especifican:

- Opción 1: Juego al fútbol, baloncesto... u otro deporte.
- Opción 2: Juego a juegos como saltar a la comba, tula o pilla pilla, la rayuela, balón prisionero... (Juegos Populares)

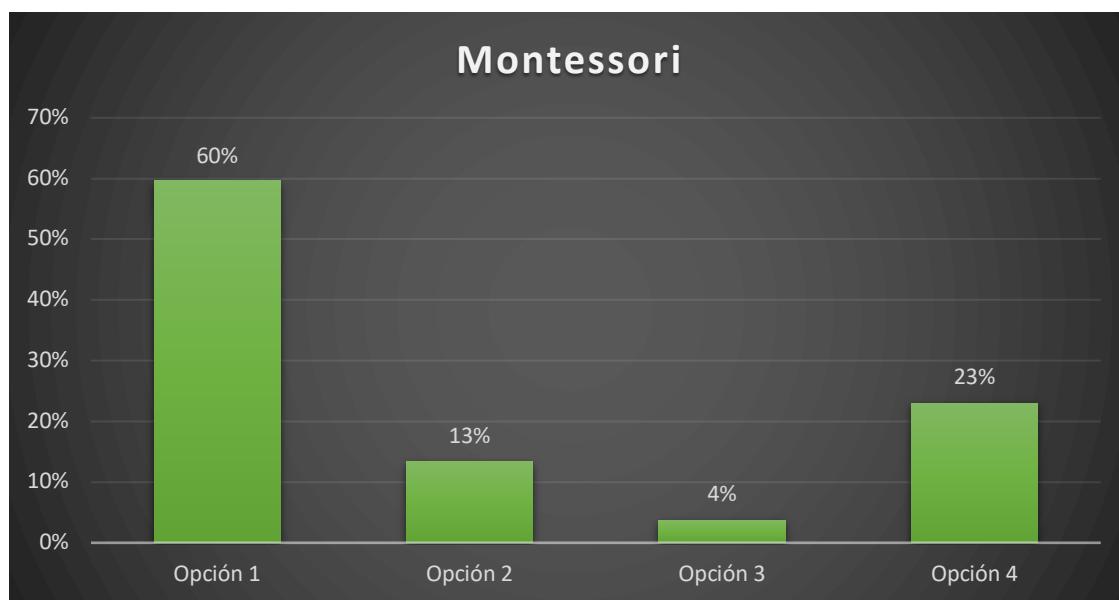
- Opción 3: Casi siempre prefiero estar dando vueltas por el patio y charlar con mis amigos o amigas.
- Opción 4: Otros juegos o deportes.

Figura 28. *Actividades de los alumnos de Santa Ana fuera del colegio.*



Los alumnos de este centro, han seleccionado más la opción 1 (fútbol, baloncesto u otros deportes), posteriormente la opción 4 (otros juegos o deportes) y, por último, la opción 2 y 3. Fuera del horario escolar, los alumnos se dedican más a practicar un deporte o juego concreto, que como podemos ver, a juegos populares o charlar con sus amigos en los ratos libres.

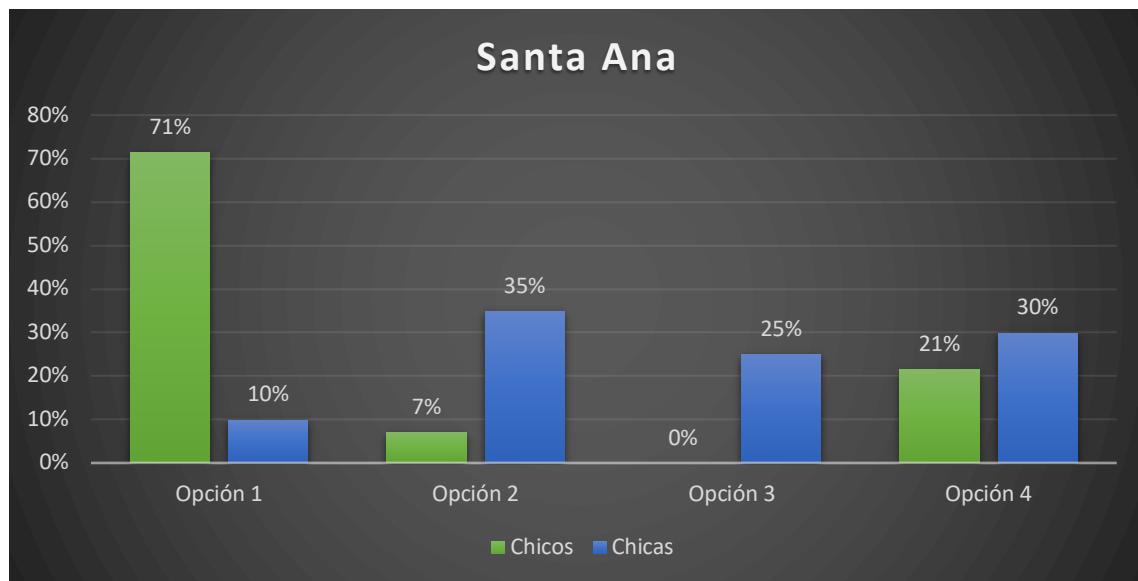
Figura 29. *Actividades de los alumnos de Montessori fuera del colegio.*



Aquí, sigue siendo la opción 1 la más elegida por los alumnos de este centro, y en segundo lugar la opción 4, dejando en últimos puesto la opción 2 y 3.

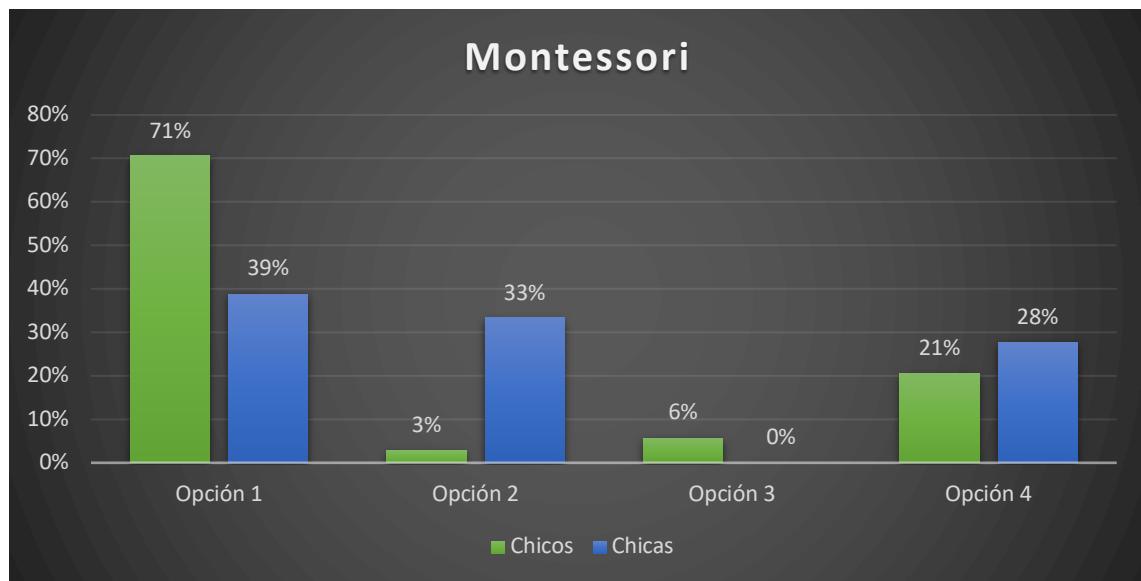
En los dos casos, como en Santa Ana como Montessori, las opciones de practicar un deporte determinado (1y 4) han sido las más elegidas. Esto es debido seguramente, a que los alumnos estén apuntados a algún club de un determinado deporte. La presencia de juegos populares fuera del horario escolar ha bajado en diferencia a los recreos, que obtenían un porcentaje bastante superior en comparación de estos.

Figura 30. *Actividades de los alumnos de Santa Ana fuera del colegio en ambos sexos.*



La diferencia por parte de alumnos de este centro, por un lado, en los chicos predomina la práctica de un deporte concreto, mientras que un pequeño número de alumnos juegan a juegos populares; y por otro lado las chicas, sus mayores elecciones han sido en primer lugar los juegos populares, la práctica de otro tipo de juego o deporte y charlar con sus amigas.

Figura 31. Actividades de los alumnos de Montessori fuera del colegio en ambos sexos.



La opción 1 y la 4 son las más seleccionadas por parte de los chicos, practicando un deporte concreto. Las chicas realizan más o menos de forma equitativa las opciones 1, 2 y 4, menos en la 3, que no han tenido participación.

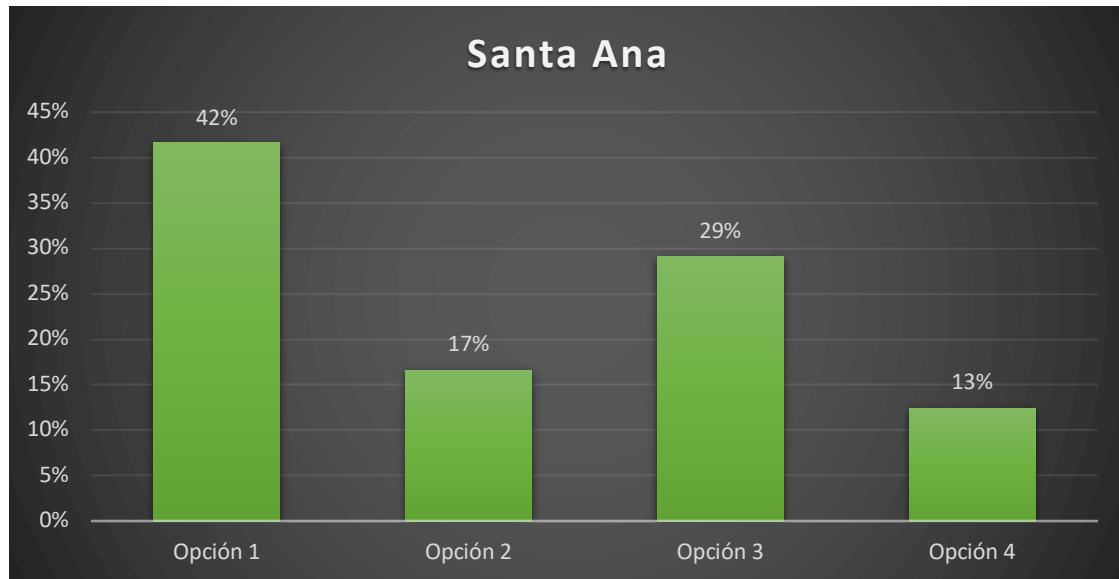
En la examinación de estos datos, los chicos de ambos colegios fuera del horario escolar prefieren practicar un deporte concreto, y como se ha mencionado anteriormente seguramente estén apuntados a algún club. En cambio, las chicas además de que también realizan un deporte externo a la escuela, juegan a juegos populares más que lo chicos.

Décima pregunta: ¿Cómo aprendiste a jugar o a realizar las actividades que practicas fuera del colegio?

Como en el caso anterior, con esta pregunta se intenta saber el cómo. Descubrir el porqué los alumnos juegan a ciertos juegos o practican un deporte fuera del horario escolar. Para ello, las respuestas que podían escoger los alumnos eran 4, las cuales están enumeradas a continuación, ya que en la figura no se especifican:

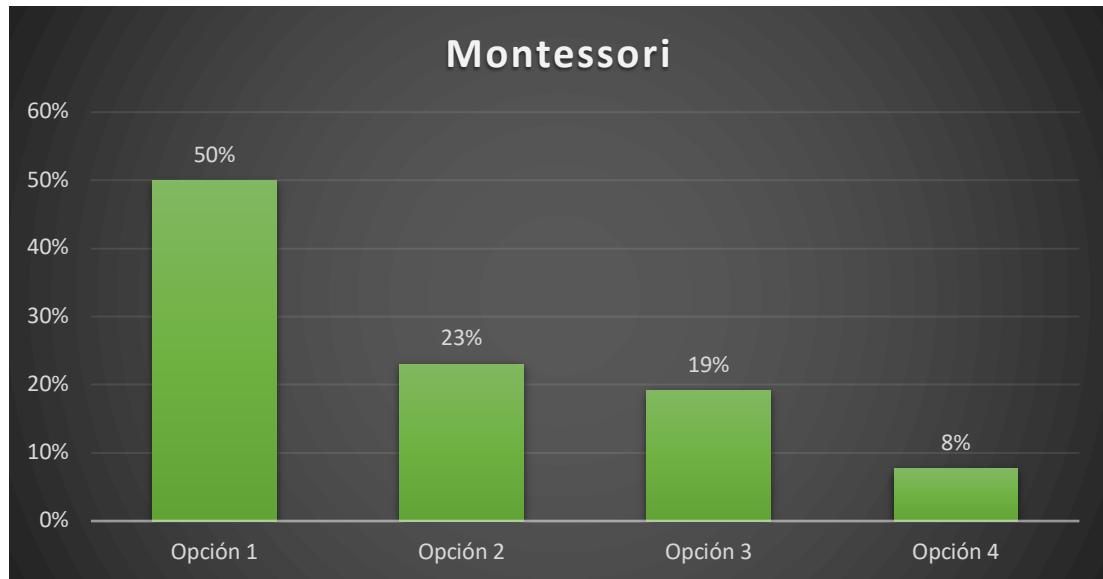
- Opción 1: A través de lo que me enseñaron mis padres, tíos o abuelos.
- Opción 2: De ver como jugaban mis compañeros en el colegio
- Opción 3: A partir de que lo realizábamos en las clases de Educación Física o de otra materia.
- Opción 4: Realizando lo mismo que e visto en televisión, internet, redes sociales...

Figura 32. Aprendizaje de actividades realizadas fuera del colegio por los alumnos de Santa Ana.



La opción más elegida por los alumnos ha sido la 1 (se lo ha enseñado la familia), la segunda, la opción 3 (Educación Física) y con un porcentaje parecido las opciones 2 y 3. Estos resultados muestran que, para la gran mayoría el porqué juegan o realizan un deporte, es porque sus familiares se lo han trasmisido o lo han imitado de las clases de Educación Física. La minoría que ha escogido la opción 4 que trata sobre las tecnologías, muestra la gran influencia que tiene sobre las personas y especialmente sobre los niños.

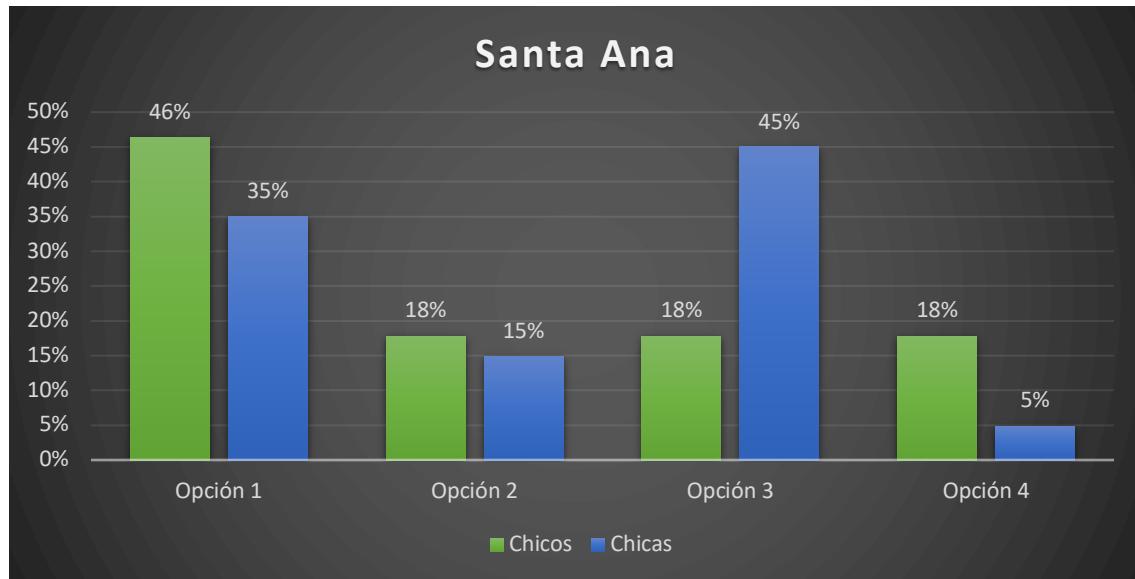
Figura 33. *Aprendizaje de actividades realizadas fuera del colegio por los alumnos de Montessori.*



Este colegio, la primera opción que ha sido la más elegida, en concreto por mitad de los alumnos de este curso, quiere decir que las actividades o deportes que realizan se debe principalmente a algún familiar. En segundo lugar, la segunda y tercera opción tiene un porcentaje equitativo, a estos alumnos les ha influenciado algún amigo o alguna actividad que hayan realizado en Educación Física y les haya gustado o atraído. La minoría que ha elegido la opción 4 que trata sobre las tecnologías, muestra la gran influencia que tiene sobre las personas y especialmente sobre los niños.

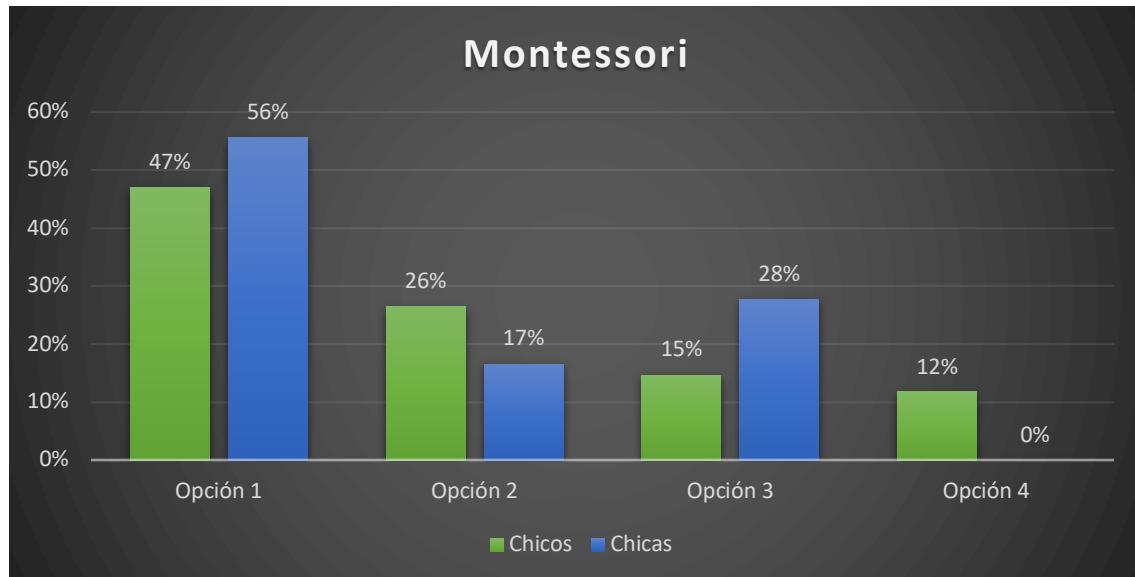
En la comparación entre colegios, no hay tanta diferencia, ya que ambos eligieron en mayoría la primera opción, y puede ser debido a que sus padres o algún familiar les haya apuntado a algún deporte, como por ejemplo fútbol, baloncesto, Karate, o cualquier otro. También hay que decir que, en Santa Ana, ha influenciado con más fuerza que en Montessori la materia de Educación Física, y, las tecnologías, producto de que lo hayan podido ver en televisión o redes sociales.

Figura 34. Aprendizaje de actividades realizadas fuera del colegio por los alumnos de Santa Ana en ambos sexos.



Las diferencias entre chicos y chicas en la elección de las opciones no son tan destacables; destacan sobre todo las opciones 3 y 4. En la opción 3 se ve claramente como las chicas, imitan más las actividades o deportes de Educación Física que los chicos; y en la opción 4, son los chicos los que se fijan o imitan más de las tecnologías. Por último, la opción que ha tenido una mayor elección por parte de los chicos ha sido la opción 1, aunque las chicas también han obtenido un porcentaje muy alto, y esto quiere decir que a gran parte de los alumnos le ha influenciado la familia.

Figura 35. Aprendizaje de actividades realizadas fuera del colegio por los alumnos de Montessori en ambos sexos.



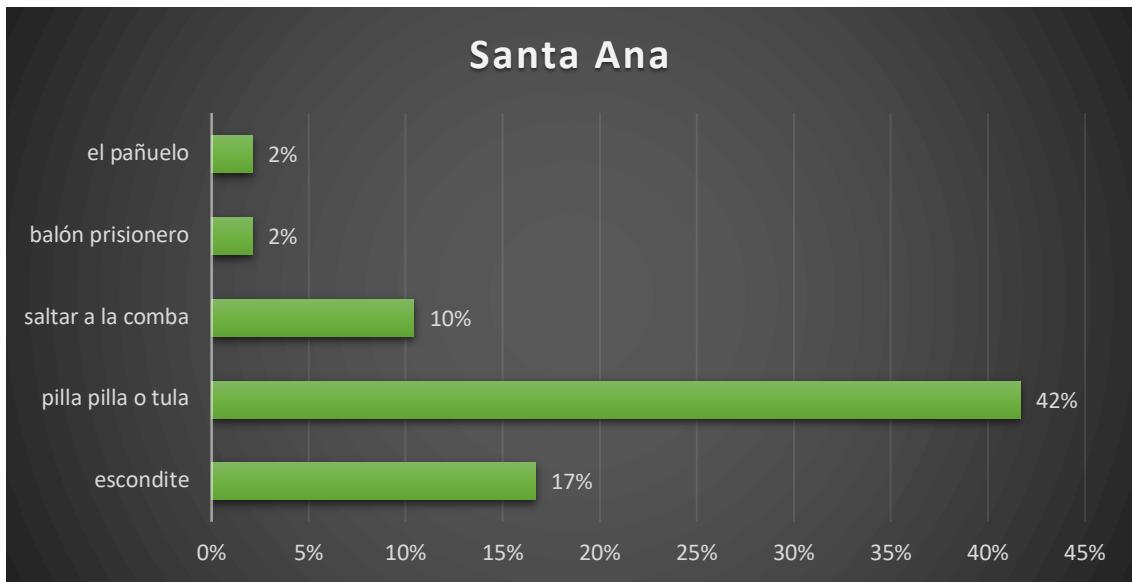
La elección de los chicos en esta pregunta ha sido muy variada, no obstante, resalta la opción 1 por encima de las otras, lo que conlleva que la gran parte de los chicos están influenciados por sus familiares. En las chicas, también la elección más elegida ha sido la opción 1, con más de un 50%, y en la opción 4, no han tenido participación, es decir, no le influencia las tecnologías a la hora de realizar una actividad.

Las chicas de los dos colegios resaltan en dos preguntas, en Santa Ana están influenciadas por parte de la Educación Física y, en el Montessori por sus familiares. Por parte de los chicos en ambos colegios están igualados siendo la opción 1 la más elegida y las demás equitativas.

Undécima pregunta: ¿Cuáles son los juegos que más practican fuera del colegio?

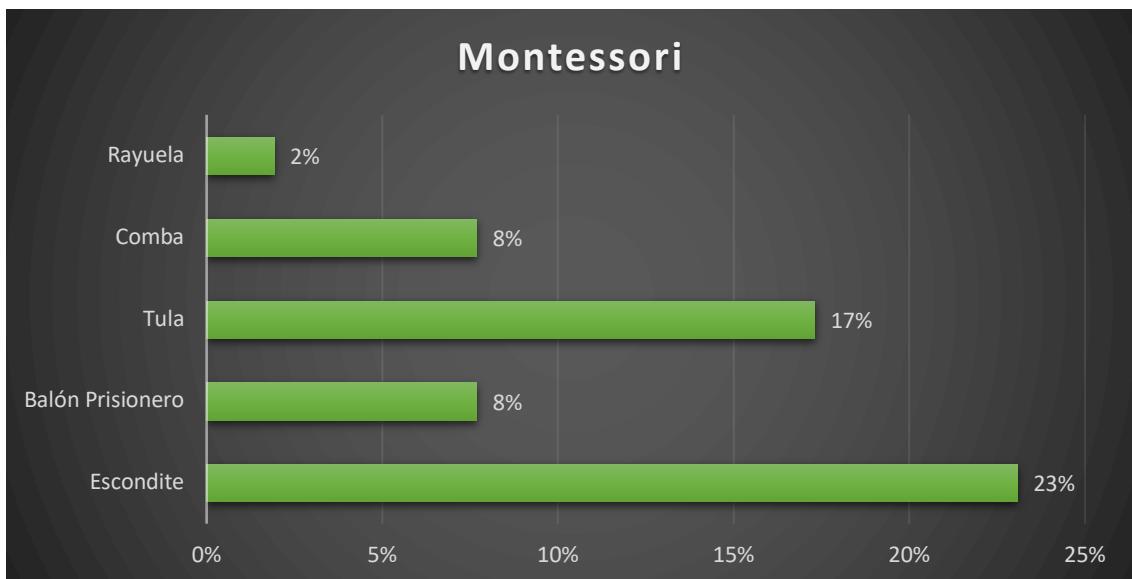
Los alumnos aquí especifican que tipo de juegos practican fuera de la escuela. Han tenido la posibilidad de clasificarlos desde el juego que menos juegan hasta el que más. Muchos de estos alumnos, en vez de escribir juegos que pueden practicar fuera de la escuela, han puesto los deportes que realizan. Por ello, los porcentajes de algunos juegos no son muy altos. Posteriormente se han clasificado en función de los alumnos, y estos han sido los resultados:

Figura 36. *Práctica de Juegos Populares fuera de la escuela de Santa Ana.*



Esta figura plasma que los juegos populares no son muy ejercitados fuera de la escuela, ya que han obtenido porcentajes muy bajos. El juego que más practican los alumnos de este centro fuera de la escuela con un porcentaje destacable respecto los demás, es el pilla pilla o tula, seguidos de saltar a la comba junto con el escondite. En los últimos lugares han quedado el balón prisionero y el pañuelo.

Figura 37. *Práctica de Juegos Populares fuera de la escuela de Montessori.*



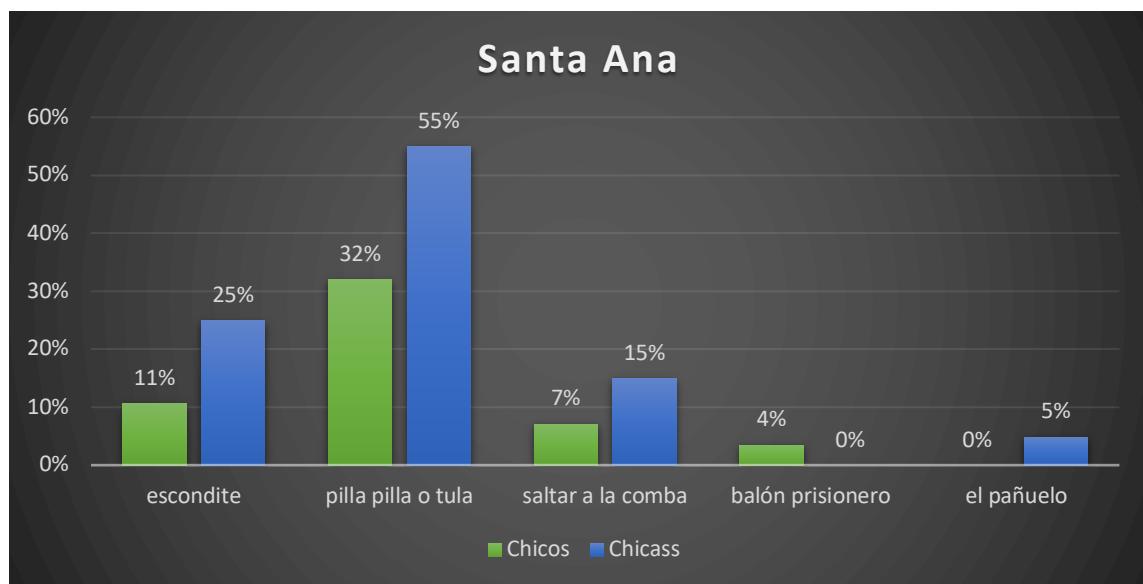
En este centro tampoco son muy ejercitados los juegos populares fuera de la escuela. El juego que más practican los alumnos son el escondite y el tula o pilla pilla. En lugares posteriores están la comba y el balón prisionero, y en último lugar la rayuela. Esto puede

ser debido posiblemente a que, para este juego, es necesario unas pintadas en el suelo para poder jugar, y por ello resulta menos accesible.

En los juegos propuestos por los alumnos de los dos centros hay una gran coincidencia, ya que son los mismos. Solamente, como diferencia es que no coinciden en un juego en cada centro. También, los dos juegos más practicados fuera del colegio han sido el tula o pilla pilla y el escondite.

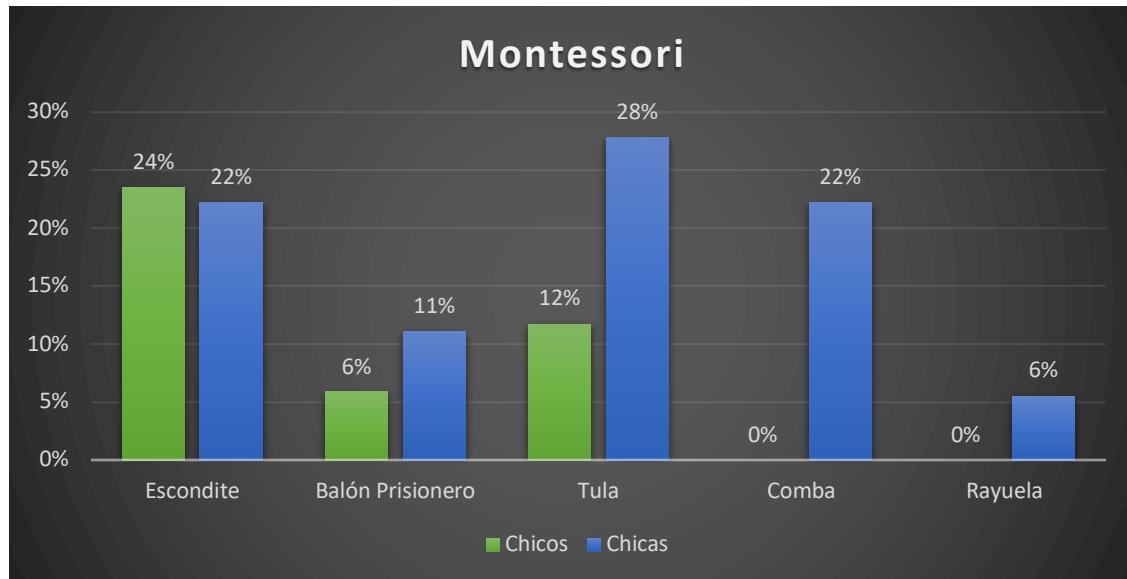
Como se a dicho anteriormente, los porcentajes en los juegos populares realizados fuera de la escuela han sido más bajos de lo esperado, debido a que muchos de los alumnos se han equivocado, o no han entendido la pregunta en sí y, han respondido los deportes que practican con otros clubes externos al colegio.

Figura 38. *Práctica de Juegos Populares fuera de la escuela de Santa Ana en ambos sexos.*



La práctica de juegos populares fuera de la escuela predomina en este centro sobre todo en las chicas, ya que han obtenido en todos juegos un mayor porcentaje que los chicos. En cambio, hay un juego en el que estas no han tenido participación como es el balón prisionero.

Figura 39. *Práctica de Juegos Populares fuera de la escuela de Montessori en ambos sexos.*



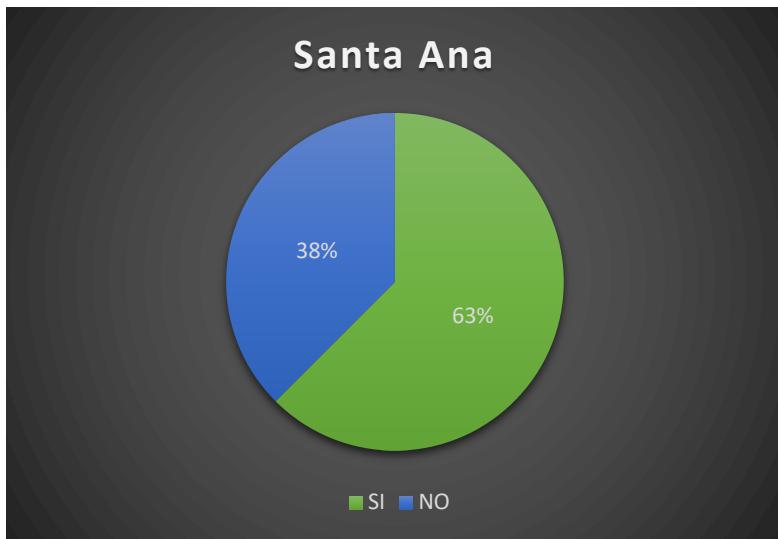
En este caso, las chicas predominan en todos los juegos populares, menos en el escondite, que por poco porcentaje vencen los chicos. Estos, tienen poca participación, y en dos de los juegos como la camba o rayuela no tienen participación.

Los resultados de ambos colegios han resultado casi iguales, la parte del género femenino ha sacado mayores porcentajes en todos los juegos menos en uno, el escondite en el centro Montessori. Por parte del género masculino, han obtenido malos resultados, y en los dos centros, hay algún juego en el que no participan. Una posibilidad de que el género femenino haya obtenido un notable mayor porcentaje que el masculino, puede ser que los chicos prefieran practicar deportes como fútbol, baloncesto...entre otros.

Duodécima pregunta: ¿Practicas algún deporte fuera del colegio?

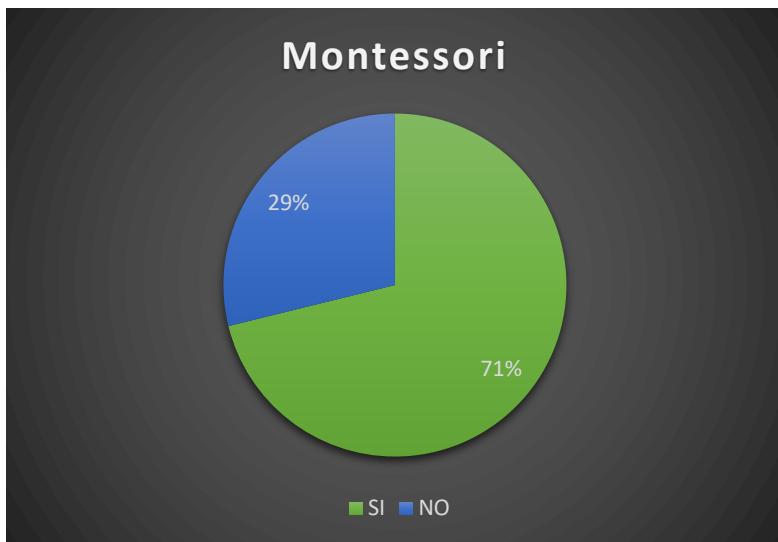
Se procura saber qué cantidad de alumnos están apuntados a algún deporte fuera del colegio, y si es así, que digan a cuál.

Figura 40. *Alumnos que practican un deporte fuera del colegio de Santa Ana.*



Más de la mitad de los alumnos de este curso con un 63% están apuntados a alguna actividad fuera del colegio, mientras el 38% no.

Figura 41. *Alumnos que practican un deporte fuera del colegio de Montessori.*

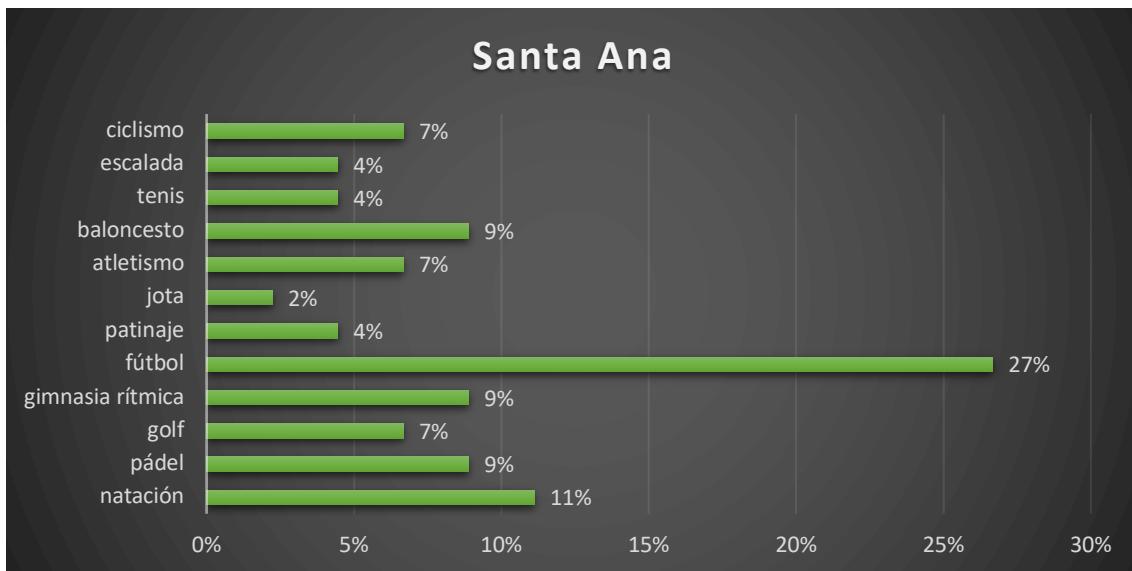


Casi tres cuartos de los alumnos están apuntados a una actividad, mientras el resto no.

Con estos datos se complementan los análisis que se han realizado anteriormente sobre los alumnos que estaban apuntados a algún deporte que ofertaba el colegio. En Santa Ana, del 52% que no estaban apuntados a una actividad de la escuela, el 63% están fuera del colegio; y, por otra parte, del colegio Montessori, que solo estaba apuntada una cuarta parte, de la parte restante el 71 % practica una actividad fuera de la escuela. Con

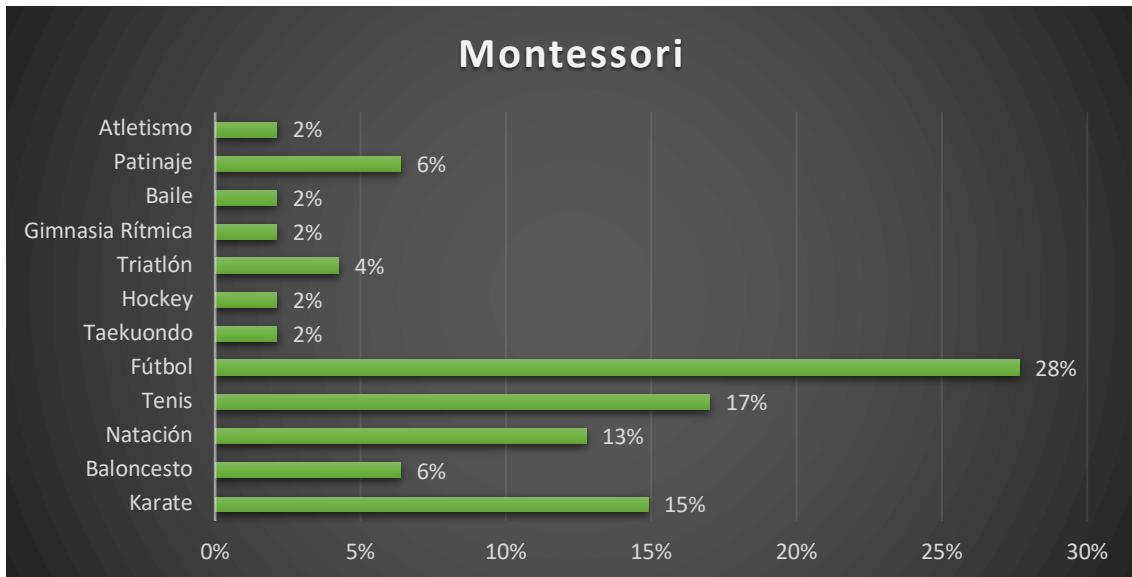
estos resultados se prueba, que hay tan solo un pequeño porcentaje de alumnos que no realizan ninguna actividad, tanto dentro como fuera de la escuela.

Figura 42. *Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Santa Ana fuera del colegio.*



Hay una gran variedad de deportes que estos alumnos practican fuera del horario escolar, y una vez que se han clasificado, son estos: ciclismo, escalada, tenis, baloncesto, atletismo, jota, patinaje, fútbol, gimnasia rítmica, golf, pádel y natación. El deporte que prevalece con un alto porcentaje es el fútbol, con bastante diferencia por encima de todos los demás. Posteriormente, los deportes que quedan en un segundo plano son el ciclismo, baloncesto, atletismo, gimnasia rítmica, golf, pádel y natación. Por último, con un porcentaje muy bajo, resultado de su escasa práctica, han sido los deportes restantes.

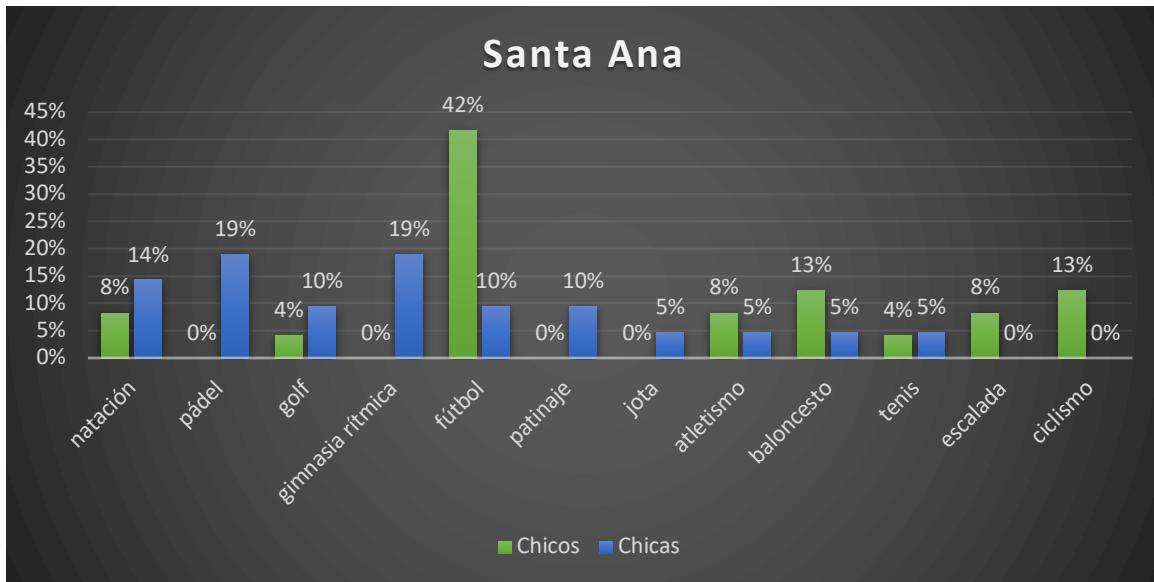
Figura 43. Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Montessori fuera del colegio.



En este caso, también ha habido una gran variedad de deportes, que son: Atletismo, patinaje, baile, gimnasia rítmica, triatlón, hockey, taekuondo, fútbol, tenis, natación, baloncesto y karate. El deporte que domina con diferencia con un alto porcentaje es el fútbol. En un segundo plano quedan el tenis, la natación, y el karate; y por último los deportes menos practicados por los alumnos.

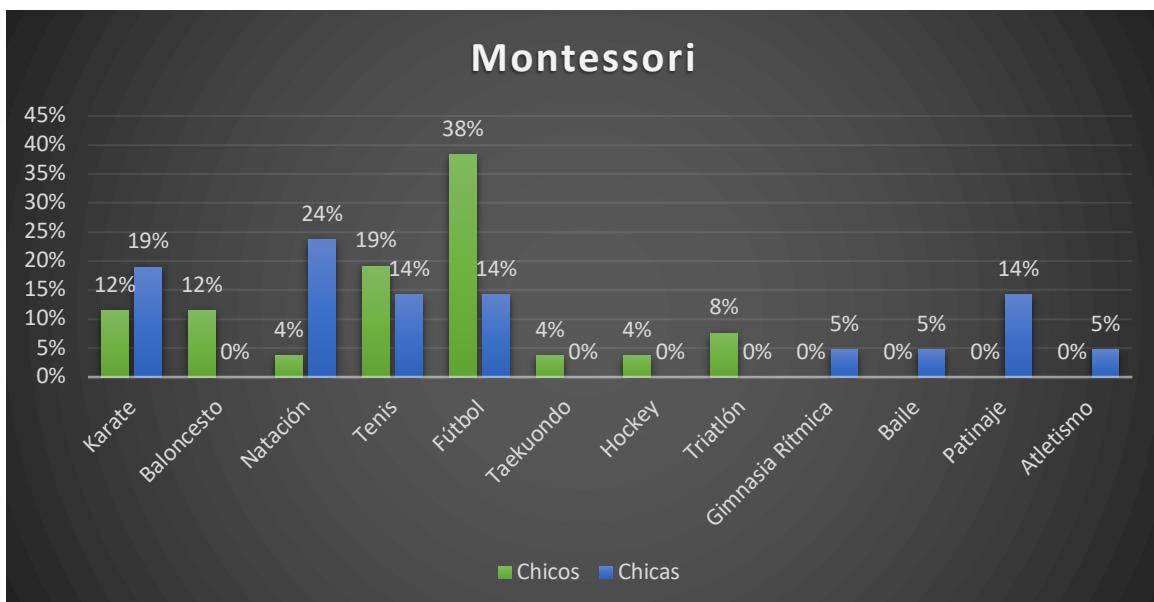
El parecido en ambos colegios ha sido que el deporte más practicado ha sido el fútbol, y por otra parte que coinciden en la práctica de un gran número de deportes, como atletismo, patinaje, baile, gimnasia rítmica, fútbol, tenis, natación y baloncesto. La principal diferencia entre uno y otro es, que en Calatayud practican ciclismo y escalada y, en Montessori más deportes de lucha. Posteriormente también, en Montessori ha habido 3 deportes a parte del fútbol que ha superado el 10% (tenis, natación y karate), mientras que en Santa Ana tan solo uno (natación). Cabe destacar, que en Calatayud hay alumnos que practican el golf y en Zaragoza no; esto puede ser debido a que es una ciudad mucho más pequeña y está más al alcance.

Figura 44. Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Santa Ana fuera del colegio en ambos sexos.



El género de los chicos, domina en el fútbol, mientras que en los demás deportes tienen una escasa participación; incluso hay hasta 4 deportes en los que han obtenido 0%. Las chicas en cambio, están repartidas más o menos equitativamente entre los deportes, pero al igual que sus compañeros, hay 2 deportes en los que no tienen participación. En los deportes que han obtenido mayor porcentaje ha sido pádel y gimnasia rítmica.

Figura 45. Clasificación de deportes que realizan los alumnos de Montessori fuera del colegio en ambos sexos.



En esta figura los chicos practican un deporte por encima de otros, que es el fútbol, y las chicas están más igualadas, pero la natación sobresale a los demás. Ambos géneros están igualados en que, de 12 deportes nombrados en total, cada uno tiene participación en 8 de ellos.

Una curiosidad que se hace notar, es que parece que hay deportes estereotipados, es decir en los dos colegios hay deportes que tan solo los practican los chicos o las chicas, como si un deporte, por ejemplo, no pudiese ser practicado por un chico. Esto ocurre en deportes, por el lado de los chicos, por ejemplo, la gimnasia, patinaje y baile entre otros donde su presencia es nula; y por parte, de las chicas, por ejemplo, escalada, ciclismo, deportes de lucha... donde también no hay presencia de ellas. Esto probablemente viene dado por los estereotipos que hay en nuestra sociedad, es decir, situaciones donde un niño quiera apuntarse por ejemplo a gimnasia rítmica, y sus padres le digan que no porque es un deporte de chicas, o viceversa con el fútbol que sea un deporte de chicos. Hoy en día gracias a los avances que ha habido en la sociedad estos casos están desapareciendo, y aunque no ocurre en gimnasia, se puede ver que en el fútbol hay una gran participación por parte de las alumnas.

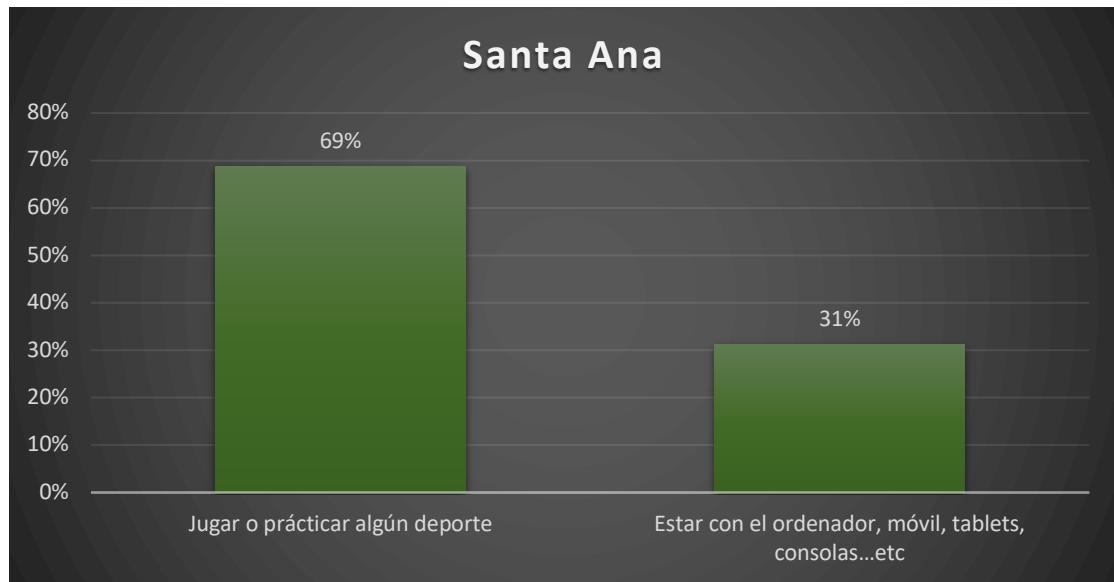
5.5. Quinta parte: Cuestiones relacionadas con los alumnos y el uso de las nuevas tecnologías.

En esta parte se estudia principalmente el uso de las nuevas tecnologías por parte de los alumnos. Se van a efectuar varias preguntas relacionadas con este tema, como por ejemplo que tipo de tecnologías usan. Además, según las respuestas se conocerá lo que les puede influenciar a los alumnos en su vida diaria.

Decimotercera pregunta: *En tus ratos libres, ¿Qué prefieres hacer?*

La influencia que tienen las tecnologías en los alumnos tiene mucha fuerza, pero ¿Dejarán de jugar por ello?

Figura 46. Actividades de los alumnos de Santa Ana en sus ratos libres.



Más de la mitad de los alumnos de este curso con un 69% prefieren jugar que estar con las tecnologías en sus ratos libres.

Figura 47. Actividades de los alumnos de Montessori en sus ratos libres.



Estos porcentajes están igualados, cada uno con un 50%; mitad prefieren jugar y la otra mitad con las tecnologías.

Los alumnos del colegio urbano han preferido con un mayor porcentaje estar con las tecnologías antes que jugar, mientras que, en el otro colegio que se encuentra en un ambiente más “rural” prefieren más, jugar en sus ratos libres. Esto es por causa de que en las ciudades “grandes” tienen más influencia las tecnologías. El hecho de que alumnos de

4º de Primaria elijan el estar, por ejemplo, con el móvil u ordenador en vez de jugar, es sorprendente, ya que los alumnos a esta edad tienen la necesidad de jugar, moverse, descubrir cosas y desarrollarse tanto físicamente como persona.

Figura 48. Actividades de los alumnos de Santa Ana en sus ratos libres de ambos sexos.



Ambos géneros han preferido mayoritariamente el jugar o practicar un deporte, respecto al uso de las tecnologías.

Figura 49. Actividades de los alumnos de Montessori en sus ratos libres de ambos sexos.



Es sorprendente como chicos de 4º de Primaria prefieren usar el ordenador o móvil, por ejemplo, que estar jugando o practicando un deporte. Más de la mitad de los chicos

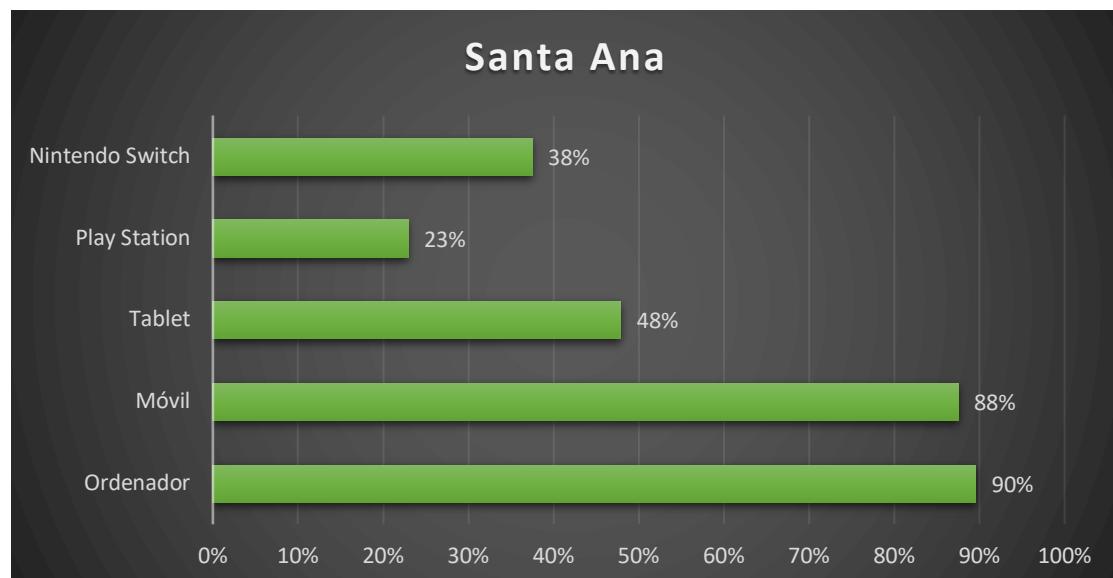
de este curso lo han preferido, en cambio las chicas han escogido en mayor medida el jugar o hacer un deporte.

Ambos han obtenido casi los mismos resultados, menos los chicos del colegio Montessori, que han optado por estar con las tecnologías, antes que jugar. Aquí se plasma, que hoy por hoy en la etapa de Educación Primaria, hay que tener precaución y vigilar a los alumnos respecto este tema.

Decimocuarta pregunta: ¿Cuál de estas tecnologías usas?

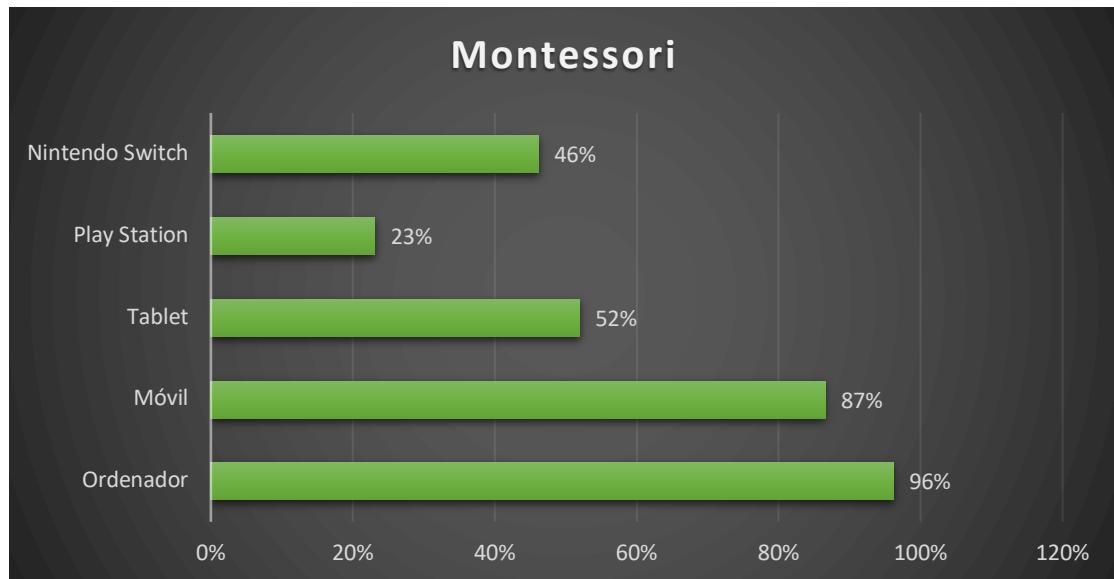
Con esta pregunta se averiguará, que tipo de tecnologías usan en el día a día. Para ello se han seleccionado aquellas que más usan hoy en día, como son: el ordenador, móvil, Tablet y dos tipos de consolas (Play Station y Nintendo Switch)

Figura 50. *Clasificación de las tecnologías más usadas por los alumnos de Santa Ana.*



Las tecnologías que han obtenido mayor valor, han sido el móvil y el ordenador, posteriormente la Tablet y la Nintendo y en el último lugar la Play.

Figura 51. Clasificación de las tecnologías más usadas por los alumnos de Montessori.



Al igual que en Santa Ana se han obtenido los mismos resultados, pero con porcentajes diferentes, sin muchas variaciones.

El motivo de que hayan tenido un alto valor el ordenador y el móvil, son motivo de que estas tecnologías hoy en día tenerlas es una cosa habitual. En todas las casas hay un ordenador, en cambio el móvil a esta edad es muy pronto, pero las generaciones van avanzando y ahora es una cosa normal que un niño de 9-10 años tenga móvil. Con respecto a esto, habrá casos que algunos alumnos no tengan aún y, sus padres se lo dejen para jugar a algún juego o para hablar por WhatsApp con sus amigos. La Tablet también es otra herramienta que ha emergido en los últimos años y, los niños también la usan para jugar o hablar por WhatsApp. Finalmente, las consolas han sido las que menos porcentaje han obtenido, ya que, suponen un coste muy elevado, valen mínimo 300 euros y, a lo mejor no están a la disposición económica de todas las familias. Dentro de estas, la Play Station ha obtenido el valor más bajo, y esto puede ser debido a que la Switch es una consola dedicada más a niños de menor edad, mientras la Play a un público más adulto, por su tipo de juegos. Respecto a este tema, en la actualidad hay un juego, que está disponible para todo tipo de tecnologías, que se llama “Fornite” y, todos los niños juegan, creando adicción; esto puede ser motivo del gran uso de la tecnología por parte de los alumnos, además del WhatsApp u otras aplicaciones.

6. DISCUSIÓN

A continuación, se va a comparar los resultados obtenidos en el trabajo con varios autores nombrados en el marco teórico.

En primer lugar, en el apartado del juego en la escuela, como apuntan los autores Pellegrini y Smith, Cols y Fernández, Trilla y Clements, los alumnos que han sido escogidos para la realización de la encuesta, gozan de tal libertad en el recreo, ya que han seleccionado una gran cantidad de juegos que practican en él. Además de estos que han distinguido, seguramente realicen deportes, como por ejemplo fútbol, baloncesto, etc. Posteriormente, mediante los juegos, los alumnos, por una parte, desarrollan y potencian habilidades físicas, cognitivas, éticas y, por otra parte, ayudan a socializarse con los demás compañeros mediante la relación entre los mismos y la resolución de conflictos que puedan surgir en el juego. Conforme con Abraldes y Argudo, los alumnos en el recreo no están sometidos a ninguna obligación por parte de los profesores, y practican lo que ellos quieren.

En segundo lugar, en el juego fuera de la escuela, como hablan Fernández, Feu, Suárez, y Suárez, hoy en día ha aumentado notablemente el sedentarismo en los alumnos debido, como decía Duek, al auge de las nuevas tecnologías. En los resultados que se han obtenido, tan solo un pequeño porcentaje de alumnos no realizaban ningún juego ni practicaban ningún deporte. Como se ha podido observar, los alumnos han mencionado una gran lista de deportes, en cambio el listado de Juegos Populares respecto al recreo ha disminuido, probablemente a las limitaciones de espacio exterior donde se recrean, o como manifestaba Quevedo, al gran número de actividades extraescolares (deportes) que actualmente presentan los alumnos.

Por último, la práctica de Juegos Populares, como acuerda Rebollo se transmite de generación en generación y no se puede perder. Un punto positivo respecto a esto, es que muchos de los alumnos han reconocido los Juegos Populares, o los practican en el recreo y saben como se denominan. La causa seguramente sea que hoy por hoy en el currículo de Educación Física hay un contenido especialmente para estos juegos, lo que hace que los niños conozcan tanto la historia, como su práctica, permitiendo la transmisión de generación en generación. Además, como expresa Rodríguez, cada juego puede denominarse de una forma en diferentes lugares, y que posteriormente se realice igual. Esto probablemente es lo que ha sucedido en el reconocimiento de Juegos Populares,

donde “Tula”, que es un juego tan famoso y practicado por los alumnos, ha obtenido un porcentaje tan escaso, ya que, los alumnos lo reconocerán mejor por la denominación de “Pilla Pilla”. Navarro y Trigueros indican que, por motivos de la globalización y el surgimiento y auge de las nuevas tecnologías, los Juegos Populares están quedando de lado, pero como se ha podido observar, los alumnos, aunque utilicen de una forma excesiva las tecnologías, juegan, practican una variedad de Juegos Populares y realizan gran cantidad de deportes.

7. CONCLUSIÓN

La reflexión de este trabajo acerca de la investigación sobre la práctica de los Juegos populares y deportes dentro y fuera de la escuela, ha conducido a la idea de que jugar es un derecho que tienen los niños, y por tanto una necesidad, la cual tienen que satisfacer.

A partir de este, los niños obtienen placer, y es un gran benefactor frente a su desarrollo, el conocimiento de uno mismo y de los demás. Por el contrario, hoy por hoy, se relaciona el juego como una actividad externa al aprendizaje, es decir, muchas personas hablan sobre que no se puede aprender jugando. Esta es una idea completamente errónea, ya que el juego para los niños supone una motivación, y, por lo tanto, si lo unes al aprendizaje, será más productivo y los alumnos tendrán un mayor interés por él.

De la misma forma, el juego tanto dentro como fuera de la escuela, es un concepto muy importante. Los recreos para los niños significan un intervalo de tiempo en el que pueden ser libres, tras haber estado en clase realizando tareas que para ellos no son agradables. En él, se liberan y son independientes de jugar a lo que quieran. Otro aspecto a destacar es que en los recreos también interactúan con los demás niños o compañeros favoreciendo y desarrollando las relaciones interpersonales. Ocurre exactamente lo mismo, con el juego fuera de la escuela; en la actualidad, los niños tienen muchos deberes o están apuntados a un gran número de actividades extraescolares, lo que implica que no tienen tiempo libre y, el niño lo necesita para satisfacer sus propias necesidades.

Asimismo, los niños una vez que están fuera de la escuela, actualmente emplean mayoritariamente su tiempo libre al uso de las nuevas tecnologías, las cuales han tenido un gran auge en la última década. Respecto a esto, muchos niños en vez de salir a jugar a la calle o practicar algún deporte, se quedan en casa rezagados jugando por ejemplo

al ordenador, al móvil...etc. Los Juegos Populares en los últimos años han perdido protagonismo. Antiguamente, antes de que existieran, o no tuvieran tanto apogeo las tecnologías, los niños salían a la calle a jugar con sus amigos y a divertirse; pero ahora prefieren quedarse en casa. En consecuencia, se ha perdido en gran parte la práctica de los Juegos Populares, aunque aun siguen presentes en la sociedad.

El hecho de que los Juegos Populares y Tradicionales sean un contenido del currículo de Educación Primaria en Educación Física es una gran ventaja, ya que, mediante esto, permite a los alumnos conocer una gran variedad de juegos, incluso indagar en ellos y conocerlos mejor.

A continuación, se va a llevar a cabo las conclusiones sobre las encuestas realizadas a los dos colegios, donde han participado 100 alumnos de 4º de Primaria.

En la primera parte, tan solo muestra, que la proporción de chicas con respecto a los chicos es muy baja, ya que, de 100 alumnos en total, tan solo 38 son chicas.

En la segunda parte, un gran número de alumnos de los dos colegios saben que son los Juegos Populares, frente a un mínimo número que no. Esto, puede ser debido a que en 3º y 4º de Primaria en el Bloque 3 del Currículo de Educación Primaria de Educación Física hay un contenido que tiene relación con este aspecto. Respecto a esto, lo habrán trabajado en clase mediante una unidad didáctica y tendrán conocimiento de ello. Santa Ana ha reconocido más juegos y esto puede ser porque se encuentre en un ambiente más “rural”, ya que Calatayud es mucho más pequeño y hay más espacios para el juego, cercanía...etc.

En la tercera parte, habla sobre los Juegos Populares que más realizan los alumnos en los recreos y los niños juegan a una gran variedad. En estos, tienen más participación las chicas que los chicos, ya que, estos posiblemente, se centren más en la práctica de otros deportes. Por otra parte, pocos alumnos están apuntados a algún deporte en el colegio, especialmente el Montessori, seguramente debido a sus instalaciones, pues cuentan tan solo con un pequeño patio con una cancha de baloncesto.

En la cuarta parte, se investiga tanto los Juegos Populares que realizan los alumnos como a los deportes que están apuntados fuera de la escuela. En este caso, están presentes los Juegos Populares, pero en menor medida que el caso anterior. Posteriormente, realizan gran cantidad y variedad de deportes, pero el que más, ha sido el fútbol. En la

enumeración de los deportes, es importante prestar atención a que muchos de ellos están estereotipados, es decir, unos tan solo lo practican las chicas y otros los chicos. Un claro ejemplo es la gimnasia, donde no hay apuntado ningún chico.

En la quinta parte, se percibe la gran influencia de las tecnologías en los niños en la actualidad. Muchos prefieren usarlas que jugar al aire libre, y tienen acceso a muchas de ellas.

Por otra parte, en la realización de este trabajo se han presentado una serie de problemas o limitaciones, especialmente a la hora de que los niños contestaran el cuestionario. Esto se ha podido observar en algunas preguntas, como por ejemplo la 7 y la 11, donde algunos alumnos no han debido de entender bien el contexto de la pregunta y han escrito otras respuestas como son deportes que realizan, o incluso juegos de ordenador a los que ellos juegan, en vez de la realización de juegos que se ejecutan físicamente. Como consecuencia, a la hora de organizar los datos, esos han sido ignorados. Aditivo a esto, una propuesta de mejora para el futuro, sería la reflexión acerca de las preguntas del cuestionario y, por ello, un cambio de enunciado, en el que los propios alumnos no tengan ninguna dificultad para entender y responder a las preguntas. Además, los propios profesores de E. Física de los diferentes centros comentaron lo lioso que resultaba el hecho de que tuvieran que poner por ellos mismos que juegos ejecutaban desde el que menos hasta el que más. Para mejorar esto, se les daría carta abierta a los alumnos a escribir todos los juegos que practiquen, sin limitaciones.

Finalmente, los Juegos Populares, como juegos en general nunca deberían desaparecer, debido a que jugar es la esencia del niño, es lo que al final y al cabo, le desarrolla como persona y le prepara para la vida adulta. Mediante el juego aprenden gran cantidad de cosas que no le pueden aportar las tecnologías, como por ejemplo a relacionarse con los demás, descubrirse a sí mismo...etc. Se debe dejar que los niños jueguen, sean libres al respecto y animarlos a ello.

8. ANEXOS

8.1. Cuestionario

1^a Parte: Datos Personales.

2^a Parte: Cuestiones relacionadas con los Juegos Populares.

3^a Parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno en los recreos u horario escolar.

4^a Parte: Cuestiones relacionadas con los juegos o actividades que realiza el alumno fuera del colegio.

5^a Parte: Cuestiones relacionadas con los alumnos y el uso de las nuevas tecnologías.

1. Edad.....años

2. Género:

Chico Chica

3. ¿Sabes qué son los juegos populares?

Sí No

4. De esta lista de juegos populares, señala con una X los que conozcas:

Tula

Rayuela

Comba

Balón Prisionero

El Pañuelo

Petanca

- 5. Normalmente, ¿A qué juegas en el RECREO?**
- Juego al futbol, baloncesto...u otro deporte.
 - Juego a juegos como saltar a la comba, tula o pilla pilla, la rayuela, balón prisionero... (Juegos Populares)
 - Casi siempre prefiero estar dando vueltas por el patio y charlar con mis amigos o amigas.
 - Otros juegos o deportes.

6. ¿Cómo aprendiste a jugar o a realizar las actividades que practicas durante los recreos?

- A través de lo que me enseñaron mis padres, tíos o abuelos.
- De ver como jugaban mis compañeros en el colegio.
- A partir de que lo realizábamos en las clases de Educación Física o de otra materia.
- Realizando lo mismo que he visto en televisión, internet, redes sociales...

7. ¿Cuáles son los juegos que más practicas en el recreo?

- 1) _____ (el que más)
- 2) _____
- 3) _____ (el que menos)

8. ¿Participas en algún deporte que ofrece el colegio?

Sí No

- ¿Cuál o cuáles? _____

9. Normalmente, ¿A qué juegas FUERA del colegio?

- Juego al futbol, baloncesto...u otro deporte.
- Juego a juegos como saltar a la comba, tula o pilla pilla, la rayuela, balón prisionero... (Juegos Populares)
- Casi siempre prefiero estar dando vueltas y charlar con mis amigos o amigas.
- Otros juegos o deportes.

10. ¿Cómo aprendiste a jugar o a realizar las actividades que practicas fuera del colegio?

- A través de lo que me enseñaron mis padres, tíos o abuelos.
- De ver como jugaban mis compañeros en el colegio.
- A partir de que lo realizábamos en las clases de Educación Física o de otra materia.
- Realizando lo mismo que he visto en televisión, internet, redes sociales...

11. ¿Cuáles son los juegos que más practicas fuera del colegio?

- 1) _____ (el que más)
- 2) _____
- 3) _____ (el que menos)

12. ¿Practicas algún deporte fuera del colegio?

Sí No

- ¿Cuál o cuáles? _____

13. En tus ratos libres, ¿Qué prefieres hacer?

- Jugar o practicar algún deporte.
- Estar con el ordenador, móvil, Tablet, consolas...etc.

14. ¿Cuál de estas tecnologías usas?

- Ordenador
- Móvil
- Tablet
- Play Station
- Nintendo Switch

9. BIBLIOGRAFÍA

- Abraldes, J. A., y Argudo, F. M. (2008). Utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (14), 88-91. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3311335>.
- Antón, M., Blanch, S., y Edo, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona, España: Octaedro.
- Borja i Solé, M., y Martín, M. (2012). *El juego en las ludotecas y en los patios escolares*. Barcelona, España: Octaedro.
- Castro, M., y Viedma, J. (2009). *Juegos Populares*. España: Asociación Desarrollo Rural Sierra de Cazorla.
- Cols, C. y Fernández, P. (2016). *Educación y comunidad*. Congreso Educación, tierra y naturaleza. Celebrado en Bressanone Brixen, 1-3 de diciembre de 2016.
- Delalande, J. (2003). *La récré expliquée aux parents*. Paris, Francia: Audibert.
- Duek, C. (2010). Infancia, medios de comunicación y juego: un campo de trabajo, un objeto de estudio. *The hebrew university of Jerusalem*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3195216>.
- Escudero, M. (2017). *La necesidad de transformación de los patios de recreo en espacios naturales y educativos. El proceso de transformación en el C.E.I.P. Pío XII de Huesca* (trabajo de fin de grado). Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Universidad de Zaragoza, España.
- Fernández, M., Feu, S., Suárez, Á., y Suárez, M., (2019). Nivel de actividad física extraescolar entre el alumnado de educación primaria y secundaria. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (136), 36-48. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/353524>.
- Fourcade, H., y Tuñón, I. (2014). Entre el tiempo escolar y el no escolar. Como se reparten las oportunidades para el juego recreativo, el deporte, las artes y las TICS. *Revista Lúdicamente*, (5), 3-4. Recuperado de <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/issue/view/Comunidad%20académica%20de%20disciplinas%20persenecientes%20a%20las%20ciencias%20sociales%2C%20docentes%2C%20formadores%20de%20docentes%2C%20investigadores%20de%20todos%20los%20países%20de%20habla%20hispana./showTopic>.

- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid. España: Pirámide (Manual de Fundamentación teórica de los Programas Juego).
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de 4-6 años*. Madrid. España: Pirámide.
- García, M., Venegas, A., y Venegas, F. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Málaga. España: IC Editorial.
- Gras, P. y Paredes, J., (2015), El recreo. ¿Sólo para jugar?. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, (36), p.19. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5391808>.
- Grugeon, E. (1995). *Implicaciones del género en la cultura del patio de recreo. Género, cultura y etnia en la escuela: informes etnográficos*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Guerrero, A. (2009). Actividades extraescolares, organización escolar y logro. Un enfoque sociológico. *Revista de Educación*, (349), 391-411. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2995100>.
- Higuera, R. (2017). *Los recreos en la Educación Primaria: la problemática del tiempo libre* (trabajo de fin de grado). Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad de Zaragoza. España.
- Navarro y Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. España: Universitat de Lleida.
- Marín, I. (1995). *Juegos populares: jugar y crecer juntos*. Barcelona, España: Centro de Publicaciones del MEC y A. M. Rosa Sensat.
- Mitchell, R., y Phopam, F. (2006). Leisure time exercise and personal circumstances in the working age population: Longitudinal analysis of the British household panel survey. *Journal of Epidemiology and Community Health*, (60), 270-274. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2465565/>.
- Palacios, (1998). *Jugar es un derecho*. A Coruña, España: Xaniño Editorial.
- Pavía, V. (2005). *El patio escolar: el juego en libertad controlada*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc.
- Pino, Y. (2018). *Los Juegos Populares y su relación con el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Félix B. Cardenas Santa María. 2017 (Licenciatura)*. Universidad de Huacho. Perú.

- Quevedo, L.A. (2006). Cambios culturales en las ciudades latinoamericanas. *Revista FLACSO*. Argentina, Buenos Aires.
- Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-32. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35098>.
- Tambor, T. (1999). Recess and social development. *Earlychildhood News*. Recuperado de http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=39
- Trilla, J. (1985). *Ensayos sobre la escuela*. Barcelona, España: Laertes.