



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO:

**JUEGOS TRADICIONALES, APRENDIZAJE  
INTERGENERACIONAL Y COLABORACIÓN CON UNA  
ASOCIACIÓN LOCAL: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN  
EN UN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

CURSO 2022/2023

**Presentado por Noelia Acón Martorell para optar al Grado de  
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid**

**Tutelado por: Carmen Morán Rodríguez**



## **RESUMEN**

El presente Trabajo Fin de Grado pretende mostrar una propuesta de intervención sobre juegos tradicionales en un aula del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, ya que estos forman parte de la cultura popular y muchos se están perdiendo o relegando al olvido. Para ello, se ha tratado un somero recorrido histórico por los juegos tradicionales, y se ha optado por los bolillos, la rayuela y el juego de la rana.

Por otra parte, aboga por la inclusión de las relaciones intergeneracionales en el aula, generando aprendizaje-servicio con una asociación local, debido a los numerosos beneficios que esta puede generar, tanto en los niños, como en las personas mayores.

## **PALABRAS CLAVE**

Juegos, juegos tradicionales, relaciones intergeneracionales, educación infantil, asociación local y aprendizaje-servicio.



## **ABSTRACT**

This Final Degree Project aims to show an intervention proposal on traditional games in a classroom of the third year of the second cycle of Early Childhood Education, since these are part of popular culture and many are being lost or relegated to oblivion. To do this, a brief historical tour of traditional games has been treated, and we have opted for *bolillos*, hopscotch and the frog game.

Moreover, it advocates the inclusion of intergenerational relationships in the classroom, generating service-learning with a local association, due to the numerous benefits that this can generate, both in children and in the elderly.

## **KEY WORDS**

Games, traditional games, intergenerational relationships, Early Childhood Education, local association and service-learning.



# ÍNDICE

1. Introducción .....	11
2. Objetivos .....	13
3. Justificación.....	15
3.1 Justificación personal.....	15
3.2 Competencias del grado .....	16
4. Fundamentación teórica .....	17
4.1 Definición de juego.....	17
4.2 Definición de juegos tradicionales.....	19
4.3 Historia y evolución de los juegos .....	20
4.3.1 Prehistoria.....	21
4.3.2 Edad Antigua .....	21
4.3.2.1 Antiguo Egipto .....	21
4.3.2.2 Civilización India .....	22
4.3.2.3 Culturas precolombinas.....	22
4.3.2.4 Antigua Grecia.....	23
4.3.2.5 Antigua Roma.....	23
4.3.3 Edad Media .....	23
4.3.4 Edad Moderna .....	24
4.3.5 Edad Contemporánea .....	24
4.3.6 Actualidad.....	24
4.4 Beneficio de la utilización de juegos en la etapa de Educación Infantil.....	25
4.5 Relaciones intergeneracionales .....	27
5. Diseño de la propuesta.....	29
5.1 Justificación .....	29

5.2 Contexto de la Asociación Cultural “La Tanguilla” y el Museo De Juegos Tradicionales.....	30
5.3 Contexto del centro y características del alumnado.....	30
5.4 Contextualización de la propuesta .....	31
5.5 Metodología .....	32
5.6 Fundamentación curricular .....	32
5.6.1 Objetivos generales .....	32
5.6.2 Competencias clave.....	33
5.6.3 Competencias específicas.....	34
5.7 Actividades.....	35
5.8 Evaluación .....	42
5.8.1 Evaluación de los alumnos.....	42
5.8.2 Evaluación de la propuesta.....	43
5.8.3 Evaluación de la profesora .....	43
6. Exposición de resultados.....	45
6.1 Desarrollo de la propuesta .....	45
6.1.1 ¿Qué sabemos de los juegos tradicionales?.....	45
6.1.2 Bolillos egipcios.....	45
6.1.3 Excursión al Museo de Juegos Tradicionales.....	46
6.1.4 El tres en raya de las pirámides .....	47
6.1.5 La rayuela egipcia .....	48
6.1.6 La rana del Nilo.....	48
6.1.7 ¿Qué hemos aprendido? .....	49
7. Conclusiones .....	51
7.1 La importancia del juego .....	51
7.2 Trabajo de la programación .....	51
7.3 Adaptación e inclusión en el aula .....	52

7.4 Relación con los objetivos propuestos.....	52
7.5 Futuras líneas de actuación .....	52
7.6 Reflexión final .....	53
8. Referencias .....	55
9. Anexos.....	59



# 1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Fin de Grado corresponde al Grado de Educación Infantil. Muestra una programación basada en los juegos tradicionales, desde una visión de aprendizaje intergeneracional, con la colaboración de una asociación local del municipio donde se va a poner en práctica.

A lo largo del trabajo, podemos ver los objetivos que se pretenden conseguir con este, así como una justificación de la relevancia del tema escogido, en este caso, la importancia del juego y la consideración que se tiene sobre este en las competencias del Grado de Educación Infantil.

Después, se podrá ver el marco teórico en el que está basado el trabajo, haciendo especial relevancia en los juegos tradicionales, para, seguidamente, poder observar el diseño de la programación que he realizado, dentro del marco normativo de la legislación vigente y en el contexto en el que se va a realizar.

Posteriormente, se expondrán los resultados de la programación, tras haberla puesto en práctica en un aula de Educación Infantil, haciendo hincapié en las dificultades observadas y las adaptaciones requeridas.

Por último, se ofrecerán una serie de conclusiones finales sobre lo que ha supuesto la realización del trabajo.

Asimismo, al final de este, podremos encontrar las referencias que he utilizado para su desarrollo, así como una serie de anexos que ayuden a la asimilación del trabajo y que presenten las fotografías de las actividades que se han llevado a cabo.

A lo largo de todo el trabajo se utilizará un lenguaje no sexista, escrito con el género gramatical no marcado (coincidente con el género gramatical masculino), para referirme a un colectivo que designa tanto al género masculino, como al femenino.



## **2. OBJETIVOS**

El presente trabajo tiene como objetivo general elaborar una programación basada en juegos tradicionales, para la etapa de Educación Infantil.

Asimismo, este objetivo general se puede desglosar en otros más específicos, que son los siguientes:

- Acercar algunos juegos tradicionales a las aulas de Educación Infantil.
- Promover el acercamiento y la convivencia intergeneracional.
- Colaborar con asociaciones locales.
- Elaborar juegos tradicionales a partir de material reciclado.



## **3. JUSTIFICACIÓN**

En este apartado expondré por qué decidí escoger la temática de los juegos tradicionales para realizar mi Trabajo Fin de Grado, así como la relación de este tema con las competencias del Grado de Educación Infantil.

### **3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL**

En una sociedad en la que priman el consumismo y las nuevas tecnologías, se están dejando de lado los juegos y, con ellos, la creatividad, la imaginación y la paciencia. Gracias a ciertos avances, tenemos todo lo que queremos y cuando lo queremos: estamos acostumbrándonos a la inmediatez y, esto genera problemas de intolerancia a la espera. Además, los estímulos visuales constantes a los que están sometidos los niños originan cierta falta de concentración cuando se les priva de ellos.

Sin embargo, el juego es una herramienta de aprendizaje, que llama la atención de los niños, porque disfrutan jugando y, a la vez, favorece que concentren su inteligencia, su capacidad motriz, orientación espacial, etc. Con el juego aprenden a establecer estrategias, a ser prudentes, a tomar decisiones e, incluso, a descartar la agresividad.

Además, con los juegos tradicionales aprendemos nuestros orígenes, porque “son parte de nuestra vida y explican con claridad la capacidad de inventiva de nuestros abuelos y su talante de divertimento social” (De la Cruz, 1993, p. 6).

Por otra parte, UNICEF (2015, p.21) indica en su artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño que “1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.” Por ello, todos los países de las Naciones Unidas deben valorar y promover el juego, ya que forma una parte intrínseca de la infancia. Además, también indican “2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.” Este epígrafe involucra indirectamente a los juegos tradicionales, ya que forman parte de la cultura de las sociedades en las que se desarrolla y, por ello, es importante enseñarlos y fomentarlos.

### **3.2 COMPETENCIAS DEL GRADO**

Conforme a la Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil (p.53736), entre las competencias que los estudiantes del Grado de Educación tienen que adquirir y que tienen relación con el juego podemos destacar las siguientes:

“2. Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.” El juego, permite desarrollar todas estas dimensiones, ya que son algunos de los beneficios que produce. Además, mediante el juego se pueden tratar diversos temas de manera global y transversal.

“3. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.” El juego, gracias a su capacidad de adaptabilidad, permite que no haya discriminación entre los jugadores y también fomenta valores de respeto.

“4. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.” Los juegos permiten establecer estrategias, trabajar en equipo y fomentar la amistad, todo ello, nos lleva a la resolución de conflictos y a formar unas relaciones más sólidas.

“5. Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.” Debido a las reglas que se tienen que establecer y cumplir en los juegos, los niños aprenden a aceptar normas sociales. Además, mediante el juego, los niños conocen el mundo que los rodea, adecuándose a él, por lo que se fomenta la autonomía.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Este apartado nos sirve para introducir el diseño de la propuesta didáctica que se planteará posteriormente, con el objetivo de aportar una visión más completa y poder tener una fundamentación sobre por qué es adecuada su realización.

En él, haremos un recorrido por la definición del juego, nos centraremos en los juegos tradicionales y en los matices que tienen las palabras *popular* y *autóctono*; seguiremos con la historia y evolución del juego, para continuar con los beneficios de la utilización del juego en Educación Infantil. Por último, concluiremos con la definición de las relaciones intergeneracionales y por qué son beneficiosas en la educación.

### 4.1 DEFINICIÓN DE JUEGO

Existen numerosas fuentes y autores que han tratado de definir qué es el juego. Por ello, haré una breve aproximación de algunas que me han parecido relevantes.

El Diccionario de la Real Academia Española (s.f., definición 1, 2, 4 y 6), define el juego como una actividad intrascendente, de ejercicio recreativo o de competición, que se lleva a cabo por entretenimiento. Además, está sometido a reglas y, en él, se gana o pierde. También puede hacer referencia al conjunto de elementos necesarios para su práctica. Asimismo, indica que es un término que proviene del latín *iocus*, que significa diversión o broma.

Sin embargo, Groos (1902) ya tenía una teoría sobre el juego de los animales y lo definía como un ejercicio preparatorio para el desarrollo físico del organismo, por lo tanto, tendría una utilidad funcional.

Más tarde, Freud (1983) [1905-1910] relaciona el juego con los instintos que rigen el principio de placer. El juego tiene una naturaleza simbólica, que admite la expresión de la sexualidad y el cumplimiento de los deseos en los niños; mientras que, en los adultos, se manifiesta a través de los sueños. Pero, más adelante, Freud (1986) [1915-1920], considera que el juego tiene más impulsos del inconsciente y en la resolución de conflictos y que, por ello, está relacionado con experiencias vividas y traumas infantiles, que, al evocarse, causan inquietud.

Después, Huizinga (1987) [1938] define el juego como una acción u ocupación libre, que se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales determinados, según unas reglas

obligatorias, pero que son aceptadas libremente por los jugadores. También es una acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Además, es uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida y da la conciencia de salirse de la cotidianidad.

Por otra parte, Piaget (1961) introduce en la definición de juego una función de adaptabilidad y asimilación, ya que los niños no comprenden bien el mundo físico, ni los intereses o reglas que lo rodean. Por ello, el juego es indispensable para su equilibrio afectivo e intelectual, puesto que, en él, la motivación no es una adaptación real, sino una asimilación de lo real a su mundo, sin limitaciones ni sanciones y ajustado a sus propias necesidades.

De igual manera, este autor incluye el juego como parte de la pedagogía y critica a la escuela tradicional, que olvida el significado funcional de este y lo considera meramente un descanso o la exteriorización de energía superflua. Sin embargo, él intenta explicar la importancia que los niños atribuyen a sus juegos, su simbolismo o ficción. Además, ligado a la idea anterior, el juego tiene dos sentidos, uno biológico, que explica la asimilación funcional y cómo se desarrollan órganos y conductas a través del juego; y uno psicológico, que incorpora cosas a la propia actividad. (Piaget, 1977).

Caillois (1986) expone que el juego designa no sólo la actividad específica, sino también la totalidad de las figuras, símbolos o instrumentos necesarios para su desarrollo o al funcionamiento de un conjunto complejo. Todo juego es un sistema de reglas, que definen lo que está permitido y prohibido, de manera arbitraria, imperativa e inapelable. Por lo tanto, aparece un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas, que instauran un orden estable, una legislación tácita en un universo sin ley. Además, evoca una idea de amplitud, una libertad útil, pero no excesiva, que hace posible una indispensable movilidad. El juego combina entonces los límites, la libertad y la invención.

Para De la Cruz (1993, pp. 3 y 5), la necesidad de jugar brota de lo más profundo de la naturaleza psicológica del hombre. El juego va más lejos de lo que entendemos y exigimos como descanso, porque física y mentalmente puede ser tan fatigoso como el trabajo. Jugar empieza por ser una alternativa a este último y al aburrimiento, pero, además, se justifica en el desarrollo y aplicación de la inteligencia, la destreza, habilidad, fuerza, el orgullo de la competición, el divertimento colectivo, etc. El juego tiene fuertes consecuencias en la naturaleza física del ser humano, es una alternativa irreprimible a la

tensión del pensamiento, que necesita distenderse con algo estimulante y revitalizante. Estimula la imaginación, por cuanto arbitra medios y soluciones que se deben resolver, y la voluntad, porque la competición fuerza la destreza y el coraje.

Vygotsky (2010) expone su punto de vista afirmando que el juego constituye el motor del desarrollo, donde el niño crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos, que se resuelven en una situación ficticia. Además, el juego sirve de base para poder desarrollar todas las capacidades de los niños y, a través de él, podrán realizar sus deseos insatisfechos creando una realidad ficticia. Por lo tanto, el juego corresponde a toda actividad física o espiritual que no posee una aplicación inmediatamente útil o determinada. La razón de ser del juego es el placer mismo que produce.

Por último, Arias González (2020, p. 51) señala que “el juego es de carácter lúdico y es la actividad que mejor representa al niño. Lo utiliza desde su nacimiento como un recurso de exploración, expresión, comunicación y relación. Asociando risa, diversión, alboroto, euforia y movimiento.” En la edad adulta, el juego perdura, pero con otros fines. Aunque, todo juego es placentero, primario y único, esencial, espontáneo, voluntario, libre y tiene su fin en sí mismo.

## **4.2 DEFINICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES**

Otra definición que debemos tener en cuenta es la de juegos tradicionales. Estos son prácticas lúdicas o representaciones que surgen en cada grupo social y cuyas reglas se han enseñado y aprendido desde tiempos lejanos, de generación en generación, generalmente, mediante la transmisión oral, intentando mantener las mismas estructuras, palabras, acciones motrices, técnicas, entonaciones y originalidad. Además, los juegos tradicionales forman parte de la cultura popular porque se generan, desarrollan y manifiestan a raíz del contexto sociocultural. Por ello, los juegos tradicionales van acompañados de rasgos locales, que confirman la estrecha relación que tienen con el entorno que los rodea y los dotan de un sentido. De la misma manera, en cada época histórica se manifiestan bajo unas apariencias, significados y símbolos peculiares. (Arias-González, 2020; Lavega-Burgués, 2006; Sarmiento-Cruz, 2008).

En este sentido, es importante señalar el adjetivo *autóctono*. Este calificativo hace referencia al lugar originario o la zona en la que se desarrolla y se practica una variante de un juego tradicional, pero no es demasiado riguroso, puesto que implica originalidad de invención o exclusividad de hallazgo, cuando, realmente, los pueblos los acogen como

si fueran de su propiedad o toman esquemas de modalidades primitivas, pero no los crean de cero. (Arias-González, 2020; De la Cruz, 1993).

En la misma línea, podemos situar los juegos populares, que son los relativos al pueblo. Suelen estar muy extendidos y son aceptados inmediatamente por los niños, por observación e imitación de los adultos. Gracias a su popularidad y difusión, muchos se llegan a convertir en juegos tradicionales. Además, al tratarse de manifestaciones populares, se encuentran al alcance de cualquier persona, por lo que constituyen un amplio legado de aprendizajes, usos y costumbres sociales y culturales. (Arias-González, 2020; Lavega-Burgués, 2006).

### **4.3 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS**

En este apartado continuaremos exponiendo un recorrido por la historia del juego, desde la Prehistoria, pasando por algunas de las civilizaciones y periodos históricos más relevantes, hasta llegar a la actualidad.

Según Calvo y Gómez (2018, p. 24), el juego está presente en todos los seres humanos, ya que es un patrón de comportamiento fijo y no hay humanidad donde no se encuentre el juego. Son manifestaciones que se van complejizando, a través de la moral, la enseñanza o el derecho y, gracias a ello, el juego se convierte en una característica importante, por aportar beneficios y por los cambios que genera en la sociedad de manera inconsciente, porque ayuda al desarrollo psíquico y físico.

Siguiendo esta lógica, De la Cruz (1993, p.3) señala que “el primer hombre ya fue jugador y los pueblos han nacido con un juguete en sus manos.” Además, Animación y Servicios Educativos A.C. (2009) completan esta idea diciendo que en todo el mundo los niños juegan en cuanto se les presenta la oportunidad y lo hacen de manera natural, porque es algo que pueden decidir por sí mismos.

Sin embargo, aunque en todo el mundo se juegue con juguetes o a juegos tradicionales similares, se diferencian en las distintas sociedades, porque se van modificando y cambiando en cada época, dependiendo del acceso que dispongan de los materiales y del valor social que le den, ya que son un reflejo de la sociedad en la que están inmersos. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Méndez y Fernández, 2011).

### **4.3.1 Prehistoria**

En el Paleolítico, el juego se integraba como parte de los rituales religiosos, porque estaba muy vinculado a lo divino y lo mágico, pero también eran una preparación para la vida y la supervivencia. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Calvo y Gómez, 2018).

Langley (2018a, 2018b) indica que se han encontrado artefactos datados de la época paleolítica, que son identificados como posibles juguetes, aunque es difícil demostrar si lo son realmente o se trata de otro tipo de objetos. Los criterios que utilizan son que tienen un tamaño pequeño, su fabricación es rudimentaria y tienen similitud con juguetes de culturas preindustriales contemporáneas. Estaban contruidos principalmente con astas, marfil, huesos, conchas, arcilla y piedras.

En relación con esto, Crawford (2009, p.59) indica que existen registros arqueológicos de niveles prehistóricos y protohistóricos. Se trata de numerosas figuras en miniatura, que representan personas, animales y utensilios, pero que, al no disponer de fuentes escritas, no puede corroborarse su función lúdica y también pueden tratarse de objetos pertenecientes a rituales religiosos.

También en esta época ya existían sonajeros, que se fabricaban con vejigas de cerdos o gargantas de pájaros, rellenas con piedras, para estimular a curiosidad de los niños. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Calvo y Gómez, 2018).

### **4.3.2 Edad Antigua**

En un principio, los juegos eran simples y no requerían de material para su desarrollo, pero, acercándonos a la Edad Antigua, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen juegos más complejos, en los que se requiere la estrategia, como los juegos de tableros o algunos deportes, que combinaban entrenamiento y trabajo. (Calvo y Gómez, 2018, p. 24).

#### **4.3.2.1 Antiguo Egipto**

Más adelante, en el Antiguo Egipto, hacia el 3.000 a.C., debido al clima cálido, los niños pasaban mucho tiempo al aire libre, nadando, bailando o jugando con animales de compañía, como los pájaros, gatos y burros. Los niños egipcios tenían diversos juguetes. Poseían pelotas de arcilla, papiro, tela o cuero. Algunas de ellas estaban decoradas con colores vivos y se rellenaban con semillas o pequeños trocitos de arcilla cocida, para que, al lanzarse, sonaran. También tenían animales de juguete. Principalmente eran de madera, pero también utilizaban vidrio para los ojos y, algunos, tenían cuerdas para moverlos y

articular la boca o las extremidades. Otro de los juguetes más populares eran las peonzas, que se fabricaban con unos tapones de cerámica. Los solían hacer girar con los dedos o con un cordel enrollado a su alrededor. También disfrutaban jugando a la pídola, a la lucha de la cuerda, cantando canciones de corro o jugando a la estrella o al tiovivo. Además, se han encontrado muñecas y momias diminutas de animales, fabricados con barro del Nilo y metidos en sarcófago. Algunas teorías dicen que son juguetes hechos por niños, mientras que otras se decantan por interpretar que se trata de ofrendas votivas. (Calvo y Gómez, 2018; Steedman, 1996).

Por otro lado, los adultos practicaban deportes de caza, pesca, competiciones de boxeo, lucha libre y esgrima. De hecho, el rey Ramsés III celebró el primer torneo de esgrima de la historia en el 1250 a.C. Además, en su tiempo libre, los egipcios se distraían con juegos de mesa. El más popular era el *senet*, que a Tutankamón le gustaba tanto, que hasta fue enterrado con cuatro tableros. El juego consiste en hacer avanzar las fichas por las 30 casillas de las que consta el tablero, pero algunas son peligrosas y otras dan buena suerte. Aunque, desgraciadamente, no han podido llegar a la actualidad las reglas del juego, a pesar de que varios arqueólogos han tratado de darle algunas explicaciones de cómo se podía jugar en aquella época. Otro de los primeros juegos de mesa egipcios fue el juego de la serpiente, que se llama así por la forma del tablero. En él, los jugadores tienen que empezar por la punta de la cola e intentar colocar sus fichas en la cabeza de la serpiente, situada en el centro. (Steedman, 1996, pp. 68, 70 y 71).

#### **4.3.2.2 Civilización India**

En cuanto a la civilización de la India, alrededor del 2.000 a.C. aparecen juegos de canicas nuevos, que más tarde, complementarían otros tipos de juegos más actuales. (Calvo y Gómez, 2018, p.25).

#### **4.3.2.3 Culturas precolombinas**

Por lo que se refiere a las culturas maya y azteca, en el 2.000 a.C., jugaban con pelotas a juegos reglados y sobre diferentes terrenos. Eran actividades socioculturales donde participaban personas de diversas edades, como desarrollo de la fuerza física. El campo del Juego de Pelota Maya es el más antiguo que se ha descubierto y data del 1.400 a.C. (Calvo y Gómez, 2018, p.25). No obstante, es seguro que este juego era practicado por adultos, e incluso es posible que excluyese a los niños de corta edad.

#### **4.3.2.4 Antigua Grecia**

Los antiguos griegos ya sabían que el juego era de vital importancia para lograr una educación completa, porque estaba relacionado estrechamente con el aprendizaje. De hecho, su concepto de educación (*paideia*) es muy parecido al de juego (*paidia*). Por otra parte, Platón y Aristóteles incitaban a los padres a aportar juguetes para sus hijos, puesto que el juego permitía desarrollarse física y moralmente, ya que era preciso seguir normas ciudadanas y fomentaban la movilidad, la cooperación y el espíritu creador, que servirían como imitación de las ocupaciones de la vida adulta. Además, estaba ligado al culto de los Dioses. Es por lo que se celebraban los Juegos Olímpicos cada 4 años, periódicamente, desde antes del 776 a.C. Eran las celebraciones religiosas más importantes y, además, ofrecían la oportunidad de afirmar la identidad nacional del pueblo griego. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Calvo y Gómez, 2018; Ferrándiz, 2014).

#### **4.3.2.5 Antigua Roma**

Sin embargo, en la Antigua Roma, el juego se trataba de una recompensa para liberar la mente después del trabajo. Estaba presente en su vida cotidiana, pero también formaban parte del ámbito religioso y político, ya que se utilizaba la expresión *panem et circenses* (pan y juegos), para referirse a las preocupaciones del pueblo en la política. Muestra de ello, son los circos, los anfiteatros e, incluso, una rayuela grabada en el suelo del Foro Romano. Los juegos infantiles en Roma se adoptaron de los griegos, al igual que gran parte de su religión y su cultura, pero también se incorporaron otros por los esclavos de diversas nacionalidades. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Calvo y Gómez, 2018).

#### **4.3.3 Edad Media**

En nuestro trabajo, hemos encontrado la afirmación de que durante la Edad Media el juego tenía poca reglamentación y sencillas estructuras, además, no se requerían muchos materiales. La mayoría de los juegos eran muy rudimentarios, lentos, sin pasión por el resultado y se solían destinar al aire libre. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009). Sin embargo, es difícil creer que en su vida cotidiana los niños careciesen de una auténtica pasión por el juego.

Sin embargo, Molina (1998, p.218) destaca que los hombres tenían una conciencia aguda del universalismo de las imágenes del juego, de su relación con el porvenir, el destino y

su valor de cosmovisión. Por ello, los instrumentos del juego, como las cartas, las tabas o los dados, servían para predecir el futuro.

Por otra parte, los moralistas veían con recelo el juego, porque suscitaba a los jugadores a perder el control de sus acciones, produciendo excesos y ofendiendo, por lo tanto, a Dios. (Molina, 1998, p.219). Evidentemente, se trata del juego de los mayores (como los dados, a los que jugaban los goliardos), pero es difícil trazar una línea divisoria tajante entre niños que juegan y adultos que siguen jugando.

#### **4.3.4 Edad Moderna**

En el Renacimiento los juegos populares y tradicionales alcanzan mayor fuerza y empiezan a segmentarse según la clase social que los practicaba, reforzando su posición en la sociedad. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009).

En esta época se empezó a ver la importancia del juego en la educación, pero no sólo del juego físico, sino que se buscaban sustitutos verbales cercanos al juego, como los chistes, las historias, acertijos o fábulas. Además, en el S. XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que propone el juego como un componente educativo que facilita el aprendizaje, puesto que se trata de un instrumento pedagógico que sirve para un sistema educativo útil y agradable. (Calvo y Gómez, 2018, p.26).

#### **4.3.5 Edad Contemporánea**

A partir del siglo XIX, surgen las primeras teorías psicológicas sobre el juego, una gran variedad de juguetes y se crean las principales escuelas pedagógicas. La Escuela Nueva es un movimiento educativo que surge en esta época, cuyos ideólogos fueron Rousseau, Pestalozzi y Fröbel, entre otros. Esta escuela deja a un lado el modelo de escuela tradicional, fomenta un proceso activo y centra la educación en el interés y el desarrollo de las capacidades del niño, para ello, propone nuevas técnicas de enseñanza, entre ellas, el juego. Además, a partir de la teoría de Piaget, numerosos autores han insistido en la importancia que tiene el juego en el proceso del desarrollo humano, a través de intentos de comprender la realidad que lo rodea. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Calvo y Gómez, 2018).

#### **4.3.6 Actualidad**

En la actualidad, los juegos tradicionales van perdiendo relevancia y quedan prácticamente relegados a actividades que se practican en las fiestas populares o

destinados a un público más adulto. Aunque, realmente, no podemos encontrar ningún juego o deporte nuevo, todos están basados en otros, creados hace años.

Los niños, a su vez, poseen más juguetes de los que pueden utilizar y prefieren hacer uso de las nuevas tecnologías para jugar, ya que cuentan con numerosos recursos digitales, como consolas, smartphones u ordenadores, donde disponer de una enorme variedad de juegos en línea.

#### **4.4 BENEFICIO DE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

En este apartado iremos enumerando los diversos factores que conciernen a los juegos y que son beneficiosos para la educación y, concretamente, para la etapa de Infantil.

El juego es una necesidad vital del desarrollo evolutivo del niño durante su infancia, puesto que le permite practicar ciertas habilidades que le van a ayudar posteriormente en su aprendizaje, socialización y maduración. Esto se debe a que, gracias a manifestaciones lúdicas, pueden reconocer el entorno físico y social en el que están inmersos. Además, estas experiencias lúdicas, permiten crear fuertes lazos entre niños y adultos. (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009; Calvo y Gómez, 2018; Gallardo y Gallardo, 2018).

Por otro lado, Viciano y Conde (2002) afirman que el juego es el medio prioritario de aprendizaje, de expresión, comunicación, desarrollo motor, afectivo, cognitivo, sexual y socializador.

En la misma línea, Decroly y Monchamp (1998) señalan que, durante los ejercicios escolares, el juego puede intervenir directamente y facilitar la adquisición de conocimientos fundamentales, a veces, a través de la repetición. Estos procedimientos sirven de autoeducación y promueven la individualización. Esto se debe a que el juego hace al niño sentirse bien internamente, por lo que le automotiva, a través del placer y la diversión, y le genera un deseo de continuidad, gracias a su potencial de improvisación. (Brown y Vaughan, 2010).

Además, es muy importante favorecer el juego en la escuela, porque es uno de los pocos procesos de aprendizaje que está orientado al proceso y no sólo al producto, por lo que los niños pierden el miedo a equivocarse, estimulando, de esta manera, su independencia y autonomía. Además, gracias al juego, tienen la oportunidad de experimentar el éxito y el fracaso, sin ningún tipo de premio o castigo. (Cromwell, 2000; Stephens, 2009). Por

todo ello, el juego contribuye a un estado físico y emocional saludable, ya que cuando jugamos, nos olvidamos de las preocupaciones y el estrés, que vamos generando a lo largo de los días.

Pero también es fundamental que el niño tenga interés en los temas relacionados con los juegos que les proponemos, porque, a través de ellos, se puede ver la forma en la que se relacionan y el grado de interacción que tienen. (Alonso, 2015).

El juego, a su vez, fomenta la educación en valores, ya que en multitud de ellos se trabajan la solidaridad, la igualdad, la humildad, el esfuerzo, etc. (Izquierdo, 2003). También es importante que, gracias al juego, aprenden a no ser agresivos, porque si demuestran agresividad, el juego se termina, porque deja de ser divertido, que es su principal fin.

Además, jugando se desarrolla el pensamiento crítico, se fomenta la capacidad de tomar decisiones y la adquisición de roles, que se produce al jugar entre pares. También permite al niño autoconocerse, descubriendo cuáles son sus potencialidades o sus debilidades. (Cromwell, 2000; Stephens, 2009; Wenner, 2009). Esta capacidad de tomar decisiones comienza, de una forma lúdica, en los juegos de estrategia, pero se puede aplicar a las decisiones que se tomen en la vida. Gracias al juego aprenden que, a veces, arriesgarse puede significar perder y ser prudente ganar. Por ello, se aprende la paciencia, la prudencia y a ser conservador. Pero, si pierden, también aprenden poco a poco a tolerar su frustración.

Asimismo, el juego tiene la capacidad de desarrollar y fomentar el lenguaje, porque, jugando, los niños estimulan su vocabulario, utilizando frases que, posiblemente, no utilizarían en su vida diaria. (Castillo, 2014, p.24).

Además, aumentan su capacidad de concentración, porque, en los juegos de mesa, deben de pensar siempre en todas las fichas, en los movimientos que pueden hacer y en cuáles harán sus adversarios, para poder ganar.

De la misma manera, el juego ayuda a la socialización del niño, ya que durante los juegos se les exige respetar unas reglas, ya que sin ellas, el juego no tiene sentido. También, en muchos de los juegos se aprende a trabajar en equipo, puesto que, incluso en juegos individuales, en los que no se tienen compañeros sino un único adversario, hay veces que, con las fichas, podemos ver que la unión hace la fuerza y que si se permanece unido, es más sencillo ganar.

Por todas esas razones, podemos afirmar que el juego tiene increíbles capacidades educativas y terapéuticas, que nos pueden servir como un marco de inclusión en el aula y que se puede aplicar, creando variantes, como método de intervención de los niños con necesidades educativas especiales (NEE). De hecho, desde la A.C. La Tanguilla, han utilizado el juego con personas con Parkinson, Alzheimer, asociaciones de salud mental, psiquiátricos, etc. y, con todas ellas, han disfrutado y conseguido buenos resultados.

#### **4.5 RELACIONES INTERGENERACIONALES**

A lo largo de este apartado iré explicando qué son las relaciones intergeneracionales y por qué son beneficiosas para las personas mayores y, también, durante la infancia.

Las relaciones intergeneracionales sirven para construir lazos importantes entre personas que pertenecen a distintas generaciones, ya que consiguen ponerlas en contacto, de manera que los mayores, aportan una manera de transmitir las tradiciones y la cultura a los jóvenes y, a su vez, las personas mayores mejoran la percepción que tienen sobre sí mismas. (Butts y Chana, 2007).

Por otro lado, en cuanto a los beneficios que tienen las relaciones intergeneracionales en los niños y adolescentes, Kuehne (2005) ha demostrado que se mejoran la autoestima y los estilos de vida de estas personas, después de su participación en programas intergeneracionales. También Lambert y colaboradores (2006) indican que se incrementan las actitudes relacionadas con la cooperación y la ayuda de los niños hacia las personas mayores.

Por su parte, MacCallum y colaboradores (2006), gracias a su trabajo de investigación, encontraron que, entre los colectivos implicados en programas intergeneracionales, se había aumentado su vitalidad y la capacidad para hacer frente a enfermedades físicas y mentales, había disminuido su soledad y aislamiento, se había aumentado el sentimiento de responsabilidad social, se habían desarrollado habilidades y competencias prácticas, habían aumentado los resultados académicos y, con ellos, las habilidades lectoras. También se habían reducido el consumo de drogas y los actos violentos. Por todo ello, se habían producido grandes mejoras en el bienestar físico, psicológico y social de estas personas.

Por todo ello, las relaciones intergeneracionales son muy beneficiosas para la socialización, que, de acuerdo con Alonso (2015), es un proceso de interacción entre

varias personas, por la cual, el individuo adquiere elementos socioculturales de su contexto, integrándolos en su personalidad para adaptarse a una sociedad.

Sin embargo, es fundamental que el educador que promueve estas relaciones intergeneracionales, en este caso, los maestros, tengan muy en cuenta el tipo de actividad, el espacio en el que se van a desarrollar, la metodología y su propia acción educadora, para que estas relaciones se potencien y no se debiliten. Además, es importante que no sean propuestas educativas puntuales, anecdóticas o superficiales, para que realmente sean significativas. (Becerril-González y Bores-Calle, 2019).

## **5. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

En este apartado comenzaré a exponer el diseño de la propuesta que he decidido hacer. Para ello, comenzaré con una breve justificación sobre la idea inicial que tuve, seguiré con el contexto de la asociación, el museo, el centro y el aula con los que se va a desarrollar. Después, seguiré con la contextualización de la propuesta, la metodología que se va a utilizar, la fundamentación curricular, de acuerdo con la normativa vigente; las actividades que se van a llevar a cabo y, por último, la evaluación de la propuesta.

### **5.1 JUSTIFICACIÓN**

El diseño de esta propuesta surgió hace aproximadamente un año, puesto que en la asignatura de Desarrollo curricular de las Ciencias Sociales en Educación Infantil se nos introdujo recurrentemente la idea de realizar proyectos de aprendizaje-servicio y las posibilidades que se tenían para trabajar con diversas asociaciones.

En un principio, se me ocurrió que podría realizar todo un proyecto basado en los juegos tradicionales, con colaboración con varias asociaciones y donde los niños pudieran interactuar con ancianos de un centro de día de la localidad. Pero, debido a que, desde el centro escolar, ya estaban decididos los proyectos que se iban a realizar, decidí que se podría adaptar la propuesta y que formara parte de la programación que ya estaba establecida.

Además, está ligada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible que proponen las Naciones Unidas (2018), concretamente con los siguientes:

“4. Educación de calidad. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.” (p.27). Eso se debe a que gracias a esta programación y a su metodología, que es el juego, se busca la igualdad y la inclusión de todos los alumnos, así como de las personas mayores con las que se va a colaborar.

“5. Igualdad de género. Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y las niñas.” (p. 31). Como acabo de mencionar, se busca la igualdad de todas las personas, independientemente de su género. Además, el juego es una buena forma de empoderamiento.

“11. Ciudades y comunidades sostenibles. 11.4 Redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo.” (p.52). La programación que propongo tiene gran afinidad con esta meta, debido a que pretende fomentar los juegos tradicionales, que forman parte del patrimonio cultural.

“12. Producción y consumo responsables. 12.5 De aquí a 2030, reducir considerablemente la generación de desechos mediante actividades de prevención, reducción, reciclado y reutilización.” (p.56). Los juegos que propongo en esta programación están fabricados con materiales reciclados y reutilizados, por lo que son sostenibles.

## **5.2 CONTEXTO DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL “LA TANGUILLA” Y EL MUSEO DE JUEGOS TRADICIONALES**

Según la página web de la Asociación Cultural “La Tanguilla” (s.f.):

Esta se creó en 1996. Está inscrita en el Registro de Asociaciones de la Junta de Castilla y León y tiene como fin la recuperación de las tradiciones lúdicas y recreativas de carácter popular; el fomento de las actividades relacionadas con la cultura popular y la colaboración con las diferentes administraciones públicas en la realización de programas de promoción cultural, así como diversas asociaciones.

Para el cumplimiento de estos objetivos lleva a cabo actividades formativas, de investigación y catalogación; exposiciones, exhibiciones, jornadas y talleres de animación y otras muchas actividades. Además, también hacen publicaciones para dar mayor difusión.

Esta asociación también cuenta con un museo permanente, abierto al público desde 2013. El Museo de Juegos Tradicionales se ubica en la Plaza Mayor 13 bajo, en Aranda de Duero. En él, se expone una amplia variedad de juegos o deportes tradicionales y juguetes de época. El precio de la entrada es de 2€ de manera general y de 1€ con entrada reducida. El horario es: viernes y sábados de 11:00 a 14:00 y de 16:30 a 19:00; y domingos de 11:00 a 14:00. Aunque se puede visitar con grupos el resto de la semana, concertando una cita.

## **5.3 CONTEXTO DEL CENTRO Y CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO**

El colegio en el que se ha desarrollado esta programación es el CEIP Santa María, que, como su nombre indica, es un centro de Educación Infantil y Primaria de carácter público. Se encuentra en el Polígono Residencial, en la Avenida General Gutiérrez, 5. El barrio en el que está situado se encuentra alejado del centro de la ciudad.

Actualmente, todo el segundo ciclo de Infantil es de línea 2, es decir, cuenta con dos aulas para cada curso, salvo en el segundo curso, que tiene únicamente una clase, debido al desdoble generado en algunas aulas por el covid-19, durante ese año escolar. La ratio de alumnos por clase es un máximo de 22 en Infantil.

A partir del curso 2007-2008 el centro tiene un horario de jornada continua: 9:00 - 14:00. Salvo en los meses de septiembre y junio que es de 9:00 a 13:00.

El principal aula en el que se va a desarrollar la programación, está formada por 20 alumnos, de los cuales 10 son chicos y 10 chicas. Entre ellos, hay dos pares de hermanos mellizos y los demás son amigos y se conocen del barrio, por lo que no existe ningún conflicto grave entre ellos.

En la clase, hay una alumna diagnosticada con retraso simple del lenguaje, aunque está pendiente de ser diagnosticada también con inteligencia límite, al igual que otro de los alumnos, ya que tienen un cociente intelectual entre 70 y 85, según las pruebas que les ha realizado la orientadora. También hay múltiples niños con dislalias, principalmente de origen madurativo, que son atendidos por la profesora de Audición y lenguaje. Además, hay un alumno con bastante absentismo escolar. Sin embargo, no es necesario hacer ninguna adaptación curricular individual significativa para el desarrollo de la propuesta.

Todos los alumnos tienen entre 5 y 6 años y se encuentran en la etapa preoperacional, y en la subetapa intuitiva. Por ello, podemos observar en ellos el sincretismo, el egocentrismo y el animismo en sus conductas. Además, vemos cómo aparece el pensamiento y crean intuiciones para formar su realidad.

Por lo general, las familias se implican bastante en el proceso de enseñanza de sus hijos, colaborando con el centro para las numerosas actividades que se les proponen. Casi todas piden y acuden a las tutorías con la tutora y buscan ayuda para educar a sus hijos, por lo que los aprendizajes son un trabajo conjunto entre la escuela y las familias.

#### **5.4 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta se va a realizar en el tercer trimestre, concretamente entre las semanas del 8 al 25 de mayo. Forma parte de un proyecto sobre el Antiguo Egipto. Por ello, todas las actividades están relacionadas y ambientadas con esta temática.

## **5.5 METODOLOGÍA**

La metodología que se va a utilizar forma parte de un enfoque constructivista, es decir, el aprendizaje surge de los conocimientos de los niños y su entorno y, a partir de eso, se intentan ampliar y concretar.

También se va a trabajar en muchas de las actividades mediante el juego por rincones, que permite que los niños puedan trabajar en pequeños grupos, dotándolos de cierta autonomía.

Además, se podrá desarrollar la metodología de aprendizaje-servicio, a través de la colaboración intergeneracional que los niños tendrán con la A.C. La Tanguilla.

Asimismo, las actividades son activas, participativas y dinámicas, y se aboga por que el error no sea malo, sino que forme parte del aprendizaje. Por otro lado, muchas de ellas promueven el trabajo en equipo y cooperación, como manera de enriquecer los conocimientos.

Por todo ello, las actividades tienen como objetivo el aprendizaje significativo en los alumnos, gracias a la implicación que requieren y a la transversalidad con la que se desarrollan todas las áreas del currículo.

## **5.6 FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

A lo largo de este epígrafe, vamos a ir haciendo alusión a los diversos componentes que se encuentran en la normativa vigente de las leyes de Educación Infantil.

### **5.6.1 Objetivos generales**

Esta programación tiene relación con los objetivos del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, presentes en el Artículo 7 (p. 14564), concretamente con los siguientes:

- “a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.” Gracias a esta programación, los alumnos realizarán actividades motrices, que les permitirán descubrirse a sí mismos y ver la diversidad que existe en el aula, ya que cada alumno tiene sus propias capacidades. Estas actividades son juegos y, como tal, abogan por la tolerancia y el respeto.

- “b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.” Este objetivo se trabaja, puesto que pretendemos hacer un acercamiento al entorno social del niño, puesto que se pretende visitar un museo local y colaborar con una asociación.
- “e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.” La programación que estamos diseñando tiene su base en el juego y estos objetivos forman parte de los beneficios que posee este. Además, la relación intergeneracional que se pretende conseguir también pone de manifiesto la convivencia entre personas mayores y niños.
- “g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.” Gracias a los juegos que vamos a proponer, podemos iniciar a los niños en estas habilidades, así como en la motricidad gruesa.
- “h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.” Durante el desarrollo de los juegos, se aplican normas que se pueden extrapolar a la sociedad. En ellas, todos los jugadores son iguales, sin importar su género.

### **5.6.2 Competencias clave**

Respecto a las competencias clave, presentes en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil y que aparecen en su Anexo I (p. 14569), podemos referirnos a las siguientes:

- “Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.” Esta propuesta, está basada en los juegos y, la mayoría de ellos, inician a los niños en las destrezas lógico-matemáticas, a través de la manipulación.
- “Competencia personal, social y de aprender a aprender.” A través de esta propuesta y gracias al aprendizaje intergeneracional que se va a plantear, se pretende que los alumnos desarrollen recursos sociales, actitudes de comprensión y empatía y estrategias de resolución de conflictos, a través del diálogo; así como, que descubran entornos sociales, donde compartan sus experiencias y cooperen con otras personas, de forma constructiva, en un contexto integrador y de apoyo.

- “Competencia ciudadana.” Además, se pretende favorecer el aprendizaje del respeto, la igualdad, la equidad, la convivencia y la inclusión, porque, como hemos mencionado anteriormente, el juego permite al niño adaptarse a las normas sociales, es decir, a lo que supone ser un ciudadano.
- “Competencia en conciencia y expresión culturales.” Gracias a los juegos tradicionales, podemos acercar a los alumnos a la conciencia cultural, ya que estos son manifestaciones culturales, que se adaptan a la sociedad en la que están inmersos.

### **5.6.3 Competencias específicas**

Por otro lado, el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, también propone competencias específicas de cada área, por ello, podemos encontrarnos las siguientes:

En el área I: Crecimiento en Armonía (pp. 14575-14576) destacamos:

“1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.” A partir de los juegos, los alumnos adquieren una motricidad gruesa mayor y les permite explorar el control de su cuerpo. Además, pueden ver las diferencias con sus compañeros, lo que les permite construir una imagen más ajustada de sí mismos.

“3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.” Esta programación, hace hincapié en la necesidad de ajustarse a las normas de los juegos, para que estos puedan desarrollarse. Además, fomenta el uso de materiales reutilizados y, con ellos, la sostenibilidad.

“4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.” Como ya hemos mencionado anteriormente, las relaciones intergeneracionales y los juegos que vamos a proponer propician la igualdad y el respeto.

En el área II: Descubrimiento y Exploración del Entorno (p. 14582) tenemos la siguiente:

“1. Identificar las características de materiales, [...] mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.” A través de esta propuesta, los alumnos pueden manipular y desarrollar habilidades lógico-matemáticas, gracias a los juegos y los materiales que se necesitan para su desarrollo.

En el área III: Comunicación y Representación de la Realidad (pp. 14588-14589), destacamos:

“2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.” A través de las actividades que vamos a proponer y, basándonos en los conocimientos previos de los niños, vamos a construir unos nuevos, con la ayuda de la asociación, que forma parte del entorno local de los alumnos.

“5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.” El juego, como manifestación cultural que es, nos va a permitir aumentar el conocimiento cultural de los alumnos, además, las relaciones intergeneracionales que se van a dar, nos permitirá ampliar sus estrategias comunicativas.

## 5.7 ACTIVIDADES

A lo largo de este apartado iremos enumerando las diversas actividades que vamos a realizar, exponiendo los objetivos que pretendemos conseguir con cada una de ellas, los contenidos que se van a trabajar, la estructura de las sesiones, así como su temporalidad y desarrollo.

<b>¿Qué sabemos de los juegos tradicionales?</b>	
<b>Justificación</b>	Esta es una actividad inicial, que pretende descubrir los conocimientos que poseen los alumnos acerca de los juegos tradicionales. De esta manera, podemos enfocar, de una forma más personalizada, las actividades que realizaremos posteriormente, profundizando en las carencias sobre el tema escogido que puedan poseer los niños.

<b>Objetivos</b>	Descubrir cuales son los conocimientos previos que poseen sobre los juegos tradicionales.
<b>Contenidos</b>	Los conocimientos de los que disponen los alumnos.
<b>Recursos</b>	Papel y bolígrafo.
<b>Duración</b>	15 minutos aproximadamente.
<b>Espacio</b>	La asamblea del aula.
<b>Desarrollo</b>	<p>Durante esta actividad, los niños se sientan en la asamblea y responden a la pregunta sobre qué saben acerca de los juegos tradicionales.</p> <p>La maestra es una receptora de la información que le van comentando los alumnos, aunque, también tiene el papel de mediar la palabra, para que todos puedan participar y, si los niños se bloquean y no saben cómo continuar, puede ir guiando las preguntas, para descubrir más información relevante. Además, también debe ir anotando todas las aportaciones importantes que se dicen.</p>

Tabla 1: Actividad 1. ¿Qué sabemos de los juegos tradicionales?

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

<b>Bolillos egipcios</b>			
<b>Justificación</b>	Esta actividad consiste en que los niños desarrollen la motricidad gruesa, concretamente el lanzamiento. Además, el material que se ha utilizado para hacer los bolillos es completamente reciclado, puesto que se trata de botes de Actimel, decorados con pintura acrílica con las características de los dioses egipcios, rellenos con arena y con una tapa de papel reutilizado. También es reciclado el bote de pegamento que se utiliza para lanzar. Por ello, también se educa en la sostenibilidad.		
<b>Objetivos</b>	<p>Aprender a jugar a los bolillos.</p> <p>Desarrollar el lanzamiento.</p> <p>Conocer los dioses egipcios.</p> <p>Hacer sumas de las puntuaciones.</p>		
<b>Contenidos</b>	Los dioses egipcios: Isis, Anubis, Osiris, Hathor, Amón, Ra, Sobek, Bastet y Thot.		
	El lanzamiento.	<table border="1"> <tr> <td>Conteo.</td> <td>Suma de puntuaciones.</td> </tr> </table>	Conteo.
Conteo.	Suma de puntuaciones.		

<b>Recursos</b>	Bolillos, un pegamento, una pelota, una tiza, pizarra y rotuladores de pizarra. (Anexo 1).
<b>Duración</b>	Explicación de 5 minutos y 30 minutos de juego aproximadamente por día.
<b>Espacio</b>	La asamblea y el rincón de los juegos tradicionales.
<b>Desarrollo</b>	<p>En un primer momento, los alumnos se sentarán en la asamblea y se les explicará cómo se juega a los bolillos, anotando en la pizarra las puntuaciones que da dejar cada número de bolillos de pie. Se hará una demostración de cómo se juega, haciendo especial énfasis en la importancia de hacer correctamente el lanzamiento, de no sobrepasar la línea y de que no se pueden tirar todos los bolillos, ya que hay que dejar uno al menos de pie. Además, también la profesora explicará los dioses que están representados en los botes de Actimel y sus características.</p> <p>Después, durante toda la semana, en el momento del juego por rincones, al equipo que le toque el de los juegos tradicionales, deberá de colocar los bolillos, hacer una raya en el suelo con la tiza y ponerse a jugar por turnos. Cada alumno debe de hacer tres lanzamientos y contar los bolos que se han quedado de pie. Después, deberá ver las puntuaciones de la pizarra y escribir sus puntos.</p> <p>La profesora se acercará a ellos, intentando corregirles si ve que juegan mal, dándoles las instrucciones que necesiten.</p>

Tabla 2: Actividad 2. Bolillos egipcios.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

<b>Excursión al Museo de Juegos Tradicionales</b>	
<b>Justificación</b>	La A.C. La Tanguilla, se ha comprometido a realizar una actividad de aprendizaje-servicio con los niños, donde los alumnos acudan a la asociación, compartan tiempo con personas mayores y, a su vez, estos les enseñen a jugar a juegos tradicionales, disfrutando de su compañía y realizando un aprendizaje intergeneracional.
<b>Objetivos</b>	Aprender a jugar a juegos tradicionales de manera intergeneracional. Descubrir una asociación y un museo locales.
<b>Contenidos</b>	El juego del Senet.   El juego de perros y liebres.

<b>Recursos</b>	<p>Se necesitará la autorización de las familias para poder acudir a la excursión. Así como, la aportación de 1€ por alumno, para la entrada al museo.</p> <p>También será necesario que vayan dos profesores, como mínimo.</p> <p>En el museo se necesitará una fotocopia con los juegos y fichas, para poder jugar. También, mesas y sillas donde los alumnos y las personas mayores se sentarán.</p>
<b>Duración</b>	<p>Aproximadamente 30 minutos para llegar al museo, 1 hora de actividad allí, otros 30 minutos de descanso para almorzar y jugar y otra media hora para volver al colegio.</p>
<b>Espacio</b>	<p>Museo de Juegos Tradicionales.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>En un primer momento, las profesoras preparan a los alumnos para la salida del centro. Se irá caminando hasta la Plaza Mayor, para ir al Museo de Juegos Tradicionales, por lo que, dependiendo del cansancio de los niños, se tendrán que hacer algunas pequeñas paradas.</p> <p>Una vez allí, la A.C. La Tanguilla se ha ofrecido a decorar el museo con jeroglíficos y a enseñarles, principalmente, todo el material egipcio que poseen. Además, regalarán a cada alumno una fotocopia con el juego del Senet por un lado y, por el otro, el de Perros y Liebres, cuya cronología exacta se desconoce, pero se sabe que ya se jugaba en el Antiguo Egipto. Con esos juegos, se colocará a los niños por parejas y, a su vez, en pequeños grupos, con un anciano en cada equipo. Estos se encargarán de enseñar a los niños las normas del juego y cómo se puede desarrollar, corrigiéndolos en caso de necesitarlo.</p>

Tabla 3: Actividad 3. Excursión de al Museo de Juegos Tradicionales.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

<b>El tres en raya de las pirámides</b>	
<b>Justificación</b>	<p>Esta actividad consiste en que los niños desarrollen estrategias de juego y aprendan a tomar decisiones. Además, el material que se ha utilizado para hacer el tablero y las fichas es completamente</p>

	reciclado, ya que se trata de cartón, tapones de leche y papel reutilizado, por lo que se educa también en la sostenibilidad.
<b>Objetivos</b>	Aprender a jugar al tres en raya. Desarrollar estrategias.
<b>Contenidos</b>	La toma de decisiones.
<b>Recursos</b>	Tablero y fichas. (Anexo 2).
<b>Duración</b>	Explicación de 5 minutos y 30 minutos de juego aproximadamente por día.
<b>Espacio</b>	La asamblea y el rincón de la lógica-matemática.
<b>Desarrollo</b>	En un primer momento, los alumnos se sentarán en la asamblea y se les explicará cómo se juega al tres en raya. Se hará una demostración con la ayuda de un niño, intentando hacerles entender que tienen que prestar atención a todo el tablero y no sólo a sus fichas. Después, durante toda la semana, en el momento del juego por rincones, al equipo que le toque el de la lógica-matemática, deberá de coger el tablero y las fichas y ponerse a jugar por parejas. Si son impares, pueden hacer turnos, manteniéndose en el juego el que gane. La profesora se acercará a ellos, intentando corregirles si ve que juegan mal o que no se fijan en las jugadas del otro compañero.

Tabla 4: Actividad 4. El tres en raya de las pirámides

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

<b>La rayuela egipcia</b>	
<b>Justificación</b>	Esta actividad consiste en que los niños desarrollen la motricidad gruesa. Además, el material que se ha utilizado para hacer la rayuela y las fichas es completamente reciclado, puesto que se trata de cartones y fichas de pasta de papel maché, de papeles reciclados; por lo que se educa también en la sostenibilidad.
<b>Objetivos</b>	Aprender a jugar a la rayuela. Lanzar con precisión. Coordinar las piernas para hacer los saltos. Mantener el equilibrio.
<b>Contenidos</b>	El lanzamiento. El salto con una pierna y con las dos.

	El equilibrio.
<b>Recursos</b>	Rayuela y fichas. (Anexo 3).
<b>Duración</b>	Explicación de 5 minutos y 30 minutos de juego aproximadamente por día.
<b>Espacio</b>	La asamblea y el rincón de los juegos tradicionales.
<b>Desarrollo</b>	<p>En un primer momento, los alumnos se sentarán en la asamblea y se les explicará cómo se juega a la rayuela. Se hará una demostración de cómo se juega, haciendo especial énfasis en la importancia de mantener el equilibrio.</p> <p>Después, durante toda la semana, en el momento del juego por rincones, al equipo que le toque el de los juegos tradicionales, deberá de colocar la rayuela y coger las fichas y ponerse a jugar por turnos. La profesora se acercará a ellos, intentando corregirles si ve que juegan mal, dándoles las instrucciones que necesiten.</p>

Tabla 5: Actividad 5. La rayuela egipcia.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

<b>La rana del Nilo</b>	
<b>Justificación</b>	Esta actividad consiste en que los niños desarrollen la motricidad gruesa, concretamente el lanzamiento. Además, el material que se ha utilizado para hacer el juego de la rana es completamente reciclado, puesto que se trata de cartones, botella de plástico, pasta de papel maché, hecha con papeles reciclados; palillo y un rotulador gastado. Por ello, se educa también en la sostenibilidad.
<b>Objetivos</b>	<p>Aprender a jugar al juego de la rana.</p> <p>Desarrollar el lanzamiento.</p> <p>Hacer sumas de las puntuaciones.</p>
<b>Contenidos</b>	<p>El lanzamiento.</p> <p>Conteo</p> <p>Sumas de las puntuaciones.</p>
<b>Recursos</b>	El juego de la rana y las fichas. (Anexo 4).
<b>Duración</b>	Explicación de 5 minutos y 30 minutos de juego aproximadamente por día.
<b>Espacio</b>	La asamblea y el rincón de los juegos tradicionales.

<b>Desarrollo</b>	<p>En un primer momento, los alumnos se sentarán en la asamblea y se les explicará cómo se juega al juego de la rana, anotando en la pizarra las puntuaciones que da cada uno de los agujeros. Se hará una demostración de cómo se juega, haciendo especial énfasis en la importancia de hacer correctamente el lanzamiento y de no sobrepasar la línea.</p> <p>Después, durante toda la semana, en el momento del juego por rincones, al equipo que le toque el de los juegos tradicionales, deberá de decirle a la profesora que ponga el juego de la rana, ya que es muy pesado y no pueden hacerlo solos, y deberán de coger las fichas. Después, harán una raya en el suelo con la tiza y se pondrán a jugar por turnos. Una vez que los alumnos se hayan quedado sin fichas, deberán ver las puntuaciones de la pizarra, mirando las fichas que han caído en cada lugar y escribir sus puntos.</p> <p>La profesora se acercará a ellos, intentando corregirles si ve que juegan mal, dándoles las instrucciones que necesiten.</p>
-------------------	--

Tabla 6: Actividad 6. La rana del Nilo.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

<b>¿Qué hemos aprendido?</b>	
<b>Justificación</b>	Esta es una actividad final, que pretende descubrir los conocimientos que han aprendido los alumnos acerca de los juegos tradicionales. De esta manera, podemos ver las diferencias entre lo que sabían en un principio y todo lo que han aprendido durante las actividades que se han realizado.
<b>Objetivos</b>	Descubrir cuales son los conocimientos finales que poseen sobre los juegos tradicionales.
<b>Contenidos</b>	Los conocimientos de los que disponen los alumnos.
<b>Recursos</b>	Papel y bolígrafo.
<b>Duración</b>	15 minutos aproximadamente.
<b>Espacio</b>	La asamblea del aula.
<b>Desarrollo</b>	Durante esta actividad, los niños se sientan en la asamblea y responden a la pregunta sobre qué han aprendido acerca de los juegos tradicionales.

	<p>La maestra va diciéndoles a los alumnos las preguntas que se hicieron en un principio, con las respuestas que dieron y los niños tienen que ir diciendo si llevaban razón sobre lo que sabían, corregirlo, en caso de que lo dijeran mal o ampliar con lo que saben ahora.</p> <p>La maestra anotará las nuevas respuestas de los niños, para que se queden plasmadas las diferencias.</p>
--	---

Tabla 7: Actividad 7. ¿Qué hemos aprendido?

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

## 5.8 EVALUACIÓN

Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que, a su vez, está basada en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, hay que destacar que es imprescindible establecer procedimientos de evaluación de los distintos ámbitos y agentes de la actividad educativa, no sólo del alumnado. Por ello, en este apartado, se hará una exposición de la evaluación de los alumnos, de la propuesta y de la profesora, con el fin de mejorar la actividad educativa.

### 5.8.1 Evaluación de los alumnos

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (p. 14566), “la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación.” Por ello, en las diferentes actividades que se van a realizar a lo largo de esta propuesta, la evaluación de los alumnos se realizará de esta manera, puesto que, la mayor parte de ellas son juegos.

Además, el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. (p. 48205) señala que “en los procedimientos de evaluación, el docente buscará la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales.” Por lo tanto, aunque en algunas actividades trataremos de dar ciertas instrucciones sobre cómo es más adecuado el lanzamiento o de las oportunidades que ofrece el juego, se dejará bastante libertad a los niños, de manera que sean ellos los que exploren la mejor estrategia y vayan progresando paulatinamente, a veces, con la ayuda de sus pares.

### 5.8.2 Evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo durante y después del desarrollo de esta, con el fin de ir mejorando en los diversos aspectos que nos vayamos encontrando o, para futuras intervenciones en el aula.

Para ello, se valorarán los objetivos, contenidos o las estrategias metodológicas que se pueden o deben incrementar o cambiar, así como la necesidad de aumentar o disminuir la cantidad de sesiones o su duración, según veamos el cansancio o el interés en los niños.

### 5.8.3 Evaluación de la profesora

Para la evaluación de la maestra, se llevará a cabo una labor de introspección, en la que se tendrán en cuenta diversos factores, como el diseño de la propuesta, en relación con el desarrollo de esta; sus estrategias como docente, etc. Esto, nos ayudará a mejorar para futuras sesiones o programaciones. Para ello, podemos utilizar la siguiente rúbrica:

Ítems	Sí	No
1. ¿Los objetivos que se han planteado en un principio son los adecuados para la edad y las capacidades de los alumnos?		
2. ¿Las actividades ayudan a lograr los objetivos propuestos?		
3. ¿Los materiales son los adecuados?		
4. ¿Las actividades permiten adaptabilidad?		
5. ¿La maestra domina los temas que va a tratar?		
6. ¿Las explicaciones que ofrece son claras y sencillas?		
7. ¿Las explicaciones ayudan al desarrollo de la actividad?		
8. ¿Las intervenciones durante las actividades animan a su desarrollo?		
9. ¿Se han producido conflictos dentro del grupo?		
10. ¿Se han podido solucionar de manera dialogada?		

Tabla 8: Rúbrica de evaluación de la maestra.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).



## 6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

### 6.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En este apartado iré describiendo cómo se han ido desarrollando las diferentes actividades de la propuesta, los resultados obtenidos y los pequeños cambios que se han tenido que realizar para algunas de ellas.

#### 6.1.1 ¿Qué sabemos de los juegos tradicionales?

Durante la actividad, hemos descubierto que los alumnos no tenían muchos conocimientos acerca de los juegos tradicionales y que, además, nos hemos encontrado con que sus respuestas estaban bastante sesgadas por la heurística de la disponibilidad o de la probabilidad, ya que los alumnos respondían a algunas de las preguntas mediante el sesgo debido a ejemplos recuperables, puesto que ya habíamos jugado a alguno de los juegos la semana anterior y estábamos trabajando el proyecto del Antiguo Egipto. Por ello, hemos podido obtener las siguientes respuestas:

<b>¿Qué son los juegos tradicionales?</b>	Son una cosa que, cuando no había Tablet, se jugaba mucho.
<b>¿Quién juega/jugaba a ellos?</b>	Los egipcios.
<b>¿Qué juegos eran?</b>	El tres en raya. El ajedrez. La rayuela.
<b>¿De qué estaban hechos?</b>	De lo que tenían. De arena.

Tabla 9: Respuestas sobre lo que los niños saben de los juegos tradicionales.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

#### 6.1.2 Bolillos egipcios

Durante esta actividad, los alumnos han podido aprender a jugar a los bolillos y descubrir los dioses egipcios más representativos. Sin embargo, hemos notado que a algunos alumnos les costaba hacer el recorrido de la mano correctamente y que tenían menos fuerza que tirándolo de otra manera.

Como variación, pusimos dos juegos de bolillos, uno de ellos lo tenían que tirar con una pelota pequeña de gomaespuma, mientras que los otros utilizaban un pegamento, que se asemejaba más al cilindro con el que se suele jugar.

Pudimos descubrir que en el lado de la pelota, las colas que se formaban eran más largas, ya que se les iba lejos y tardaban más en recuperarlo. Por ello, decidí que se colocara el siguiente niño al final, para recogerla y que se la pasara al que había lanzado. De esta manera se tardaba menos y se fomenta el trabajo en equipo.

También pudimos observar muchas diferencias entre unos niños y otros, ya que algunos se les daba mejor tirar con la pelota y a otros con el cilindro, algunos tenían bastante precisión en el lanzamiento y otros lo tiraban sin puntería, para que cayera en cualquier lado. Sin embargo, todos iban mejorando lanzamiento tras lanzamiento, de manera progresiva, por lo que creo que fue una actividad muy gratificante.

### **6.1.3 Excursión al Museo de Juegos Tradicionales**

Esta actividad, consistente en una visita al Museo de Juegos Tradicionales de Aranda de Duero, se propuso en una reunión de ciclo, en la que estaban todas las profesoras referentes a Educación Infantil. Les gustó la idea y la pudimos llevar a cabo con los tres niveles de educación infantil, ya que era fácilmente adaptable, puesto que los juegos que nos iban a presentar en la asociación eran bastante sencillos y sólo requerían contar hasta el número cuatro.

Sin embargo, para poderla desarrollar, tuvimos que realizar, como indica el Artículo 20 bis de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, (p. 122889) “atención a las diferencias individuales”. Para ello, tuvimos que adaptar y modificar la actividad con cada nivel y aula, para poder atender a las necesidades de los alumnos. Además, tuvimos que tener muy presente que, en el aula de 4 años, había una alumna diagnosticada con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Por ello, durante esa sesión, el profesor de pedagogía terapéutica y la madre de la alumna nos acompañaron.

Por otro lado, en la asociación no llevaron a cabo lo que acordamos y no enseñaron a los niños a jugar a ningún juego de mesa, sino que se limitaron a enseñarnos el museo y darles el juego del Senet, sin explicarles las reglas. Por lo tanto, cuando llegamos a clase, hicimos una sesión más, en la que pintamos el juego y les expliqué las normas, para que pudieran jugar en sus casas.

Cada excursión a la que acudimos fue diferente, por lo que pude ver muchas diferencias entre los grupos y las edades.

Los niños de 3 años, cuando fuimos, no habían empezado a trabajar nada de Egipto, sino que las profesoras habían decidido que fuera esta la actividad inicial y motivacional, pero esto lo desconocíamos tanto los de la asociación como yo. Por ello, cuando los niños llegaron y les hablaron sobre el Antiguo Egipto, que les queda muy lejos en el espacio y el tiempo, no sabían de que les hablaban. Por lo tanto, los del museo decidieron hacer una visita normal, explicando los juegos más relevantes, pero sin dejarles jugar hasta los últimos 5 minutos. Como es normal, a estas edades los niños no tienen una capacidad de atención muy prolongada y la mayoría no se enteraron de prácticamente nada.

Con la clase de 4 años, les explicaron cosas de Egipto y, como ya llevaban 2 semanas trabajándolo, estaban más situados. Además, entre la parte de los juegos egipcios y el resto del museo hicieron un descanso para que los niños jugaran a la rana (Anexo 5), por lo que pudieron mantener más tiempo la atención, aproximadamente 50 minutos. También les dejaron jugar con algunos juegos caseros y le ofrecieron peluches y muñecas a la niña diagnosticada con TEA, para que pudiera manipular objetos.

En las clases de 5 años, las visitas fueron diferentes también. Con mi clase, 5 años A, pudimos ver todo el museo, porque los niños se portaban muy bien y mantenían mucho la atención. Sin embargo, con la clase de 5 años B, la visita fue algo más corta.

Lo malo fue que, a pesar de que las dos personas que nos enseñaron el museo eran gente mayor, no se pudo llevar a cabo realmente la relación intergeneracional que se había propuesto en un principio.

#### **6.1.4 El tres en raya de las pirámides**

Para la realización de esta actividad, les mostramos a los niños dos variantes del juego, ya que la tutora del aula me indicó que jugar con tan sólo 3 fichas por alumno les podía resultar complicado, puesto que tendrían que levantar una de las fichas para poder seguir. Por ello, decidimos explicarles el juego real, con tres fichas, y la adaptación con 4 fichas, para que escogieran la opción que más fácil les resultara o más les gustara.

Pude observar cómo con 5 años, los niños no son demasiado conscientes del tablero entero y que se centran únicamente en sus fichas, no en los movimientos de los otros compañeros, puesto que seguían poniendo fichas, aunque el otro compañero ya hubiera hecho 3 en raya.

### **6.1.5 La rayuela egipcia**

En la explicación de esta actividad, les mostré a los alumnos cómo se jugaba normalmente a la rayuela, es decir, saltando con una pierna en las casillas individuales y con dos en las paralelas. Sin embargo, como no sabía si tenían una buena motricidad gruesa ni equilibrio, decidí ofrecerles la posibilidad de saltar con las dos piernas juntas en cada casilla, pero antes debían de intentarlo con una.

Me sorprendieron mucho algunos niños, porque en un primer momento pensé que se les daría peor. Por otro lado, se notaba que algunos ya habían jugado antes, porque lo realizaban con mucha destreza.

Algunos al principio no confiaban en sí mismos, pero con un poco de ayuda por mi parte y de entusiasmo, consiguieron hacerlo bastante bien. Aunque muchas veces bajaran la pierna para descansar, no les solía corregir, a menos que supiera que eran capaces de hacerlo mejor.

En lo que más dificultades tenían era en el lanzamiento de las fichas, ya que rebotaban o rodaban y se les iban a otras casillas. Quizá sería mejor utilizar otro material, como piedras.

### **6.1.6 La rana del Nilo**

Para esta actividad tuvimos que hacer una adaptación, que no había contado con ella y es que para los niños era muy difícil sumar las puntuaciones del juego de la rana real, puesto que son cifras muy altas. Por ello, tuvimos que cambiar las puntuaciones y que los agujeros normales valieran 1 punto, los puentes 2, el molino 4 y la rana 5. De esta manera, les era mucho más fácil sumar los resultados.

Durante este juego sí que tuve que intervenir de vez en cuando, puesto que había alumnos que se ponían a mirar dónde había caído su ficha, sin percatarse de que el juego seguía y que había otros compañeros lanzando. Por ello, les tuve que echar un par de veces la bronca, porque a una alumna la dieron un par de veces.

Además, con las clases de 4 años y 5 años B, pudimos jugar después de volver del Museo de Juegos Tradicionales. Por lo tanto, pude ver también como se desarrollaba en ellas, aunque tuvimos que hacer una adaptación, puesto que no se podía repartir tantas fichas a cada alumno, porque si no el resto se cansaban. Por consiguiente, cada alumno tiró 3

fichas. Con los de 4 años, la distancia entre los alumnos y la rana era menor que con los de 5 años, ya que tenían menos fuerza.

### 6.1.7 ¿Qué hemos aprendido?

En esta actividad pudimos observar que los niños, gracias a las actividades anteriores, habían adquirido muchos conocimiento acerca de los juegos tradicionales, ya conocían muchos más, sabían parte de sus orígenes, los materiales de los que se hacen, etc. A continuación, muestra una tabla en la que se recogen los datos que obtuvimos:

<b>¿Qué son los juegos tradicionales?</b>	Son juegos antiguos, pero que ahora se siguen jugando.	
<b>¿Quién juega/jugaba a ellos?</b>	Los niños y los adultos en todo el mundo.	
<b>¿Qué juegos eran?</b>	La peonza. Las muñecas. La gallinita ciega. Los soldados. El parchís. El aro. El ajedrez. El tirachinas.	El Senet. El hockey. La oca. El juego de la rana. El fútbol. Los bolillos. La rayuela.
<b>¿De qué estaban hechos?</b>	De madera. De hierro. De hojas. Con nueces.	Con tela. De piedra. De latas. De cuerdas.

Tabla 10: Respuestas sobre lo que los niños han aprendido de los juegos tradicionales.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).

El cronograma que hemos seguido, con todas las actividades, podemos encontrarlo en el Anexo 6.



## **7. CONCLUSIONES**

### **7.1 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Gracias a la realización del marco teórico, he podido descubrir algunas de las teorías más relevantes acerca del juego, ya que muchas personas intentan explicar las razones por las que se juega. Personalmente, creo que el ser humano juega por imitación de su entorno y porque le da innumerables beneficios en su desarrollo, como hemos podido observar a lo largo del trabajo.

También he podido indagar en el significado del juego y su importancia en la cultura a lo largo de los siglos, ya que todas las civilizaciones que se conocen poseen variantes de juegos y, gracias a ellos, podemos saber más cosas acerca de cómo eran sus vidas, de qué materiales disponían y de la importancia que le daban a la infancia y al tiempo libre.

### **7.2 TRABAJO DE LA PROGRAMACIÓN**

Este trabajo me ha permitido poder diseñar y realizar una propuesta en Educación Infantil. Para ello, he podido ver todo el trabajo que conlleva. Es necesario realizar varias reuniones con las asociaciones antes de llevar a cabo la propuesta, para poder ver las oportunidades que tienen y de qué manera se pueden desarrollar las actividades. También es necesario proponer las ideas en reuniones de ciclo, donde se reúnen todas las maestras de Educación Infantil, para que te muestren sus opiniones, realicen preguntas y puedas tener un espectro más global de sus aulas o del devenir de las actividades. Por ello, he podido ver todo el gran trabajo que supone sacar una programación adelante y el tiempo y el esfuerzo personal que conllevan.

Además, he podido comprobar que, a pesar de que los diseños de las actividades se realicen de una manera determinada, luego, hay muchos factores que no dependen de la maestra, que pueden hacer alteraciones en la programación, ya sea para bien o para mal, especialmente, si se trabaja con varias personas, como es el caso de esta programación, que conlleva la implicación de una asociación y la disponibilidad de los miembros de esta.

Por otro lado, los proyectos que se realizan en los centros educativos, muchas veces se organizan el último trimestre del año anterior, por lo que es difícil encontrar la manera de poder programar y poner en práctica proyectos enteros en los centros de prácticas. Sin embargo, las maestras tienen que tener la capacidad de adaptarse al contexto en el que se

encuentran, para poder desarrollar todo lo que se propongan. Por ello, me siento muy orgullosa de haber podido adaptar y encajar mi propuesta dentro de la programación que ya se tenía en el aula.

### **7.3 ADAPTACIÓN E INCLUSIÓN EN EL AULA**

También, gracias a esta propuesta, he podido experimentar de cerca las diferencias que hay entre todos los niveles de Educación Infantil y cómo una misma actividad se puede adaptar a diferentes edades, teniendo en cuenta las capacidades de los alumnos. Además, es muy necesaria la adaptabilidad de las actividades, ya que en un aula, podemos encontrarnos con alumnos con necesidades educativas especiales (NEE), por lo que debemos saber cómo enfrentarnos a adaptaciones curriculares individuales significativas (ACIS).

### **7.4 RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS**

Asimismo, podemos valorar los objetivos que nos habíamos marcado en un principio. El objetivo general, que consistía en elaborar una programación basada en juegos tradicionales, para la etapa de Educación Infantil, lo hemos logrado, ya que la hemos podido diseñar y poner en práctica, así como pensar adaptaciones de mejora. Y, respecto a los objetivos específicos, también hemos podido acercar algunos juegos tradicionales a las aulas de Educación Infantil, adaptándolos a la temática que se quería trabajar; hemos colaborado con asociaciones locales, aunque no hayamos podido conseguir un proyecto de aprendizaje-servicio; y hemos podido elaborar juegos tradicionales a partir de material reciclado, puesto que todas las actividades estaban hechas con objetos reutilizados, gracias a diversas manualidades. Sin embargo, en el objetivo de promover el acercamiento y la convivencia intergeneracional, aunque hemos intentado realizarlo, no ha sido posible, debido a la falta de disponibilidad de la asociación.

### **7.5 FUTURAS LÍNEAS DE ACTUACIÓN**

Por todo lo mencionado anteriormente, en un futuro, cuando sea tutora de mi propia aula, intentaré llevar a cabo la propuesta original que tenía pensada y realizar toda una unidad didáctica basada en juegos tradicionales, con implicación de las familias de los niños, para que el proyecto sea más significativo y, si es posible, colaborar con personas mayores de un centro de día, para que sean ellos los que les enseñen juegos populares a los niños y se produzcan realmente relaciones intergeneracionales.

Además, me gustaría trabajar todas las áreas desde los juegos tradicionales, de manera globalizada y transversal, ya que tienen muchas posibilidades, como trabajar la lecto-escritura y la música con canciones de juegos, poesía o adivinanzas; la motricidad gruesa con bailes, con juegos de persecución o de lanzamientos, etc.

## **7.6 REFLEXIÓN FINAL**

Para concluir, creo que he aprendido muchas cosas a lo largo de este trabajo, que me han ayudado a tener una perspectiva mucho más amplia de lo que supone ser una maestra en Educación Infantil, ya que he aprendido de la aplicación de la teoría de todas las asignaturas, con una puesta en práctica. También he desarrollado multitud de estrategias docentes, tanto en la planificación, como durante las actividades. Además, he tenido que buscar bibliografía complementaria para documentarme sobre los temas que se iban a tratar, cosa que las maestras tienen que hacer, porque necesitan una formación permanente. Por todo lo que ha conllevado, el esfuerzo y la satisfacción que me ha supuesto, puedo decir que he reafirmado mi vocación como docente.



## 8. REFERENCIAS

- Alonso, E. (2015). *La socialización a través del juego*. Tesina.
- Animación y Servicios Educativos A.C. (2009). Historia y evolución del juego. *Revista Vinculando*. Recuperado el 8 de junio de 2023 de: [https://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)
- Arias González, L. M. (2020). Cómo trabajar los juegos tradicionales con material reciclado. En C. De la Villa (Ed.). *Juegos tradicionales y salud social*. (pp. 51-64). Gabinete Prensa AC la Tanguilla.
- Asociación Cultural “La Tanguilla”. (s.f.). [Página web de la asociación]. Recuperado el 24 de mayo de 2023 de: <https://www.latanguilla.com>
- Becerril-González, R. y Bores-Calle, N. (2019). Becerril-González, R. y Bores-Calle, N. (2019). Claves para el diseño de propuestas educativas intergeneracionales a partir de una experiencia de actividad física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 21, 111-124. <https://doi.org/10.24197/aefd.0.2019.111-124>
- Brown, S. M. y Vaughan, C. (2010). *Play: How it shapes our mind, open our imagination and invigorates our soul*. Avery.
- Butts, D. y Chana, K. (2007). Intergenerational programs promote active aging. *The Journal on Active Aging*, 6(4), 34-39.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. (J. Ferreiro, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1967).
- Calvo, P. y Gómez, M. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón Histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, (40), 23-31.
- Castillo, R. (2014). El juego y el aprendizaje. *Instituto de enseñanza y aprendizaje de la Universidad de San Francisco de Quito*, 24-25.
- Crawford, S. (2009). The archaeology of playthings: theorising a toy stage in the 'biography' of objects. *Childhood in the Past*, 2(1), pp. 55-70. <https://doi.org/10.1179/cip.2009.2.1.55>

- Cromwell, E. S. (2000). *Nurturing readiness in early childhood education: A whole-child curriculum for ages 2-5*. Ally and Bacon.
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022, 48191-48315. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1998): *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- De la Cruz, F. V. (1993). *Burgos. Juegos populares*. España: Caja de Ahorros Municipal de Burgos.
- Ferrándiz, M. I. (2014). La inclusión del juego. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 7(1), 96-109.
- Freud, S. (1983). *Obras completas: Tomo IV (1905-1910)*. Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1986). *Obras completas. Tomo VIII (1915-1920)*. Biblioteca Nueva.
- Gallardo, J. A., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.
- Groos, K. (1902). *Les jeux des animaux*. Félix Alcan (Ed.) París.
- Huizinga, J. (1987) [1938]. *Homo Ludens*. (E. Imaz, Trad.). Alianza. (Obra original publicada en 1954).
- Izquierdo, C. (2003). *Valores de Cada Día*. Ediciones San Pablo.
- Kuehne, V. (2005). *Intergenerational strategies series. Making What Difference? How Intergenerational Programs help children and families*. The Annie E. Casey Foundation.
- Lambert, D., Dellmann-Jenkins, M. y Fruit, D. (1990). Planning for contact between the generations: An effective approach. *The Gerontologist*, 30(4), 553-556. <https://doi.org/10.1093/geront/30.4.553>
- Langley, M.C. (2018a). Children of the ice age. *Australasian Science*, 39(2), 14-17.

- Langley, M. C. (2018b). Magdalenian children: Projectile points, portable art and playthings. *Oxford Journal of Archaeology*, 37(1), pp. 3-24. <https://doi.org/10.1111/ojoa.12128>
- Lavega Burgués, P. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*, (33), 54–72.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158-17207. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/dof/spa/pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- MacCallum, J., Palmer, D., Wright, P. R., Cumming-Potvin, W., Northcote, J. K., Booker, M. A. y Tero, C. (2006). *Community building through intergenerational exchange programs*. National Youth Affairs Research Scheme. Recuperado el 13 de Junio de 2023 de <http://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/2914>
- Molina, A. L. (1998). Los juegos de mesa en la Edad Media. *Miscelánea Medieval Murciana*, (21-22), 215–238. <https://doi.org/10.6018/j7861>
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58.
- Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 312, de 29 de diciembre de 2007, 53735 a 53738. Recuperado el 30 de abril de 2023 de: <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53735-53738.pdf>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. (J. Gutiérrez, Trad.). Fondo de Cultura Económica de España. (Obra original publicada en 1945).

- Piaget, J. (1977). *Psicología y pedagogía*. (F. J. Fernández, Trad.) Editorial Ariel. (Obra original publicada en 1969).
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2 de junio de 2023 de <https://dle.rae.es/juego>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022, 14561-14595. Recuperado el 17 de junio de 2023 de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>
- Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Revista Educación física y deporte*, 27 (1), 115-122.
- Steedman, S. (1996). *Gran Enciclopedia de Bolsillo: El Imperio egipcio*. Editorial Molino / Tiempo.
- Stephens, K. (2009). Imaginative play during childhood: required for reaching full potential. *Child Care Exchange Magazine*, 53-56.
- Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Recuperado el 24 de mayo de 2023 de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es)
- Unicef. (2015). Convención sobre los Derechos del Niño. UNICEF. Recuperado el 30 de abril de 2023 de: [https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino\\_0.pdf](https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino_0.pdf)
- Viciana, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.
- Vygotsky, L. (2010) *Pensamiento y lenguaje*. Paidós. Barcelona, España.
- Wenner, M. (2009). The serious need for play. *Scientific American Mind*, 20(1), 22-29.

## 9. ANEXOS

Anexo 1: Bolillos egipcios.



Figura 1: Dioses egipcios de material reciclado.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 2: Bolillos egipcios antes del juego.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 3: Bolillos egipcios jugando

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).

Anexo 2: El tres en raya de las pirámides.



Figura 4: Tableros del tres en raya de las pirámides.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 5: El tres en raya de las pirámides en desarrollo.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 6: El tres en raya de las pirámides resultado.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).

Anexo 3: La rayuela egipcia



Figura 7: La rayuela egipcia con material reciclado.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 8: La rayuela egipcia lanzamiento.  
Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 9: La rayuela egipcia jugando a la pata coja.  
Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 10: La rayuela egipcia jugando con las dos piernas.  
Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).

Anexo 4: La rana del Nilo



Figura 11: El juego de la rana con materiales reciclados.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 12: Fichas con materiales reciclados.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 13: Las puntuaciones de la rana del Nilo.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 13: La rana del Nilo, desarrollo del juego.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).

Anexo 5: Excursión al Museo de Juegos Tradicionales



Figura 14: Relación intergeneracional en el Museo de Juegos Tradicionales.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 15: El juego de la rana en el museo.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 16: Lanzamiento a la rana.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).



Figura 17: Jugando al juego de la rana.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2022).

Anexo 6: Cronograma de la propuesta

MARZO 2023				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	2	3	4	5
8	9	10	11 Excursión 3 años	12
15 ¿Qué sabemos de los juegos tradicionales?	16 Excursión 5 años A	17	18	19
22	23 Excursión 4 años	24	25 Excursión 5 años B	26 ¿Qué hemos aprendido?
29	30	31		

- Bolillos egipcios
- El tres en raya de las pirámides y la rayuela egipcia
- La rana del Nilo

Tabla 11: Cronograma de la propuesta.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2023).